

Омский молодежно – студенческий
педагогический отряд «ФАБРИКА ВОЖАТЫХ»

ШПАРГАЛКА ВОЖАТОМУ

(ИГРЫ, ТЕСТЫ, МЕТОДИКИ)

Составитель:

А.А. Маслов – руководитель
отряда «Фабрика вожатых»

ОМСК 2007

Введение.

Летний лагерь. Для одних это радость общения с друзьями, познание окружающего мира, для других – горечь непонимания, непризнания, безрадостный месяц, такой короткий миг и в то же время, такой длинный период в жизни ребёнка.

Как работать с ребятами? Как заинтересовать их в том или ином деле? Как и чем можно помочь этим мальчишками и девочкам в трудных ситуациях? Как ответить на сотни вопросов, сыплющихся каждый день? Что нужно сделать, чтобы ребята поверили тебе и пошли за тобой? На добрую сотню подобных вопросов должен знать ответ вожатый. Ведь именно он является капитаном детского корабля, самым значимым взрослым в этот летний месяц.

Спектр проблем, который встаёт перед вожатым, особенно начинающим, очень широк. И однозначно дать ответы на возникающие вопросы просто невозможно. Основным руководителем деятельности вожатого в летнем оздоровительном лагере должна быть его совесть, его внутреннее «Я».

Задача этих рекомендаций состоит в предложении вожатому некоторых игр, методик, используемых в оздоровительных лагерях, которые стали в последнее время наиболее популярными. Это не руководство к деятельности вообще, а лишь тот методический минимум, которым должен, с нашей точки зрения, владеть вожатый.

ГЛАВА 1

У вожатых иногда возникает вопрос: «Когда всё-таки начинать формировать коллектив?». Коллектив начинает формироваться с первого момента возникновения взаимодействия между детьми. Если это первое взаимодействие пройдёт на высоком эмоциональном уровне, у вас будут предпосылки к созданию здорового, крепкого коллектива. Одним из средств поднятия и поддержания на высоком эмоциональном уровне общения детей является игра. Самым первым местом, где ребята начинают общаться друг с другом, является автобус, на котором они едут вместе в лагерь. Давайте попробуем начать с игр в автобусе!

ИГРЫ В АВТОБУСЕ

«Морячок»

Салон автобуса разбивается на две команды. «Объявляется конкурс на лучший экипаж корабля. Для этого нам нужно знать много песен. Какая команда споёт их больше всего, та и будет победителем! Но главное, чтобы в песне были слова о море, моряках, морских кораблях». Эта игра очень вариативна и её условия зависят от вашего воображения. Это могут быть песни о Москве, могут быть песни, в которых встречаются цифры: «миллион, миллион, миллион алых роз»; «...девчонка из квартиры 45»; «...раз словечко, два словечко...»

Более сложным вариантом этой игры будет игра «Вопрос-ответ», где команда по очереди берёт вопрос из одной песни, а ответ – из другой.

«Что стоишь, качаясь?..»

«...Качает, качает волна морская».

Можно, чтобы одна команда в песенной форме задавала вопрос, а вторая опять же из текста песен выбирает ответ.

«Эстафеты»

Эстафета в автобусе – такое действительно бывает. Можно на скорость по рядам передавать спичечный коробок. А можно пустить по каждому ряду картонку с карандашом, и каждый участник должен написать на картонке, пущенной по его ряду, слово из четырёх-пяти букв. При подсчёте учитывается количество букв и время.

Картонку и карандаш можно использовать для игры в знакомство. Для этого ребята должны на картонках писать свои имена. Вожатый после окончания игры объявляет статистические данные: сколько у нас Свет, Игорей, Лен, Саш и т.д.

«Что я видел»

Эта игра на внимание. В ней ребята должны сосчитать количество нелогических суждений в стихотворении, которое прочтёт вожатый:

Я видел озеро в огне,
Собаку в брюках на коне,
На доме шляпу вместо крыши,
Котов, которых ловят мыши.
Я видел утку и лису,
Что плугом пашут луг в лесу,
Как медвежонок туфли мерил,
И как дурак всему поверил.

(С.Я. Маршак)

Или:

Из-за леса, из-за гор
Ехал дедушка Егор.
Он на пегой на телеге,
На дубовой лошади,
Подпоясан он дубиной,
Приопёршись на кушак,
Сапоги на растормашку,
На босу ногу пиджак.

Или:

Ехала деревня мимо мужика,
А из-под собаки лают ворота,
Кнут схватила лошадь,
Хлещет мужика,
Чёрная корова
Ведёт девку за рога.

(К.С. Станиславский)

Одними из самых занимательных форм игр для детей являются кричалки. Их можно использовать не только в автобусе, но и в

походе, в коллективном творческом деле отряда, да и просто, когда выпала свободная минута. Дети очень любят покричать и, особенно, если их об этом просят.

«Петьки-Васьки»

Вожатый играет роль ведущего, а ребята делятся на две команды: одна – «Петьки», другая – «Васьки». Далее все вместе на мотив «Смуглянки»:

На солнечной поляночке
Стоит зелёный дом.
А на крылечке домика
Сидит весёлый гном.

Далее вожатый кричит: «Как тебя зовут, гном?» и показывает рукой на одну из команд, которая как можно громче отвечает скороговоркой.

«Петьки»:

Пе-е-тька! У меня рубашка в кле-е-тку!
Я пришёл к вам, де-е-тки,
Чтобы съесть конфе-е-тку!

«Васьки»:

Ва-а-ська! У меня штаны в горо-о-шку!
Я пришёл из ска-а-зки,
Потому что я хоро-о-ший!

Всё это проводится несколько раз, вожатый показывает то на одну, то на другую команду, а в конце игры – на обе команды сразу, и одна из них должна перекричать другую.

ГЛАВА 2

Давайте познакомимся!

Ни для кого не секрет, что первым этапом создания коллектива является знакомство. Чем быстрее ребята узнают друг друга, тем легче вам будет работать с ними.

Одной из наиболее простых игр на знакомство является игра

«Назовись»:

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинаящий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом своё имя. После броска он опускает

руки. После того, как мяч обойдёт всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет своё имя.

Третий раунд этой игры несколько изменён. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросавший мяч должен назвать своё имя, поймавший мяч проделывает то же самое и т.д.

После проведения этой игры (на её проведение затрачивается 10-15 минут) вполне реально запомнить до 20 имён.

«Снежный ком»

Эту игру лучше проводить на «огоньке знакомства», когда ребята сидят в большом тесном кругу. Начать игру должен вожатый, назвав своё имя. Сидящий слева от него должен назвать имя вожатого и своё. Следующий дальше по часовой стрелке должен будет назвать два предыдущих имени, своё и так дальше по кругу. Закончить должен опять же вожатый, назвав по имени весь отряд. Задача сложная, но реальная и выполняемая. Попробуйте – успех обеспечен.

«Математика»

Дети сидят в кругу. Вожатый даёт задание: «Начнём считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трём, произносит вместо цифры своё имя».

Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания. Поиграйте, и вы убедитесь, что это действительно так.

ГЛАВА 3

А лидер кто?

Всюду, где собираются вместе более двух человек, возникает проблема лидерства. В процессе формирования группы некоторые её участники начинают играть более активную роль, им отдают предпочтение, к их словам прислушиваются с большим уважением, короче говоря, они приобретают доминирующее положение. Таким путём происходит разделение участников группы на ведущих и ведомых, т.е. на лидеров и последователей.

Выявленный лидер может стать основным связующим звеном в цепи взаимоотношений вожатого с группой.

«Верёвочка»

Для проведения этой игры возьмите верёвку и свяжите её концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина верёвки зависит от количества участвующих в игре ребят.)

Ребята встают в круг и берутся двумя руками за верёвку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук верёвку, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

«Карабас»

Следующей подобной игрой будет игра «Карабас». Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый, который предлагает условия игры: «Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы – куклы. Я произнесу слово «КА-РА-БАС» и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь встать со стульев, причём столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции».

В этом игровом тесте необходимо участие двух вожатых. Задача одного – проводить игру, второго – внимательно наблюдать за поведением ребят.

Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу «счастливых». Безынициативной является та группа отряда, которая не встаёт вообще.

Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

«Большая семейная фотография»

Эту игру лучше проводить в оргпериод для выявления лидера, а также в середине смены, и использовать как наглядный материал в вашем коллективе.

Предлагается, чтобы ребята представили, что все они – большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка» он тоже может участвовать в расстановки членов «семьи». Более никаких установок для детей не даётся, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и понаблюдайте за этой занимательной картиной. Роль «фотографа» и «дедушек» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других «членов семьи». Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения.

Эта игра, проведённая в середине смены, может открыть вам новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трёх. На счёт «три!» все дружно и очень громко кричат «сыр» и делают одновременный хлопок в ладоши.

Вот ещё один вариант выявления лидеров, состоящий из нескольких игр. Для этого ребята делятся на две-три равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Вожатый предлагает условия: «Сейчас команды будут выполняться после того, как я скамандую «Начали!». Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполнит задание». Таким образом, вы создадите дух соревнования, который является весьма немаловажным для ребят.

Итак, первое задание. Сейчас каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. «Начали!»

Для того чтобы выполнить это задание, необходимо всем членам команды как-то договориться. Именно эти функции берёт на себя человек, стремящийся к лидерству.

Второе задание. Здесь необходимо, чтобы ни о чём не договариваясь, быстро встали полкоманды. «Начали!»

Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры «Карабас»: встают самые активные члены группы, включая лидера.

Третье задание. Сейчас все команды летят в космическом корабле на Марс, но для того, чтобы полететь, нам нужно как можно быстрее организовать экипажи. В экипаж входят: капитан, штурман, пассажиры и «заяц». Итак, кто быстрее?!

Обычно, функции организатора опять же берёт на себя лидер, но распределение ролей часто происходит таким образом, что лидер выбирает себе роль «зайца». Это можно объяснить его желанием передать ответственность командира на плечи кого-нибудь другого.

Задание четвёртое. Мы прилетели на Марс и нам нужно как-нибудь разместиться в марсианской гостинице, а в ней только трёхместный номер, два двухместных номера и один одноместный. Вам необходимо как можно быстрее распределиться, кто в каком номере будет жить. «Начали!»

Проведя эту игру, вы можете увидеть наличие и состав микрогрупп в вашем коллективе. Одноместные номера обычно достаются либо скрытым, невыявленным лидерам, либо «отверженным».

Предложенное количество номеров и комнат в них составлено для команды, состоящей из 8 участников. Если в команде больше или меньше участников, то составьте количество номеров и комнат сами, но с тем условием, чтобы были трёхместные, двухместные и один одноместный.

Эта методика даст вам довольно-таки полную систему лидерства в коллективе. Закончить её можно какой-нибудь игрой на сплочение коллектива. (См. ниже)

Следует отметить, что основными типами лидерства являются эмоциональное и интеллектуальное лидерство. Не последнее место в коллективе занимает лидер-организатор. Кому возглавить ваш отряд, зависит не только от личных симпатий, но и от вида деятельности, направления жизни отряда в данную смену.

Тест «Я – лидер»

Очень интересно и полезно было бы провести среди ребят тест на определение лидерских качеств. Пусть каждый из них сам попробует оценить свои способности, повести отряд за собой, стать организатором и вдохновителем жизни в коллективе.

Инструкция к этому тесту будет такова: «Если ты полностью согласен с приведённым утверждением, то в клеточку с

соответствующим номером поставь цифру «4»; если скорее согласен, чем не согласен – цифру «3»; если трудно сказать – «2»; скорее не согласен, чем согласен – «1»; полностью не согласен – «0».

Образец карточки ответов расположен ниже.

Вопросы к тесту «Я – лидер»

1. *Не теряюсь и не сдаюсь в трудных ситуациях.*
2. *Мои действия направлены на достижения понятной мне цели.*
3. *Я знаю, как преодолевать трудности.*
4. *Люблю искать и пробовать новое.*
5. *Я легко могу убедить в чём-то моих товарищей.*
6. *Я знаю, как вовлечь моих товарищей в общее дело.*
7. *Мне нетрудно добиться того, чтобы все хорошо работали.*
8. *Все знакомые относятся ко мне хорошо.*
9. *Я умею распределять свои силы в учёбе и труде.*
10. *Я могу чётко ответить на вопрос, чего хочу от жизни.*
11. *Я хорошо планирую своё время и работу.*
12. *Я легко увлекаюсь новым делом.*
13. *Мне легко установить нормальные отношения с товарищами.*
14. *Организуя товарищей, стараюсь заинтересовать их.*
15. *Ни один человек не является для меня загадкой.*
16. *Считаю важным, чтобы те, кого я организую, были дружными.*
17. *Если у меня плохое настроение, я могу не показывать это окружающим.*
18. *Для меня важно достижение цели.*
19. *Я регулярно оцениваю свою работу и свои успехи.*
20. *Я готов рисковать, чтобы испытать новое.*
21. *Первое впечатление, которое я произвожу, обычно хорошее.*
22. *У меня всегда всё получается.*
23. *Хорошо чувствую настроение своих товарищей.*
24. *Я умею поднимать настроение в группе своих товарищей.*
25. *Я могу заставить себя утром делать зарядку, даже если мне этого не хочется.*
26. *Я обычно достигаю того, к чему стремлюсь.*
27. *Не существует проблемы, которую я не могу решить.*
28. *Принимая решение, перебираю различные варианты.*
29. *Я умею заставить любого человека делать то, что считаю нужным.*
30. *Я умею правильно подобрать людей для организации какого-либо дела.*

31. *В отношении с людьми я достигаю взаимопонимания.*
32. *Стремлюсь к тому, чтобы меня понимали.*
33. *Если в работе у меня встречаются трудности, то я не опускаю руки.*
34. *Я никогда не поступал так, как другие.*
35. *Я стремлюсь решить все проблемы поэтапно, не сразу.*
36. *Я никогда не поступал так, как другие*
37. *Нет человека, который устоял бы перед моим обаянием.*
38. *При организации дел я учитываю мнение товарищей.*
39. *Я нахожу выход в сложных ситуациях.*
40. *Считаю, что товарищи, делая общее дело, должны доверять друг другу.*
41. *Никто и никогда не испортит мне настроение.*
42. *Я представляю, как завоевать авторитет среди людей.*
43. *Решая проблемы, использую опыт других.*
44. *Мне неинтересно заниматься однообразным, рутинным делом.*
45. *Мои идеи охотно воспринимаются моими товарищами.*
46. *Я умею контролировать работу моих товарищей.*
47. *Умею находить общий язык с людьми.*
48. *Мне легко удаётся сплотить моих товарищей вокруг какого-либо дела.*

После заполнения карточки ответов необходимо подсчитать количество очков в каждом столбце (не учитывая баллы, поставленные за вопросы 8, 15, 22, 29, 34, 36, 41). Эта сумма определяет развитость лидерских качеств:

- А – умение управлять собой;*
- Б – осознание цели (знаю, чего хочу);*
- В – умение решать проблемы;*
- Г – наличие творческого подхода;*
- Д – влияние на окружающих;*
- Е – знание правил организаторской работы;*
- Ж – Организаторские способности;*
- З – умение работать с группой.*

Карточка для ответов теста «Я – лидер»

А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24

25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48

Если сумма в столбце меньше 10, то качество развито слабо, и надо работать над его совершенствованием, если больше 10, то это качество развито средне или сильно.

Но прежде, чем сделать заключение о том, лидер ли подросток, обратите внимание на баллы, выставленные при ответах на вопросы 8, 15, 22, 27, 29, 34, 36, 41. Если на каждый из них поставлено более 1 балла, мы считаем, что ты был неискренним в самооценке. Результаты теста можно изобразить в графике.

У каждого лидера есть свой «почерк», своя манера, свой способ в организации коллективных дел. Эти свойственные лидеру приёмы воздействия на личность или на группу называют стилем работы.

А.Н. Лутошкин

выделяет стили:

1. *РАЗЯЩИЕ СТРЕЛЫ*. Призывающий, настаивающий, жёстко требующий. Эффективен в только ещё складывающихся коллективах.
2. *ВОЗВРАЩАЮЩИЙСЯ БУМЕРАНГ*. Советующий, консультирующий, коллегиальный, требующий. Эффективен в сложившихся коллективах.
3. *СНУЮЩИЙ ЧЕЛНОК*. Уговаривающий, просящий, компромиссный. Эффективен в зависимости от ситуации.
4. *ПЛЫВУЩИЙ ПЛОТ*. Соглашающийся, уступчивый, не вмешивающийся. Эффективен только как вспомогательный.

Возможно, вы найдёте полезными для работы советы будущим лидерам английских учёных М.Вудсона и Д.Френсиса:

1. *УСТАНОВИТЕ ЯСНЫЕ ЦЕЛИ*. Умные коллективы часто сами находят путь, если знают, к чему надо прийти.
2. *НАЧИНАЙТЕ С МАЛОГО*. «Большой дуб вырастает из маленького жёлудя». Успех укрепляет доверие и создаёт основу для нового успеха. Люди предпочитают идеи, в которых они могут разобраться.

3. *ПРЕЖДЕ ЧЕМ ДЕЙСТВОВАТЬ, ДОБЕЙТЕСЬ СОГЛАСИЯ.* Причастность вырастает из понимания. Без согласия почти ничего нельзя изменить. Достижение согласия требует немалого времени.
4. *СОСТАВЬТЕ РЕАЛЬНЫЙ ГРАФИК.* «Москва не сразу строилась». Научиться – означает от чего-то отучиться. Культурный уровень меняется очень медленно.
5. *СОВЕТУЙТЕСЬ ЧАСТО И ИСКРЕННО.* Люди могут сказать много ценного. Когда вы советуетесь, то тем самым укрепляете согласие. Советоваться – это не форма, а содержание. Манипулирование подрывает возможность создать коллектив
6. *СВЯЖИТЕ СОЗДАНИЕ КОЛЛЕКТИВА С ОРГАНИЗАЦИОННОЙ РАБОТОЙ.* Люди с большей готовностью пойдут на эксперимент, если это не требует большого объёма дополнительной работы. Для создания коллектива используйте возможность регулярных заседаний и обычных заданий. Положительные результаты будут очевиднее.
7. *СМЕЛО ВСТРЕЧАЙТЕ «ПОЛИТИЧЕСКИЕ» ПРОБЛЕМЫ.* Не кладите сложные вопросы под сукно. Будьте реалистом в своих планах. Если вы будете играть в политику, то дискредитируете свои усилия.
8. *ПООЩРЯЙТЕ ОТКРЫТОСТЬ И ИСКРЕННОСТЬ.* С глубоко укоренившимися предрассудками и взглядами легче справиться, если обсуждать их открыто. Не подавляйте дискуссии.
9. *НЕ ВЫЗЫВАЙТЕ ЛОЖНЫХ НАДЕЖД.* Обещать легче всего. Невыполненные обещания дискредитируют вас.
10. *ЕСЛИ НУЖНО, ПЕРЕСТРОЙТЕ СВОЮ РАБОТУ.* Организационная работа требует времени. Создание коллектива может увеличить индивидуальный объём работы.
11. *ПОМНИТЕ, ЧТО НЕИЗВЕСТНОЕ ПУГАЕТ БОЛЬШЕ, ЧЕМ ИЗВЕСТНОЕ. ПОМНИТЕ, ЧТО РАЗВИТИЕ В ОСНОВНОМ САМОРЕГУЛИРУЕТСЯ.* Если проблему изложить вслух, она уже не кажется страшной. Возраст, способности и взгляды создают ограничения. В конечном счете, мы сами отвечаем за своё развитие.
12. *ПОМНИТЕ, ЧТО «ВЫ МОЖЕТЕ ЗАГНАТЬ ЛОШАДЬ В ВОДУ, НО НЕ МОЖЕТЕ ЗАСТАВИТЬ ЕЁ ПИТЬ».* Людей нельзя заставить изменить отношение. Людей можно заставить притворяться, будто они меняются.
13. *ПОМНИТЕ О ТЕХ, КТО ВНЕ ИГРЫ.* Зависть может помогать развитию. Люди любят сами быть участниками.

14. *ПОМНИТЕ, ЧТО СОЗДАНИЕ КОЛЛЕКТИВА МОЖЕТ ВЫЗВАТЬ ДРУГИЕ ПРОБЛЕМЫ.* Другие группы людей могут почувствовать опасность. Отдельные единомышленники могут перерасти свои нынешние функции.
15. *ПРИ СОЗДАНИИ КОЛЛЕКТИВА ИСПОЛЬЗУЙТЕ И ВОЗМОЖНОСТИ.* Может иметь место индивидуальное развитие. Новые идеи порождают дальнейшее творчество. Существующие системы и методы могут оказаться под вопросом. Делегируйте (передавайте) полномочия. У людей разные сильные стороны и опыт. Делегирование (передача) полномочий обычно означает развитие.
16. *ПРИНИМАЙТЕ ПОМОЩЬ ИЗВНЕ, ЕСЛИ ЭТО НЕОБХОДИМО.* Тщательно выбирайте, к кому обратиться. Принимайте на себя ответственность за свои действия. У каждого человека со стороны свой взгляд на проблему и свой опыт. Люди со стороны не участвовали в *организационной работе*. Человек извне скорее окажется беспристрастным.
17. *УЧИТЕСЬ НА ОШИБКАХ.* Признавайте свою неправоту. Регулярно анализируйте ход дела. Поощряйте обратную связь – это самое ценное, что вам могут дать коллеги.
18. *ДЕЛАЙТЕ ТО, О ЧЁМ ВЫ ГОВОРИТЕ.* Дела говорят сами за себя.

ГЛАВА 4

Я+ТЫ+ОН+ОНА=МЫ

Вы, конечно же, хотите, чтобы ваш отряд был дружным, сплочённым, чтобы все в нём были за одного, и один, несомненно, был за всех!

Давайте с вами проведём несколько игр, и, может быть, вы увидите, как сократится число ссор между ребятами, они чаще будут помогать друг другу, чаще будут появляться улыбки на их лицах.

Любая игра несёт в себе элемент сплочения, и, конечно же, вы знаете их огромное количество. Хотелось бы пополнить ваш арсенал наиболее оригинальными и забавными играми.

«Клоун»

Для проведения этой игры необходимо разделить на 2-3 команды и приготовить 2-3 коробки спичек. Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону.

Для того чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробок себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново.

Соответственно выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее.

Недостатка смеха в этой игре не будет!

«Яблочко»

Эта игра опять же связана с передачей предмета двумя или несколькими командами. Этим предметом будет яблоко, и держать его нужно будет, зажав между подбородком и шеей. Руки за спину, итак... Начали!

Если у вас не оказалось под рукой яблока, то с таким же успехом можно воспользоваться апельсином или теннисным мячом.

«Сандалик»

Для этой игры нужно организовать не меньше трёх команд. Команды выстраиваются в колонны, расположенные на одной линии, предварительно разувшись. После того, как команды построятся, вожатый собирает всю обувь ребят, сваливает её в кучу и перемешивает. Вожатым предлагается инструкция: «Это небольшая весёлая эстафета. Сейчас по очереди каждый из участников должен подбежать к этой куче, обуться в свою обувь и в обуви добежать до своей команды, передав эстафету следующему. Выигрывают умеющие быстро обуваться!»

«Тукан»

Тукан – это рыба, которую рыбаки часто сушат, нанизывая на длинные верёвки. Сейчас мы, подобно тукану, будем «нанизываться» на длинную, около 15 м. длиной верёвку, на одном конце которой привязана сосновая шишка. Эту шишку все члены команды должны продеть через всю одежду сверху вниз, передавая шишку друг другу по очереди. Естественно, выигравшей считается та команда, последний участник которой первым из всех команд вытащит из штанины брюк сосновую шишку с пятнадцатью метрами верёвки, привязанными к ней.

«Клубок»

Та же самая верёвка связывается в кольцо. Водящий выходит из комнаты или отворачивается, а остальные, держась двумя руками за верёвку, запутываются, образуя живой клубок, который водящий должен распутывать. Его задача – снова образовать круг.

«Прыжок без парашюта»

Для этой игры четыре пары участников становятся с одной стороны стула лицом друг к другу, скрестив руки так, как это рекомендуется делать при переноске раненых. Спиной к ним на стул становится ещё один игрок, который будет «прыгающим». Он становится на край стула и падает назад как восковая палочка. Стоящие сзади со скрещенными руками 8 человек ловят его. Острота ощущений и успех того, что товарищ пойман, захватывают и увлекают ребят. Боязнь того, что их товарищ может удариться, заставляет ребят крепко держаться друг за друга.

Структура детского коллектива очень вариативна, не всегда отношения в нём складываются гладко. Наряду с референтными (значимыми) группами часто в детском коллективе встречаются так называемые «отверженные». Эта игра будет более продуктивной, если вожатый незаметно для ребят сделает так, чтобы на стул почаще становились «отверженные», а ловили их лидеры или те, кто их отвергает.

ГЛАВА 5

Что делать, когда нечего делать?

На улице дождь, и приходится сидеть в корпусе, или вам просто нужно заполнить небольшой промежуток времени. Что делать? Конечно же, играть! Пусть смех станет постоянным вашим спутником. Некоторые игры, предложенные ниже, возможно вы уже знаете, а если нет – попробуйте провести.

«Тише-громче»

Вы, наверное, играли в детстве в игру «Холодно-горячо»? Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг, водящий выходит из круга, и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов группы спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего – найти человека, у которого

спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному. Соответственно, песня поётся тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

«Ловись, рыбка»

В этой игре участники должны встать на стулья и присесть подобно волку, ловящего в проруби рыбу своим хвостом. Сзади к брюкам участника привязывается тонкая верёвка или нитка, к другому концу которой привязывается карандаш или фломастер. И, периодически приседая, нужно попасть этим карандашом в горлышко бутылки, стоящей на полу.

«Тараканьи бега»

Для этой игры нужны будут 4 спичечных коробка и 2 нитки (в расчёте на двух участников). Нитка привязывается за пояс спереди, к другому концу нитки привязывается спичечный коробок так, чтобы он висел между ног. Второй коробок кладётся на пол. Раскачивая, как маятником, коробками, находящимися между ног, участники должны подталкивать коробки, лежащие на полу. Кто быстрее пройдёт обозначенное заранее расстояние, считается победителем.

«Рыбалка»

На стул ставится глубокая тарелка, участники должны по очереди бросать в неё с расстояния 2-3 метров пуговицу, либо пробку от бутылки, стараясь попасть так, чтобы пуговица осталась в тарелке.

Эта простая игра очень увлекает и захватывает ребят.

«Шпион»

Детям очень нравятся детективы, и эта игра будет проходить в стиле знаменитых разгадок Шерлока Холмса. Ребята делятся на команды, которые пишут друг другу письма молоком. Последующая расшифровка письма приносит массу удовольствия игрокам.

Будет лучше, если письма будут ещё и зашифрованные.

«Сторож»

Ребята садятся на стульях так, чтобы был образован круг. Позади каждого сидящего на стуле должен стоять игрок, и один стул должен

быть свободным. Игрок, стоящий за ним, должен незаметно подмигнуть любому из сидящих в кругу. Все сидящие участники должны смотреть на игрока со свободным стулом. Сидящий участник, увидев, что ему подмигнули, должен быстро занять свободное место. Функции игроков, стоящих сзади сидящих, заключаются в том, чтобы не пропускать своих подопечных к свободным местам. Для этого им стоит только положить руку на плечо сидящему. Если «сторож» не выпустил «беглеца», они меняются местами.

«Статуя любви»

Для проведения этой игры необходимо, чтобы четверо (2 мальчика и 2 девочки) вышли из помещения. Выбирается мальчик, который будет исполнять роль «первого скульптора», и мальчика и девочку, которые будут «статуей». «Скульптору» ставится условия: «Представь, что ты настоящий скульптор, и ты должен слепить «статую любви». Перед тобой стоит глина, из которой ты можешь слепить всё, что считаешь нужным, она застынет так, как ты захочешь». Он приступает к выполнению скульптуры, а после того, как он закончит её, его просят занять место мальчика в его «скульптуре». Затем приглашают девочку из-за двери и повторяют ей то же самое условие. После окончания её работы она должна занять место девочки в этой «скульптуре». И так дальше с остальными участниками, стоящими за дверью.

«Раз – коленка, два – коленка»

Снова садятся все на стулья в тесный круг. Затем каждый должен положить руку на правое колено соседу слева. Положили? Так, а теперь начиная с вожатого, по часовой стрелке по всем коленкам по очереди должен пройти лёгкий хлопок рукой. Сначала – правая рука вожатого, затем левая рука его соседа справа, затем правая рука соседа слева, затем левая рука вожатого и т.д.

Первый круг проводится для того, чтобы ребята поняли, как надо действовать. После этого начинается игра. Тот, кто ошибся в процессе игры, убирает руку, которая либо задержалась со своим хлопком, либо произвела его раньше. Если игрок убрал обе руки, он выходит из круга, а игра продолжается. Для усложнения задачи вожатый всё быстрее и быстрее даёт счет, под который должен быть

произведён хлопок. Выигрывают три игрока, оставшиеся последними.

«Зоопарк»

Все садятся в круг так, чтобы один стул был свободным. В центре круга стоит водящий. Каждый участник, сидящий в кругу, называет себя каким-нибудь животным. Участник, сидящий слева от свободного стула, хлопает правой рукой по нему и называет какое-нибудь животное. Тот, кто услышал название животного, выбранного им, должен занять свободный стул. Участник, справа от которого освободился стул, должен хлопнуть по нему и назвать другое животное. Задача водящего – успеть занять стул до хлопка. Тот, кто не успел хлопнуть, становится водящим.

«Рыбы, птицы, звери»

Участники становятся в круг, в центр которого встаёт водящий. Водящий закрывает глаза и начинает вращаться вокруг своей оси, вытянув вперёд правую руку и повторяя слова: «Рыбы, птицы, звери». Затем он останавливается и говорит любое из этих трёх слов, показывая рукой на кого-то из участников. Тот, на кого показали, должен быстро сказать название птицы, рыбы или зверя, в зависимости от того, что было названо водящим. Водящий считает до трёх, и если за это время стоящий в кругу не успел ничего сказать или сказал не то, что нужно, выходит из игры. Названия рыб, птиц, зверей не должны повторяться. Выигрывают самые внимательные и знающие наибольшее количество названий животных.

ГЛАВА 4

Тесты

Способов исследований межличностного и межгруппового взаимодействия очень много. Один из наиболее часто используемых вожатыми оздоровительных лагерей является сбор информации посредством анкетирования, проведения различного вида опросников, социометрии. Предложенные ниже варианты социометрии и опросников апробированы не на одной смене ребят и показали, что имеют право на существование и применение. Если они вам понравятся, вы можете использовать их в своей работе.

Коллектив, группа – это всегда живой организм, существующий по своим, свойственным для него законам. Люди, входящие в него, не могут там находиться в одинаковых позициях по отношению друг к другу и к тому, чем занимается коллектив. Каждый его член в соответствии со своими деловыми и личностными качествами, своим статусом, имеет определённое положение в системе групповых и межличностных отношений. Для более глубокого понимания межличностных отношений в коллективе мы предлагаем провести социометрию.

Социометрия

Социометрия – метод исследования межличностных отношений (формальных и неформальных, эмоциональных и деловых) в малых группах, коллективах, организациях.

В середине лагерной смены, когда ребята уже достаточно узнали друг друга, сложились определённые группы, выявились лидеры, можно использовать метод социометрии для определения межличностных отношений. Вы предлагаете ребятам вопросы, отвечая на которые, они могут использовать не более трёх фамилий членов коллектива.

1. Кого бы вы пригласили на свой день рождения?
2. С кем бы вы пошли дежурить по территории, в столовой?
3. С кем бы вы хотели жить в одной палате?

Для обработки результатов строится следующая таблица:

№	Фамилия	1	2	3	4	...	25
1.	Петров В.		2	1	3		1
2.	Иванов Ф.	2		2	2		2
3.	Сидоров В.	1	1		1		
4.	Захаров С.		2				
...							
2	Кириллов	3	3	2	3		
5.	И.						

В графах напротив своих фамилий отмечают номер тех, кого выбрали, и ставят 1, если выбор пал один раз, 2 – выбор пал два раза, 3 – выбор пал три раза. Затем результаты каждого заносятся в таблицу. Например, Петров выбрал 2 раза Иванова, 1 раз Сидорова, 3

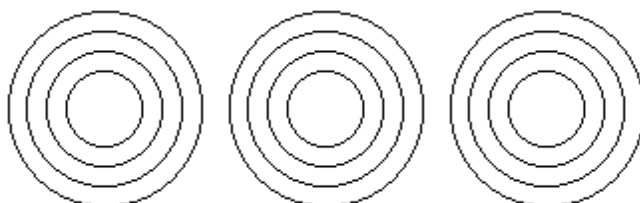
раза Захарова и 3 раза Кириллова. В то же время Петров был выбран 2 раза Ивановым, 1 раз Сидоровым, не выбран ни разу Захаровым и 3 раза был выбран Кирилловым.

После того, как все результаты перенесены в таблицу, надо определить статус каждого, сложив все числа в каждой колонке по горизонтали. С помощью этих результатов можно построить социограмму «мишень». Для этого чертятся четыре концентрические окружности, они называются зонами.

- 1 зона – зона «звёзд» (максимальная сумма баллов)
- 2 зона – зона «предпочтения» (статус выше среднего)
- 3 зона – зона «пренебрегаемых» (статус ниже среднего)
- 4 зона – зона «изолированных»

Примечание: в ходе исследования вожатый должен быть внимательным и осторожным, не выносить результаты на обсуждение, т.к. ребята, оказавшиеся в зоне «изолированных» могут подвергаться насмешкам со стороны других ребят. Полученные результаты должны стать источником размышления для вожатого, началом пересмотра своего отношения к некоторым ребятам в отряде.

Ответ на 3 вопрос не должен ограничиваться половыми рамками. Девочка может написать фамилию мальчика, а мальчик – фамилию девочки. Вожатый может предложить и свои вопросы. Вопросы должны быть значимыми для детей.



ТЕСТ «Нарисуй скорее дом»

Многие из вас, наверное, пользовались этим тестом, т.к. он является довольно-таки распространённым. Состоит он в следующем: необходимо нарисовать дом.

Городской дом

Речь идёт о многоэтажном здании. Его не очень часто рисуют дети, тем не менее, рисунок этого дома позволяет нам сказать о замкнутости человека, о его склонности сосредотачиваться на своих собственных проблемах, которыми он не делится.

Небольшой низкий дом

Тот, кто рисует его с очень низкой крышей, скорее всего чувствует себя очень усталым, утомлённым, любит вспоминать о прошлом, хотя и в нём обычно не находит много приятного.

Средневековый замок

Такой рисунок раскрывает чисто ребяческое в характере, несерьёзное, легкомысленное. Он означает преувеличенное воображение, стремление везде успеть, и всем помочь, но никогда не успевает со всем этим справиться.

Простой сельский дом

Он означает неудовлетворённость, дискомфорт. Если ребёнок, который рисует этот дом, одинок, то, возможно, в этом выражается его потребность в общении, стремление войти в коллектив. Если дом окружён неприступной железной оградой, то это, скорее всего, говорит о замкнутости. Если вокруг дома низкая изгородь, то это означает обратное – доверие к другим. Чем забор (ограда) ниже, тем выше у этого человека склонность к общению.

Двери

Если они расположены посередине фасада, это говорит о приветливости, гостеприимстве. А крыльцо – о ещё большем великодушии, чувстве уверенности в себе. Открытая дверь означает общительность. Если дверь расположена сбоку, это знак недостаточной общительности, такой ребёнок не так легко идёт на контакт. Если дверь закрывает почти весь фасад, это свидетельствует о легкомысленности, непредсказуемости в поступках, а также о великодушии, иногда даже чрезмерном.

Трубы

Отсутствие трубы на рисунке – признак бесчувственности.

Труба, из которой не идёт дым, означает то же самое, но эта черта характера вызвана, без сомнения, целым рядом разочарований в жизни. Труба с дымом – признак великодушия, а если к тому же на трубе прорисованы даже кирпичики, какие-то мелкие детали, то это свидетельствует о жизненном оптимизме.

Окна

Огромное окно говорит об открытости, радушии, дружелюбии. Одно или несколько небольших окон, окно с решётками, ставнями – показатель скрытности, наличия комплексов, жадности, неумения ни давать, ни принимать что-либо от других.

Глубокий анализ всех деталей позволит лучше понять ребёнка, поможет выбрать методы воспитательного воздействия.

Следует иметь в виду, что некоторые дети рисуют либо так, как их учили в школе, либо в соответствии с национальными, культурно-этническими особенностями. А в этом случае тест не несёт необходимой информации.

Тест «Лучший художник»

Этот тест применим для разных возрастов, и на практике используется как исследование оригинальности мышления. Мы с вами будем использовать его в упрощённом варианте для выявления умеющих хорошо рисовать, то есть ребят, которые помогут вам в оформлении отрядных уголков и т.д.

Для этого каждому ребёнку вашего отряда необходимо дать заранее подготовленный лист с нарисованными кружочками (для рисования кружочков можно использовать монету) количество которых от 10 до 25. Условие следующее: необходимо нарисовать соответственно 10-25 рисунков, чтобы каждый кружок был частью рисунка. Объединять несколько кружков в один рисунок нельзя. Тест можно усложнить, ограничив время: 1 минута на один рисунок.

Обработка результатов ведётся следующим образом: вожатый называет предметы, которые, как показывает практика, рисуются ребятами чаще всего: «Ребята, поднимите руки те, кто нарисовал солнышко (ведётся подсчёт). Итак, 15 человек. Теперь все, кто нарисовал солнышко, записывают себе 15 баллов».

Подобный подсчёт и выставление баллов ведётся и дальше, когда вожатый называет следующие предметы: часы, лицо, овощи, фрукты, мяч, тарелка, кнопка, розетка, монета, мишень, медаль. Далее все участники суммируют количество своих баллов. Участники, нарисовавшие предмет, который не был назван вожатым, ставят себе по 1 баллу. Победителем является тот, кто наберёт наименьшую сумму баллов.

Вожатый собирает рисунки и по качеству их выполнения выявляет лучшего художника отряда.

«Своё пространство»

Психологический смысл игры-теста: 1) углубить и расширить личностное самосознание одного из участников занятия, выбранного по усмотрению ведущего; 2) утвердить в глазах группы значимость

данной конкретной личности; 3) косвенным путём (через реализацию игрового задания) выявить отношение данной личности к каждому из членов группы. Игра проводится в большой комнате.

Ведущий выделяет из группы одного человека («протагониста») и предлагает ему встать или сесть в центр игровой площадки. Далее всех остальных просят тесно сгрудиться вокруг протагониста. После паузы в две-три минуты ему говорится следующее: «Сейчас вы превращаетесь в светило, на разном удалении от которого окажутся многочисленные планеты – другие люди. Те из них, чьё притяжение ощущается сильнее, естественно, займут место ближе к вам. Те, чьё притяжение слабее, расположатся подальше или вовсе «оторвутся» от вас. Закройте глаза, сосредоточьтесь... Теперь откройте глаза. Медленно поворачивайтесь вокруг своей оси. Каждому, кто окружает вас, поочерёдно сообщите, в каком направлении ему (или ей) следует отходить. Пока человек не отдалится на расстояние, соответствующее вашему внутреннему чувству притяжения, командуйте: «Ещё... ещё... стоп!» Те, кому вы так и не сказали «стоп!», вообще покидают игровую площадку. Вы вправе, конечно, не только удалять, но и оставлять человека на месте, либо приближать его к себе на дистанцию до 30 см. Начали!»

Такая инструкция умышленно допускает комичные ситуации «изгнания» или «максимального приближения»: это оживляет занятие.

В то же время игра непроизвольно настраивает и протагониста и группу на достаточно серьёзный лад.

После расположения участников игры вокруг «светила» ведущий даёт протагонисту вторую инструкцию: «Вы создали сейчас своё психологическое пространство. Хорошо ли вам в нём?.. Если не вполне, можете внести любые изменения в расположение окружающих вас людей. Добивайтесь такой их расстановки, чтобы испытывать чувство комфорта данной среды».

Как правило, некоторые изменения протагонистом вносятся. Нередко при этом он просит вернуться на площадку одного-двух из тех, кого поначалу «изгнал», а также по-новому группирует между собой пары, тройки «планет».

Расстановку людей после первой инструкции можно толковать как демонстрацию протагонистом своих симпатий и антипатий. В действительности среди лиц, удалённых на значительное расстояние либо вообще «изгнанных», подчас находятся те, кому протагонист

оказывает особое предпочтение, но из стыдливости хочет скрыть это от группы. Точно так же среди людей оставленных им близко могут попасться люди, безразличные ему, или те, свою враждебность, к которым он считает нужным замаскировать перед группой.

Расстановка людей после второй инструкции в большей степени отражает подлинную систему отношений протагониста, но всё же носит отпечаток «желаемого», «воображаемого» им положения вещей. Всё это, впрочем, весьма информативно для ведущего.

Фиксация складывающихся соотношений на доске или на бумаге нежелательна – ведущему лучше положиться на свою память и соответствующие заметки делать потом. Нежелательно также последующее обсуждение группой действий протагониста. Ведущий объявляет: «Право всякого – формировать «своё» пространство в этой игре так, как ему подсказывает интуиция. Люди могут быть весьма схожи образом мысли, но интуиция всё-таки у каждого своя». Как бы подкрепляя иллюстрацией этот принцип, ведущий организует очередной тур игры с новым протагонистом. За время, отведённое для занятия, не рекомендуется делать «светилом» более трёх человек подряд: игра может надоесть. Если же многие из группы выражают желание определить «своё пространство», то продолжение игры переносится на другой раз.

Сравнивая действия конкретного протагониста сегодня и полгода или год назад, ведущий получает представление об изменениях связей и статусе данной личности в группе.

«Режим молчания» или «Большой разговор»

Взяв группу на прогулку или в поход, можно объявить «режим молчания». Это значит, что участники группы будут общаться друг с другом лишь при действительной необходимости, и то с помощью жестов, мимики или, в крайнем случае, записки. Нарушивший «режим молчания» штрафуются (например, нести дополнительную поклажу или наказываются молчанием на дополнительный срок, когда всем будет позволено разговаривать).

Длительность молчания должна быть не менее получаса, а если возможно, - достигать полутора часов подряд. Люди всё это время проводят вместе: в походе, общей работе или просто рассевшись на траве. Разрешается бегать, играть в мяч, лазить по деревьям, собирать ягоды, но делать это всё молча.

Назначение такой игры двойко. Во-первых, каждый её участник в непривычной ситуации совместного пребывания без права на речевые контакты начинает по-новому воспринимать себя и других. Он поневоле «проваливается» в те глубины своей душевной жизни, о существовании которых, возможно, и не догадывался. Поглядывая на изменившихся, «тихий» товарищей, встречаясь с ними глазами, изредка обмениваясь скухими жестами, он понимает, что и они – каждый по-своему – «проваливаются в себя». Внутренняя жизнь, своя и чужая, открывается ему как новая реальность, и это способствует росту его уважения к тем людям, которых он, как ему кажется, уже давно изучил, к которым привык, как привыкают к предметам обихода. В игровом молчании личность осознаёт себя зреющей.

Во-вторых, за период молчания у каждого члена группы накапливается острая жажда общения. Смутно или явственно он приходит к пониманию того, каким благом является возможность поговорить – выразить себя и вникнуть в мысли, в душевное состояние другого. Ценность коммуникации он постигает внутренним опытом. Так человек не думает о ценности воздуха, которым он дышит, не замечает этого, дышит, однако ныряние в воду открывает ему радость дыхания.

Уважение и симпатия друг к другу, радость общения – всё это слышится в оживлённых разговорах группы после снятия «режима молчания». Люди настроены не по-обыденному, в той или иной форме переживают душевный подъём. Этим следовало бы воспользоваться, чтобы начать «большой разговор».

«Большой разговор» – это, собственно говоря, форма группового общения, хорошо знакомая каждому педагогу. Не раз и не два доводилось ему проводить с учащимися беседу на главные темы жизни – о чести и героизме, о дружбе и преданности, о цели человеческого пути, о сходствах и различиях между людьми, о науках и искусствах, о предках и о будущем, о Родине и человечестве... И, конечно, случалось так, что собравшимся не хотелось расходиться: была бы только взята верная «тональность» разговора, и был бы он только впору, ко времени и общему настроению.

Если после «режима молчания» времени ещё достаточно, т.е. впереди не меньше трёх часов без спешки и хлопот, то необходимое настроение для большого разговора можно, как правило, считать уже созданным. Ведущий начинает его, поставив определённый вопрос

перед аудиторией и предложив желающим ответить на него. Первым из таких вопросов может быть следующий: «О чём я думал, что переживал, пока длилось молчание?» В любой группе найдётся хотя бы один человек, готовый немедленно поделиться тем, что с ним произошло. Его слова побуждают ещё кого-нибудь высказаться о себе. Потом обычно начинается «цепная реакция».

Дальнейшие вопросы должны быть заранее припасены педагогом (или психологом), но какой из них поднимать вслед за первым, приходится решать по ситуации. У группы не должно возникать чувство, что тема обсуждается, навязываясь «сверху». Одна тема естественно порождает другую – таков принцип «Большого разговора». Что же касается припасённых вопросов, они могут быть таковыми:

- *«От чего мне бывает скучно?»*
- *«Какую музыку я люблю, и почему она мне нравится больше, чем другая?»*
- *«На какого героя фильма или книги мне когда-либо хотелось походить?»*
- *«Каким я представляю себя, и каким представляют меня другие (собравшиеся) лет через двадцать?»*
- *«Понимаю ли я своих родителей, бабушек, дедушек? Понимают ли они меня, и если нет, то почему?»*
- *«Какой хороший поступок был в моей жизни? (Имеется в виду «хороший» в его представлении, что бы об этом ни думали другие.)»*
- *«Люблю ли я животных, и с какими из них мне приходилось иметь дело?»*
- *«Есть ли у меня человек, которого я ненавижу?» (Не называя, дать его психологический портрет.)*
- *«Какие народные песенки и сказки (любого народа) мне приходилось слышать, и чем они мне понравились?»*
- *Какие люди мне больше нравятся – скромные или бросающиеся в глаза и почему?»*
- *«Пришлось ли мне пережить разочарование в человеке (называть его не надо) и с чем это было связано?»*
- *«Знаю ли я кого-нибудь из воевавших в минувшей войне пожилых людей, и что я о нём думаю?» (Называть его не обязательно.)*

- «В каких местностях страны, и в каких странах земного шара мне хотелось бы побывать и почему?»
- «Какие профессии мне нравятся? Какие не нравятся и почему?»

Это примерный и заведомо неполный перечень тем, возможных для «большого разговора» уже является толчком для самопроизвольного обращения группы к темам самого высокого порядка.

Позиция ведущего при беседе приближающейся по своему качеству к духовному уровню общения, должна быть исключительно тактичной. Он стремится (и требует от остальных) не перебивать говорящего, даже если тот, по общему мнению, вопиюще неправ.

В то же время он должен следить за тем, чтобы активные «солисты» не забивали сдержанных или легко теряющихся в беседе участников дискуссии. Желательно поощрять каждого, чтобы он взял слово, но недопустимо требовать от него высказываний, «вытягивать» их. Незрелые, поверхностные, нелогические, аморальные и тому подобные суждения членов группы ведущий, завершая разговор, должен, разумеется, подвергнуть убедительной критике, но ни в коем случае не переходя при этом «на личность». Он против такой-то позиции, но не против такого-то конкретного лица. Тем самым ошибающимся людям оставляется простор для последующих конструктивных размышлений на затронутые темы. (Обиженный или осмеянный человек тоже продолжает размышлять после разговора, но его размышления в этом случае часто носят деструктивный характер: в пику оппонентам субъект укореняется в своей неправоте).

«Большой разговор», если он удался, становится незабываемым и заметно сплачивает группу в дальнейшем. Он имеет не только очевидный нравственный, воспитательный, но и психологический смысл, ибо общение на духовном уровне с древности известно как вернейший способ облегчить, осветлить и укрепить душу человека.

Опросник

Если вас заинтересовал анализ качества вашей работы в течение смены, то рекомендуем вам провести анкету «КАК МЫ ЖИЛИ?»

Анкета

1. Нравится ли тебе ездить в оздоровительный лагерь?

2. Ты приехал (а) по желанию или по настоянию родителей?
3. Жалеешь ли ты об этом?
4. Чего, с твоей точки зрения, в этой смене в жизни лагеря было больше:
 - положительного
 - отрицательного
5. Можно ли сказать, что вожатые и воспитатели работали хорошо?
6. Чего, по твоему мнению, в жизни отряда в этой смене было больше:
 - положительного
 - отрицательного
7. Если бы тебе сейчас предложили перейти в другой отряд, сделал бы ты это?
8. Считаешь ли ты, что вожатый твоего отряда самый лучший?
9. Если да, то почему?
 - а) потому что закрывает глаза на поведение;
 - б) личная симпатия;
 - в) умеет зажечь, руководить, рассказывать и т.д.
10. Хотел бы ты начать смену сначала в том же составе?
11. В каком году в лагере было лучше?

ФОРМЫ ВЕЧЕРНЕГО СБОРА ОТРЯДА

- Вопросы с коллективным обсуждением:
 - Что мне удалось сегодня и почему?
 - Как можно использовать достигнутое?
 - Что мне не удалось и почему?
 - Что отняло у меня слишком много времени?
 - Что я сделаю завтра для более рациональной работы?
- **Метод анализа «Пять пальцев».** Этот способ подведения итогов занимает 5 минут. Каждому ребенку предлагается посмотреть на свою ладонь и подумать, глядя на нее.
 1. Мизинец (М) – «мысль», какие знания и опыт я сегодня приобрел.
 2. Безымянный (Б) – «близка ли цель»: что сегодня я сделал для достижения своей цели.
 3. Средний (С) – «состояние духа»: каким было мое настроение и от чего оно зависело.

4. Указательный (У) – «услуга»: чем я мог помочь другим людям, чем порадовал их?

5. Большой (Б) – «бодристость тела»: как я физически чувствовал себя, что я сделал для своего здоровья?

Можно сделать в форме личных дневников.

- **Метод оценки.** Каждому ребенку предлагается подумать о прошедшем дне. Затем ладошкой поставить оценку по пятибальной системе. Педагог выборочно спрашивает ребят, почему они поставили именно такую оценку.
- **«Я хочу сказать»** (в форме пресс-конференции). Каждому ребенку выдается листик бумаги, на котором он пишет первую фразу: «Я хочу сказать, что...». После того, как он написал первую фразу, он пишет все, что хочет сказать отряду о дне, об отряде и т.д. Затем, не подписывая листок, сворачивает и опускает в коробку. После того, как все справятся с заданием, вожатый открывает коробку и поочередно зачитывает записки ребят. При этом, отвечая на поставленные вопросы, комментирует. К комментарию подключаются и ребята.
- **«Если бы я был...».** Ребятам задается такой вопрос: «Если бы я был волшебником, то в сегодняшнем дне я бы...
исправил...
сделал...
добавил...»
- Ребятам предлагается вопрос: «Каким цветом вы бы окрасили сегодняшний день и почему?», после чего ответы коллективно обсуждаются.
- **Метод коллективного рассказа.** Каждый ребенок по очереди произносит предложения на тему «На что похож сегодняшний день?»
- **Метод фотосъемки.** Педагог задает ситуацию: ребята, представьте, что сегодня весь день снимал фотограф. Все что мы делали сегодня, он заснял на фотопленку. Но, увы, из-за неумелости фотографа, пленка засветилась. Давайте сейчас попробуем с вами восстановить каждый кадр этой пленки.
 - а) самые яркие, эмоциональные, веселые кадры;
 - б) и кадры, которые получились «не очень».
- **Выставка картин.** Каждому ребенку предлагается нарисовать картину сегодняшнего дня (для этого заранее приготовить краски,

фломастеры, альбомные листы). Каждый ребенок представляет свою картину – как она называется, что на ней изображено, и т.д. Все работы вывешиваются на стенд.

- Педагог сам или совместно с детьми ранее пишет вопросы, которые волнуют ребят или которые необходимо затронуть на вечернем сборе отряда. Затем листочки пускаются по кругу. Каждый пишет свое мнение. Итогом является озвучивание вопросов и ответов на поставленные вопросы (своего рода рассказов).

- **Рассказ-эстафета**, с передачей предмета. К кому попадает предмет, тот и высказывается по дню. Что для меня сегодняшний день? Работает правило свободного микрофона, т.е. кто хочет сказать, тот передает и говорит. Если ребенку нечего сказать, он передает предмет дальше по кругу. В завершении вожатый предлагает кому-то из ребят подытожить все услышанное. Если нет желающих, педагог подводит итоги сам.

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

- Что было хорошего в сегодняшнем дне?

- Что было не очень? Почему? Что с этим делать, как это можно сделать по-другому?

И т.д.

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

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

- **«Ниточка»**. Перед началом огонька вожатый предлагает ребята взять кусочек нитки. Разноцветные нитки – длиной от 10 до 30 см лежат рядом с вожатыми. Во время обсуждения дня по схеме: *что получилось? Что не получилось? Что надо сделать, чтобы было лучше?* каждый ребенок, высказывая свою точку зрения, наматывает ниточку на палец. Как только ниточка намотана, выступление прекращается. Т.о., выбрав нитку той или иной длины, ребенок

«заявляет» о своем желании выступить и настраивается на развернутую оценку дня или на короткую реплику.

- **«Строим дом».** Каждый представляет лист («кирпичик»), на котором рисует, как он себя видит себя в сегодняшнем дне и комментирует свой рисунок. Из этих «кирпичиков» потом строится дом, а на крыше пишется анализ дня.
- Перед ребятами лежит много картинок, на которых нарисована сложенная из различных предметов буква «Я». Каждый выбирает ту букву, которая, на его взгляд, больше похожа на него, а потом объясняет, почему.

Разумеется, предложенные вопросы не ограничивают весь их перечень, которым может пользоваться вожатый. Какая информация вам необходима? Основываясь на этом, вы можете составить свои вопросы.

Заключение

В этой брошюре мы предложили лишь малую часть игр, различных заданий для ребят. Пусть они станут хотя бы маленькой каплей в большом море ваших знаний.

Пробуйте, дерзайте, тогда жизнь в лагере будет намного интереснее, она принесёт только радость, веселье и задор.

ЖЕЛАЕМ УСПЕХА!

Рекомендуемая литература

1. Лутошкин А.Н. Как вести за собой – М. Просвещение, 1978
2. Лутошкин А.Н. Как вести за собой. Старшеклассникам об основах организаторской работы. – М. Просвещение, 1987

3. Детские подвижные игры народов СССР. Сост. А.В. Кенеман, ред. Г.И. Осиповой. – М. Просвещение, 1988
4. Знаете ли вы себя? (55 популярных тестов). – Московский рабочий, 1989
5. Дубрович А.В. Воспитателю о психологии и психогигиене общения. – М. Просвещение, 1987
6. Поломис К. Дети в пионерском лагере, 1989
7. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. – М., 1987
8. Мудрик А.В. Учитель: мастерство и вдохновение. – М., 1986
9. Цзен Н.В., Пахомов Ю.В. Психотехнические игры в спорте – М., 1985
10. Кричевский Р.Л., Рыжак М.М. Психология руководства и лидерства в спортивном коллективе. – МГУ, 1985
11. Юсупов И.М. Психология взаимопонимания. – Казань, 1991
12. Бородкин Ф.М., Коряк Н.М. Внимание: конфликт! – Новосибирск: Наука. Сиб. Отделение, 1989.