

О волшебниках и хорошем настроении...

Задайте вопрос любому подростку: «Что такое лето?» и он обязательно ответит – свобода, солнце, друзья и хорошее настроение. Вот только само собой хорошее настроение не приходит даже летом. Его нужно уметь создавать. Это великое волшебство - заставить человека улыбаться и радоваться жизни, и его секретом всегда могут поделиться «штатные волшебники» - вожатые, воспитатели, инструктора летних лагерей.

Также как и магам, чтобы составить эликсир счастья или создать философский камень, часто случается вожатым перелистывать множество литературы, чтобы подготовить конкурсную программу или тематический день, придумать что-нибудь увлекательное. Особая проблема – приходится возить с собой по чемодану книг, чтобы всегда было под рукой то, что нужно.

Сборник «Летнее настроение» - это своеобразный путеводитель для педагогов, родителей, вожатых, словом тех, кто пытается сделать отдых детей интересным и содержательным. В книге содержатся материалы по различным видам досуговой деятельности детей, малым и большим формам работы с детским коллективом: игры на знакомство, творческие развлекательные программы, сюжетно-ролевые игры, многие из которых являются разработками выпускников курса Волгоградского института молодежной политики и социальной работы «Организация работы в условиях детских временных коллективов».

Это хорошие рецепты как вместе с ребятами создавать веселую кутерьму или романтическую обстановку, сочинить песню дня или устроить средневековый бал, словом как создать хорошее настроение.

«История имени». Все садятся в круг. Каждый из участников по очереди называет свое имя и рассказывает историю о том, почему его назвали именно так.

«Снежный ком». В кругу первый участник

называет свое имя,
второй – имя первого
участника и свое, третий
- имена всех

Игры,

которые

помогут познакомиться

и растопить лед.

предыдущих участников и свое и так пока очередь вновь не дойдет до первого участника, который называет имена всех.

У этой игры есть различные вариации. Например, к имени можно прибавлять различные предметы или качества характера, которые начинаются с той же буквы: Маша – мудрая, Саша – смелый и т.д.

«Мы идем в поход». Эта игра не только на знакомство, но и на сообразительность. Ведущий задает вопрос: «Вы

идете в поход. Что вы с собой берете?» его партнер, с которым нужно договориться заранее называет свое имя и предмет, который начинается с этой же буквы. Тем игрокам, которые догадались и ответили правильно, ведущий позволяет идти в поход, а тем, кто не догадался, предлагает взять с собой другие вещи. Игра продолжается пока вся команда не «отправится в путешествие».

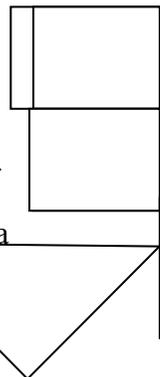
«Карта жизни». Каждому участнику дается лист бумаги и ручка. На листе в верхней части нужно написать дату проведения игры, а в нижней части дату своего рождения. Между этими двумя цифрами провести произвольную линию, которая, по мнению участника, отражала бы его жизнь. На линии точками отмечаются наиболее важные, запоминающиеся события и хорошие и плохие. После составления «Карты жизни» каждый из участников рассказывает по ней о своей судьбе.

Это упражнение лучше всего проводить в малой группе, где есть возможность выслушать каждого участника, если же людей много обсуждение следует проводить в парах или тройках.

«Мой герб». Каждый участник на своём листе рисует схему, символизирующую щит (смотри схему). Затем он начинает заполнять каждую клетку, отвечая на вопросы:

1. Имя, возраст.
2. Твой девиз (жизненное кредо).
3. Твое любимое занятие.
4. Цель жизни.
5. Качество, которое больше всего ценишь в людях.
6. Качество, которое ты не приемлешь.

Если игра проводится с целью знакомства участников между собой,



то герб прикрепляется к одежде как эмблема. А затем участники в течение дня читают надписи на гербах друг друга.

Если же цель игры – знакомство коллектива и его руководителей (вожатых, педагогов), то гербы «вручаются» им.

«Визитная карточка». На листе бумаги в центре пишется имя, а по сторонам и углам различные сведения об авторе. Набор вопросов следует определить заранее, в зависимости от целей игры (знакомство, получение информации, развитие творчества). Карточка крепится к одежде. Участники, общаясь и читая визитки друг друга, должны найти как можно больше ребят со схожими качествами. Затем подводятся результаты.

«Крест – Параллели». Игра на сообразительность. Участники садятся в круг. Ведущий предлагает им выбрать одну из 4 фраз: «крест - параллели», «крест – кресту», «параллель – параллели», «параллель – кресту». Участники при передаче ручки говорят одну из фраз. Ведущий отвечает, верна она или нет, не объясняя причины. Задача участников догадаться, в чем дело.

Секрет игры в следующем: крест – это скрещенные ноги участника, параллель – не скрещенные ноги. Например, фраза «крест – параллели» означает, что человек со скрещенными ногами передает ручку человеку с не скрещенными ногами и т.д. и т.п.

«Узелки». Участники становятся в круг. Ведущий подает руку любому, стоящему напротив, но не соседу. Тот, подает вторую руку другому члену группы, так образуется цепочка. Последний участник подает свободную руку ведущему и круг замыкается. Дальше команда должна придумать стратегию как «распутаться» не размыкая рук, чтобы снова получился круг. Во время обсуждения нельзя

производить никаких действий. Как только решение принято, группа молча выполняет задание.

«Слепая фигура». Участники, взявшись за руки, образуют круг, все закрывают глаза или завязывают их. Ведущий дает задание, не размыкая рук, создать какую-либо фигуру (треугольник, дом, звезда и т.д.).

«Любовная история». Участники садятся в круг, один из них выходит за дверь. Ведущий сообщает, что это игра - розыгрыш. Для этого они договариваются сообщить водящему, что якобы сочинили любовную или детективную историю, а он должен будет её воспроизвести, задавая участникам наводящие вопросы. При этом никакой истории, конечно, же нет, просто на вопросы, оканчивающиеся гласным звуком участники отвечают «да», на вопрос, оканчивающийся согласным звуком – «нет». Таким образом, водящий сам сочиняет историю.

«Счеты Тутанхамона». Игра на сообразительность. Ведущий раскладывает три спички определенным образом и говорит: «Тутанхамон придумал невероятный способ исчисления. Как вы думаете, какая это цифра? 5... Нет, это 8». Ведущий передвигает спички: «А это какая цифра? 9. Правильно». Как узнать, что за цифру показывает ведущий? В этой игре дело не в спичках, их расположение может быть любым, а в пальцах ведущего, которые показывают цифру.

«Crazy-blue». Прежде чем играть следует придумать какой-нибудь незатейливый мотив, который легко могут напевать все участники (желательно под гитару). По очереди каждый выходит в центр и говорит свою проблему, другие должны подобрать к ней рифму и спеть. Сначала будет немного сложно, но потом всё подстроится, припев всей песни «но я пою блюз и я самый счастливый человек на земле», поётся после того, как каждый внес свою строку. Продолжать по мере истощения проблем.

«Три». Ведущий кладет в центр какой-нибудь предмет, вокруг него встают те, кто пожелал принять участие в игре. Ведущий читает сценарий.

Расскажу я вам рассказ в полтора десятка фраз,
Лишь скажу я слово «три» - приз немедленно бери!
Понятно, когда брать приз? Ну, тогда начали!

Однажды шуку мы поймали, распотрошили,
а внутри
Рыбешек мелких увидали и не одну, а целых... две!

Мечтает мальчик закаленный стать олимпийским
чемпионом.
Смотри, на старте не хитри, а жди команду. Раз!
Два! ...Марш!

Когда стихи запомнить хочешь, их не учи до
поздней ночи.
А про себя их повтори разок, другой,
а лучше... пять!

Однажды поезд на вокзале мне три часа пришлось
прождать.
Ну, что ж вы приз, друзья не взяли, когда была
возможность взять!

«Комната ужасов». Игра-розыгрыш. В темную комнату, на которой висит табличка «Комната ужасов», заходят ведущий и участник. Ему доверительно, чтобы остальные не слышали за дверь, предлагается криком задуть свечу, приготовленную заранее. Остальные, слушая все эти вопли, начинают строить всевозможные догадки. После завершения опыта ведущий «замогильным» голосом

приглашает следующего участника побывать в «комнате ужасов».

«Кенгуру». Игра-розыгрыш. Из группы выбирается доброволец. Один ведущий уводит его подальше и объясняет, что он должен будет изображать кенгуру жестами, мимикой и т.п., но ни издавая, ни звука, а все остальные должны догадаться, что за животное он показывает. В это время второй ведущий рассказывает аудитории, что сейчас «жертва» будет показывать кенгуру, но все должны притвориться, что они не понимают, что же за животное им показывают. Надо называть любых других животных. Но не кенгуру. Через пять минут имитатор, стараясь лучше изобразить свою роль, будет действительно напоминать взбесившегося кенгуру.

«Сценки- экспромты». Любая сказка или миниатюра, текст собственного сочинения поможет организовать досуг большой группы людей. Для этого в нем выделяются все существительные – это и будут роли. При этом не надо забывать о ролях занавеса, антракта и звонков. Ведущему остается по жребию распределить роли, начать громко и выразительно читать текст, а героям – воплотиться в образ. Предлагаем примерный текст.

Наступило утро. Уставший от бессонной ночи начальник вошел в кабинет, подошел к окну, приоткрыл форточку и вдохнул свежий воздух. Теплый солнечный луч проник в окно и заплясал по стенам. За ним в окно влетела птичка. Начальник запустил в неё вазой. Птичка улетела, а ваза разбилась. Начальника охватил гнев. Но тут в кабинет вошла секретарша, толкая перед собой изящный столик, на котором позвякивал сервиз из китайского фарфора и лежали аппетитные бутерброды с черной икрой. Секретарша послала шефу ослепительную улыбку, и удалилась. Рабочий день начался.

«Арбат». Из группы выбирается 5-7 человек, в игре они будут исполнять роль натурщиков. Ведущий включает спокойную музыку, а на стену вешает листы ватмана. Включается настольная лампа, наводится на профиль лица натуры и по тени переводиться медленно и аккуратно на лист ватмана, каждый участник группы помогает сделать это наиболее точнее. Берутся кисти и краски. Пастель, карандаши, фломастеры и маркеры – это испортит впечатление. Пока часть позирует, другие их рисуют. Каждый имеет право нарисовать, дорисовывать профили «натурщиков». На свободной от портретов части листа участники сами рисуют интерьер, пейзаж, всё что угодно... А дальше - выставка!

«Первое впечатление». Игроки, свободно перемещая с карточками на спине, приколотыми или приклеенными клейкой лентой. По ходу перемещений гости пишут друг у друга на спине на карточках характеристику, краткое описание своего первого впечатления о человеке. Ведущий игры должен дать примерные образцы характеристик, например «горячая штучка» или «литературный гений» – ничего слишком буквального. Прелесть заключается в преувеличенных или искусных описаниях, которые при этом не должны оскорблять человека или приводить его в смущение.

«Свяжи веревку». Примерно от 50 до 300 веревок различной длины спрятаны по игровой площадке. Участники разбиваются на пары или микрогруппы. По сигналу они ищут и собирают отрезки веревок, связывая их вместе. Выигрывает пара с самой длинной непрерывной веревкой. Лучше ограничить данную игру по времени 3 – 4 минутами. Нет необходимости находить все спрятанные веревки.

Дополнительные возможности. За особую цветную веревку, если она найдена и привязана, полагается особый приз, или нашедшая ее пара должна начать следующую игру, показать фокус и т. д. Другой вариант – приз выигрывает пара с самой длинной связанной веревкой одного цвета.

«Каменные». Для начала нужно выбрать водящего. Суть игры заключается в том, что ее участники должны изображать из себя неприступные скалы. Они встают вдоль стены и напрягают все свои мышцы, а водящий должен постараться их от стены отлепить.

Устоять смогут только самые крепкие личности. О том, сколько времени можно пытаться оттащить игрока от стены, участники договариваются заранее.

«Рыбалка на асфальте». Игроки делятся на 2 – 3 равные команды, и каждый игрок получает, бумажную рыбку длиной 20 – 25 см, привязанную на нитке хвостом вниз. Длина нитки – 1 – 1,2 метра. Рыбка подвешивается за нитку сзади на поясе игрока так, чтобы хвост рыбки свободно касался пола. У каждой команды рыбки разного цвета. По сигналу ведущего игроки, бегая друг за другом, стараются наступить ногой на хвост рыбки противника. Касаться нитки и рыбок руками не разрешается. Игрок, чью рыбку сорвали, выходит из игры. Побеждает та команда, у которой останется больше рыбок.

«Зеленоглазое такси». Для этой игры понадобится несколько детских машинок – по количеству участников. На них закрепляются стаканы, доверху наполненные водой, а к бамперам привязываются веревки длиной в несколько метров.

Участники должны расположиться на одной линии, взять в руки концы веревок и по команде начать тянуть к себе машинки, наматывая веревку на палец (или на карандаш).

Как только ведущий замечает, что вода у кого-то расплескивается, он просит игрока остановиться и досчитать до 10. Остальные – если им удастся не разлить воду – продолжают тянуть машинки. Побеждает тот, чья машинка «приехала» быстрее всех и чей стакан остался полным.

«Игра с табуреткой». Надо взять табуретку и перевернуть её ножками вверх. Около каждой спиной становятся четыре участника с завязанными глазами и ложками в руках. По сигналу ведущего они должны сделать три шага вперед, потом развернуться и как можно быстрее приладить свою ложку на свою же ножку от табуретки – и причем так, чтобы ложка не падала. Побеждает тот, кто справится первым.

«Вечерний звон». На определенном (3 – 4 метра) расстоянии от играющих подвешивается или устанавливается несколько разных колокольчиков, консервных банок, хрустальных вазочек или алюминиевых чашек. Главное – чтобы все предметы звучали по-разному. На каждый предмет наклеивается бумажка с написанным на ней количеством очков.

Самые маленькие предметы (в которые труднее будет попасть) оцениваются дороже, самые крупные – дешевле. Можно сделать ярлычки со штрафными очками, чтобы при попадании в них игрок терял, например, 5 или 10 очков.

Допускается один коварный предмет, при попадании в который аннулируются все набранные очки.

Игрокам раздаются камушки или гайки. Участники должны по очереди кидать ими в предметы, стараясь попасть в те, которые принесут больше очков, и не попасть в штрафные. Очки фиксируются и затем подсчитываются.

Задачу можно усложнить, если играть вслепую, чтобы игроки не видели ярлычков и не знали, что сколько стоит и, следовательно, что они получают в конце игры.

Заранее выбранная судейская коллегия должна втайне от участников подсчитывать очки и по окончании игры в виде сюрприза сообщать об их количестве. Неожиданный победитель получает приз – например, свою гаечку на память.

«Свинская игра». Водящему завязывают глаза, дают палку и, ставя к стенке (чтобы не упал). Остальные игроки встают вокруг него полукругом. Водящий должен наугад коснуться кого-нибудь палкой и сказать: «Хрюшечка, похрюкай». Тот, кого коснулись, трижды хрюкает, не искажая голоса. Задача водящего – сосредоточившись, угадать, кто хрюкал. Тот, кого он узнал, сам становится водящим.

«Пришей» товарища». Участники делятся на две команды и выбирают себе капитанов. Вместо иглоков им раздаются две ложки (или вилки) с привязанными нитками или веревочками. Капитаны должны быстро и качественно «пришить» друг к другу всех членов своей команды. «Пришивать» можно за лямки, ремешки, петельки и т.п. – словом, за что можно зацепиться. Игра обостряется, когда пришивают вилкой: в этом случае и «швец», и участники должны быть предельно внимательными, чтобы об нее не уколоться. Побеждает та команда, которую «сшили» быстрее.

«Иди сюда!». Любимая игра Антона Семеновича Макаренко. Он писал, что стал считать себя мастером воспитательного дела, когда научился произносить фразу «Иди сюда!» с 16 различными интонациями. Неизвестно, каким образом он тренировался (может, один перед зеркалом, а может – на своих воспитанниках-беспризорниках), но в итоге действительно стал мастером.

Можно попробовать, собравшись всей компанией, произносить эту (или любую другую) фразу с разными интонациями и эмоциональными оттенками. Например, сказать иди сюда командирским тоном, страстным шепотом, удивленно, иронично, трагически или безразлично. Или так, как сказал бы врач - ветеринар, областной прокурор, Иван Грозный, покинутый любовник, сицилийский мафиози, Джон Траволта и кто угодно еще.

«Ха-ха-ха». Играющие садятся в круг. Первый игрок говорит: «ха», второй игрок говорит: «ха-ха», третий игрок говорит: «ха-ха-ха» и так далее, каждый игрок добавляет еще одно «ха». Каждое «ха» должно произноситься торжественно и важно. Если кто-то из игроков засмеется или попытается схитрить, он должен выйти из круга. Но как только они покидают круг, им позволено все.

Вышедшие игроки могут делать все, до чего они только смогут додуматься, в попытках заставить других игроков рассмеяться. Касаться игроков запрещено.

«Болтающийся вагон».

Количество игроков: 10 или более;

Для этой игры требуется много свободного места. Игроки образуют группы по три человека и более. При этом два человека не входят ни в одну из групп, они-то и будут теми самыми болтающимися вагонами.

Игроки в группах выстраиваются в линии и держат друг друга за талию. Это поезда, к которым пытаются прицепиться болтающиеся вагоны. Поезда бегают по кругу, делая резкие повороты каждый раз, когда болтающийся вагон пытается зацепиться за последнего игрока и присоединиться к поезду. Если болтающемуся вагону удастся прицепиться к поезду и его невозможно стряхнуть, то первый игрок поезда становится, в свою очередь, болтающимся вагоном.

Миксер №1.

Комплекс коммуникативных игр. Для его проведения необходимо музыкальное сопровождение, микрофон, открытая площадка или зал, ведущий, помощники ведущего (при количестве участников, превышающем 30 человек).

1. Кричалка.

Все участники становятся в круг, ведущий находится в его середине. Вслед за ведущим участники повторяют кричалку:

Я люблю... лагерь наш... за его.... суету
За друзей... и подруг... за его... Орлятский круг. (... - хлопки в ладоши).

Затем, ведущий предлагает произнести эту кричалку на разный манер: голосами девочек, мальчиков, голосами оперных певцов.

2. Человек к человеку! Это - здорово!

Все встают парами. Ведущий начинает представляться, после каждой его фразы участники должны говорить: «Это – здорово!» и показывать большой палец руки.

Например:

Вед. – Меня зовут Мария.

Все – Это – здорово!

Вед. – Я люблю слушать музыку.

Все – Это – здорово! И т.д. и т.п.

Как только ведущий говорит: «Рука к руке» - все участники должны соприкоснуться руками со своими партнерами. «Нога к ноге!» - все соприкасаются ногами. Как только ведущий говорит: «Человек к человеку!» - нужно поменять партнера, но при этом не остаться без пары. Тот, кто не успел найти свободного участника. Становится ведущим и игра начинается сначала.

3. Группы по признаку.

Детям предлагается за 30 секунд объединиться в группы по различным признакам: цвет волос, гороскоп, рост, цвет глаз. Внутри групп дети знакомятся.

4. Compliments.

Участники рассчитываются на первый-второй. Первые образуют внешний круг, вторые внутренний круг, причем оба круга стоят друг к другу лицом. По сигналу ведущего, стоящие напротив должны познакомиться и сказать друг другу комплимент от чистого сердца. По следующему сигналу внешний круг сдвигается, и процедура повторяется снова.

5. Змейка.

Дети становятся в круг, поворачиваются направо, кладут друг другу руки на плечи, становятся вплотную, присаживаются друг другу на колени и под музыку пытаются идти и петь песню, например, «В лесу родилась елочка».

6. Найди своих.

Играющим на спину крепятся таблички с именами сказочных героев (принц, принцесса, король) или названия животных. Необходимо найти свою группу, при этом нельзя спрашивать прямо: «что написано у меня на спине?».

7. С завязанными глазами.

Всем участникам игры нужно плотно завязать глаза повязкой так, чтобы ничего не было видно. Сначала все хаотично двигаются, стараясь не толкать друг друга. Затем по сигналу игроки мужского пола должны образовать свой круг в одной части площадки, а игроки женского пола другой. Тут понадобится интуиция, чутье, так как произносить какие-либо звуки нельзя. Можно прикасаться друг к другу и определять друг друга по жестам на ощупь.

8.Обнималки.

Ведущий рассказывает легенду:

В одном городе жил добрый человек, он хотел подарить каждому хорошее настроение. Для этого он делал цветные сердечки и дарил их своим близким, а они улыбались ему в ответ. Каждый день он делал много цветных сердечек и раздавал их друзьям и знакомым. «Неужели тебе не лень тратить столько времени на эту ерунду?» - спрашивали его. – Это не ерунда! Каждое маленькое сердечко приносит людям большую радость! – отвечал человек.

- *Брось, они радуются и улыбаются, потому, что давно любят и знают тебя, а вовсе не из-за твоих безделушек.*
- *Да, мы давно знакомы, но разве даже старому знакомому не приятно что-то подарить от души?*
- *Подари что-нибудь дорогое, такой подарок точно обрадует, а цветное сердечко – это пустяк.*

Человек перестал делать сердечки и раздавать своим знакомым. Но однажды, когда на улице был сильный ливень, он увидел в окно грустного человека под зонтом. Это был совсем чужой печальный прохожий. И тогда человек выбежал на улицу под самый дождь и протянул прохожему цветное сердечко, и совсем незнакомый человек улыбнулся ему в ответ. Долго потом на мокрых улицах города человек с цветными сердечками дарил незнакомым людям хорошее настроение.

У каждого из вас есть кисточка-обнималка, с её помощью давайте подарим друг другу радость.

Ведущий выдергивает ниточку из кисточки, и, привязывая её на кисточку-обнималку помощника,

называет свое имя и желает что-нибудь хорошее. Помощник делает тоже самое в ответ, после они обнимаются. Упражнение продолжается пока все участники не обнимутся друг с другом.

Миксер №2.

«Посчитай». Командам выдается комплект небольших карточек с написанными на них цифрами. Задача – найти сумму всех чисел и назвать результат. Выигрывает более точная команда.

«Что такое?». Командам раздаются карточки с названиями 3-4 предметов. Задача для каждой команды: после краткого обсуждения задать присутствующим вопрос о предмете, не называя его, так, чтобы все остальные дали ответ. Например, что это такое?

✓ Удобное сиденье с подставками для рук? (Кресло).

Жидкость предназначенная для соединения деталей? (Клей).

«Покажи». Необходимо изобразить, используя всех участников команды:

оркестр, электричку, сороконожку, зоопарк, телевизор, телефон;

болельщиков, команда которых проигрывает, зрителей, смотрящих крутой боевик, людей в очереди за колбасой;

крутых зайцев, диких поросят, одиноких волков, сумасшедших куриц;

Пизанскую башню, Китайскую стену, Кремль, мост над Темзой;

букву «А», «К», «Ш», «Р», «Ю»;

картину «Медведи в сосновом бору», «Бурлаки на Волге», «Иван Грозный убивает своего сына» и т.п.

«Русские писатели и поэты». На листах бумаги команды в течение 2-3 минут записывают имена русских писателей и поэтов. Затем листы сверяются методом исключения. Выигрывают те, у кого фамилий останется больше.

«Мастера пантомимы». Игрок одной команды для своих соперников должен, используя мимику, жесты и не произнося ни звука, изобразить заданный предмет, так, чтобы все догадались, кто это.

«Веселый счет». Для проведения этого конкурса заранее заготавливается комплект карточек с цифрами от 0 до 9 на каждую команду. Команды выстраиваются в шеренгу напротив ведущего, перед которым стоят по два стула. Каждый игрок получает карточку с одной из цифр. После того, как ведущий для команд зачитывает пример, игроки с цифрами, составляющими результат, выбегают к ведущему и садятся на стул так, чтобы можно было прочесть ответ. Допустим, это был пример: $32+4$. На стулья рядом с ведущим должны сесть ребята, у которых в руках карточки с цифрами 3 и 6, так как сумма 32 и 4 равна 36. Команда, у которой получилось сделать это быстро и правильно, зарабатывает очко. Счет идет до пяти очков.

«Кто быстрее?». Команда выполняет задания быстро и четко.

1 вариант. Постройте, используя всех игроков команды.

квадрат;

треугольник;

круг;

ромб;

угол;

букву;

птичий косяк.

2 вариант. Построиться в шеренгу по:

росту;

цвету волос;

алфавиту имен;
размеру ноги;
цвету глаз;
возрасту.

Миксер №3.

Все участники садятся в круг. Ведущий предлагает всем по кругу назвать свое имя, увлечение, занятие. По второму кругу каждому предлагается ответить на вопрос ведущего: что тебе особенно нравится, что ты любишь? От чего у тебя поднимается настроение? И по третьему кругу идет такой вопрос: что тебя не устраивает, не нравится? От чего портится настроение? Ответы ребят будут служить ведущему ориентиром при общении с ними.

Садимся в круг. Предлагаем задуматься, что в вас, в вашем характере является самым важным, самым существенным. Сейчас по очереди, начиная с участник, сидящего справа от ведущего, начинайте представляться группе. Сначала назовите свое имя, скажите несколько слов о себе, о своей сути. Можно сказать одной фразой, можно в стихах, использовать метафору.

После представления один стул из круга убирается и человек, сидящий на нем становится ведущим в игре. Он подходит к любому члену группы и просит его представить соседей. Назвать их имена, их увлечения, особенности характера и попробовать найти сходные увлечения или характеры у других членов группы. Затем всем предлагается встать и поменяться местами. Тот, кому не хватило места, остается в центре круга и исполняет роль ведущего. Так можно проделать 4-5 раз.

Все встают в круг. Ведущий кидает мяч кому-то из ребят. По ходу часовой стрелки, начиная с того, у кого в руках мяч, четко называют свои имена. Тот, у кого окажется мяч, будет кидать его любому из стоящих в круге и назвать при этом его имя. Те, кто не поймал свой мяч или перепутал

имя адресата, называют имена всех ребят по кругу, начиная с себя и т.д.

Конкурсы для дискоотек

«Змейка». Все присутствующие образуют цепочку или разбиваются на несколько команд-цепочек. Первый – «голова», последний, соответственно, - «хвост». Включается музыка, и гусеница начинает двигаться вперед. При этом «голова» показывает различные танцевальные движения, как хочет, - машет руками, делает выпады, идет гусиным шагом и т.д. Все остальные должны повторять

движения за ней. Когда «голова» устает, она поворачивается к следующему игроку, гладит его по голове и переходит в хвост, после чего все продолжается с новым ведущим и новыми «приколами». Конкурс длится пока звучит музыка.

«Скованные одной цепью». Участвуют команды по 3-7 человек. По количеству участников к веревке с интервалом в 1 метр пришиваются шапочки или панамы. Участники надевают их на головы и танцуют под музыку. Проигрывает та команда, у которой раньше с участника слетела шапочка. Руками шапку держать нельзя.

«Танцевальный конвейер». Участники делятся на группы по 5-12 человек. По 1-2 минуты звучат несколько мелодий, группы должны, быстро перестраиваясь, танцевать соответствующие движения. Побеждает самый слаженный, быстрый и оригинальный коллектив.

«Пуговица». Участвуют несколько команд по 3 человека. Им сообщается, что сейчас они должны будут танцевать, а жюри будет оценивать их, но по каким критериям сообщит позже, так что нужно очень стараться. Как только танец окончен, в каждой команде считается количество пуговиц на верхней одежде участников. Побеждает команда, у которой жюри обнаружит большее количество пуговиц.

Как вариант, в этом конкурсе можно попросить команды изобразить танец пуговиц.

« Спичечный коробок». Команды с равным количеством участников встают в линии и как только начинает звучать музыка, они должны передавать коробок от спичек надетый на нос от участника к участнику без помощи рук. Выигрывает команда, которая, не уронив коробок, успела передать его пока звучала музыка.

«Несмеяна». Из участников выбирается царевна Несмеяна, затем на сцену приглашаются желающие

участвовать в конкурсе. Им нужно своим танцем рассмешить Несмеяну, не прикасаясь к ней.

«Танцы по именам». Во время дискотеки ведущий объявляет о том, что сейчас будут танцевать только те, кто услышит свое имя. Например: сейчас танцуют все Саши, а теперь Елены. Можно называть несколько имен одновременно.

«Бронзовый олень». Лучше всего этот конкурс проводить в летнем лагере. Из зала приглашаются все мальчики, которые считают себя самыми загорелыми. Из них выбирается победитель и призеры, которым присваивается звание «бронзового оленя». Они исполняют победный танец «северного оленя».

«Рекордный вес». В помещении дискотеки устанавливаются весы для взвешивания. Приглашаются желающие участвовать в этом конкурсе пары. В течение всего вечера они могут взвешиваться на весах, и та пара, у которой вес будет больше, чем у всех остальных пар, становится победительницей и награждается «богатырским» призом.

«Воздушный танец». Все участники разбиваются на пары. Каждой паре дается 2-3 надутых шарика. В 1 туре танца нужно зажав их телами, танцевать так, чтобы ни один из шариков не упал. Во 2 туре – нужно лопнуть шарики, причем руками, ногами, зубами или острыми предметами повреждать их нельзя.

«Парад компаний». Все команды выстраиваются на площадке и по сигналу ведущего начинают под музыку оригинальным образом передвигаться.

«Синхронность». Зал условно делится на группы, которым под музыку необходимо выполнять синхронные танцевальные движения.

«Самая «Худая» компания». Необходимо забраться в гимнастический обруч. У какой компании войдет в обруч больше человек, та и победила.

«Квадрат - овал - треугольник». Команды танцуют в кругу и по сигналу ведущего перестраиваются в треугольник, затем в квадрат и т.д.

«Танцы вдвоем - странные танцы». По два человека от команды (юноша и девушка) танцуют под медленную композицию, причем юноша в течение всего танца держит партнершу на руках.

«В мире животных». Участникам необходимо станцевать так, как бы это сделали: слоны, змеи, сороконожки, жирафы и т.д.

«Капуста». Один человек из компании становится капустой. Остальные за одну минуту должны украсить его при помощи подручных средств. Побеждает компания, «вырастившая» самый большой качан капусты.

«Все ниже и ниже». На определенной высоте (человеческого роста) устанавливается перекладина, под которой должны пройти все участники по очереди, при этом выполняя танцевальные движения. Постепенно перекладина опускается. Игра проводится до тех пор, пока не останется один самый гибкий участник.

«Разрастающийся танец». Включите любую музыку и выберите двоих играющих, которые начнут танцевать друг с другом. Затем остановите музыку. Танцоры разделяются, и каждый из них выбирает себе другого партнера или партнершу. Теперь уже 2 пары танцуют, пока не остановится музыка. Затем каждый выбирает себе по новому партнеру, и танцуют 8 человек. Так продолжается до тех пор, покуда не будут танцевать все.

Для данной игры - ледокола вам понадобится четное количество играющих. Если появляется один лишний игрок, то он может запускать и останавливать музыку.

«Музыкальные падения». Эти «музыкальные стулья», которые не требуют стульев. Нужна только музыка, которую ведущий либо играет на фортепьяно, либо вместо этого использует диски или кассеты. Он даже может вообще обойтись без музыки и просто хлопать в ладоши. Играющие двигаются в такт с ритмом. Когда ведущий останавливается, все должны сесть на пол. Тот, кто сядет последним, выходит из игры и должен отойти в сторону, к ведущему. Чтобы обезопасить себя от возможных ошибок, садиться на пол надо полностью.

Меняйте тип музыки или ритм, чтобы одна музыка была громкой, другая мягкой, а третья в ритме джаза. Также меняйте продолжительность каждого музыкального фрагмента, чтобы игроки были совершенно не подготовлены к моменту, когда прервется звук. Используйте несколько очень коротких фрагментов. Они сделают игру еще более захватывающей.

Если вы пользуетесь дисками или кассетами, неожиданно измените уровень громкости. Многие игроки сядут при изменении уровня звука, не осознавая, что музыка все еще играет и игра продолжается. Эти игроки тоже выходят из игры.

Когда останутся всего два игрока, они будут пристально наблюдать друг за другом, и, возможно, вы будете иметь несколько ничьих подряд, поскольку они будут касаться пола одновременно. Если это случится, попросите их закрыть глаза и продолжать двигаться под музыку. Вскоре вы узнаете победителя.

Кричалки и речевки

\

«Кричалки».

Бала-бала-ми, хэй!

Не берегу

Чика-чика-чик, хэй!
Чик, хэй! Чик, хэй!
Чик-чирик-чик!
Хэй, хэй!

Парам-парэра!
Хэй!
Парам –парэра!
Хэй!
Парам-парэра!
Хэй! Хэй! Хэй!

Ты, наш лагерь золотой.
Мы всегда с тобой, с
тобой.
Мы хотим с тобой
дружить
Веселить тебя, смешить.

Большой реки
Пчела ужалила
Медведя прямо в нос.
«Ой-ей-ей-ей!» -
Взревел медведь
Сел на песок
И начал петь.....

Завтрак съели, щас
обед.
Ужин будет позже,
Мы голодные давно:
Кишки прилипли к
коже.
Мы в столовую идем:
Все съедим и чай
попьём.

Олейла, олейла!
О-мара-тики-
тамба!
О-мара-тики-
тамба!
О–маса-маса-
маса!
О-малу-малу-
малу!
Эй!

«Речевки».

«Утренняя».

- Раз, два!
- Три, четыре!
- Три, четыре!
- Раз, два!
- Солнце только что проснулось
- И ребятам улыбнулось!
- Поскорей, дружок, вставай.
- На зарядку выбегай.
- Солнце светит
- Ярко - ярко!
- Нам от солнца
- Жарко-жарко!
- Солнышко, сильнее грей.
- Воду в речке нам согрей!
- Солнце, воздух и вода
- С ними здорово всегда!

«Морская».

- Раз, два!
- Три, четыре!
- Речка близко?
- Речка здесь!
- Лодок много?
- Лодки есть!
- Как команда?
- Молодцы!
- Мы шагаем дружно,
- Няnek нам не нужно!
- Парус выше поднимай,

Песню громче запевай! «Дружная».

- Раз, два!
- Три, четыре!
- Эй. Ребята, шире шаг!
- Нет, наверно, в целом мире
- Веселей, дружней ребят!
- Не грустят в семействе нашем

- Мы поем, танцуем, пляшем!
- Все занятия хороши-
- Веселимся от души!
- Все сумеем сделать сами
- И письмо напишем маме.
- Эй, дружок, не унывай.

Нашу песню запевай! «Туристическая».

- Кто шагает с рюкзаком?
- Мы, туристы!
- Кто со скукой не знаком?
- Мы, туристы!
- Нас вперед ведут
- Дороги.
- Наш девиз:
- «Всегда вперед!»
- Эй, ребята, тверже шаг!
- Что турист берет в дорогу?
- Песню, ложку и рюкзак!
- Мы голодные, как звери.
- Открывайте шире двери!
- Нам еда полезна будет
- Силы новые разбудит
- Кто отстал?
- Не отставай!
- Кто устал?
- Не унывай!
- Кто идти захочет с нами –
- Нашу песню запевай!

«Голодная».

- Раз, два!
- Мы не ели!
- Три, четыре!

- Есть хоти.
- Открывайте шире двери.
- А то повара съедим.
- Руки?
- Чистые.
- Лицо?
- Умыто.

Всем, всем приятного аппетита!«Вечерняя».

День отшумел,

И, ночью объятый,

Лагерь зовет уснуть.

Мальчики: «Доброй вам ночи, наши девчата!»

Девочки: «Доброй вам ночи, наши ребята!»

Все: завтра нам снова в путь!

КОЛЛЕКТИВНО -
ТВОРЧЕСКИЕ
ДЕЛА.

Игра «Песня дня».

Разработана: Рудовой Ириной - слушательницей курса ВИМТиСР «Организация воспитательной работы в условиях детских временных коллективов».

Цель: сплотить коллектив, организовать содержательный досуг и выявить скрытые способности участников.

Участники: группы по 4-5 человек.

Ход игры.

Старт. Отсюда начинается момент создания песни дня. Все группы пройдут по этапам, где выполняя задания смогут написать в итоге свою оригинальную песню. У кого она окажется лучше? Узнаем в своё время. на старт, внимание... музыка!



Пегаса под седло! На этом этапе каждая команда сочиняет текст к своей песне, работая с предложенными рифмами. Например: лето - котлета, давай – трамвай, карман - барабан, барьер - пример, шутка – жутко, стенка - пенка и д.р. Лучше всего, если у каждой группы будет свой набор рифм.

Создайте шедевр! Группа  подбирает на свой текст мелодию. Это может быть продукт собственного сочинения, а может быть какая-  *нибудь из известных мелодий.*

Мастерская перевоплощения. Пусть участники представят себя хором Советской армии, детского сада или сводным хором духовной семинарии и исполнят песню «В лесу родилась елочка».

Генеральная репетиция. Теперь мы готовы начать окончательные репетиции. Определитесь, кто будет музыкантом, кто - певцом, а кто бэк-вокалистом. Очень скоро вы будете представлять свое творение на суд зрителей.

 *Концерт.* И вот долгожданный финал. Мы начинаем конкурс «Песня дня». Компетентное жюри уже готово, участники – в сборе. Гала-концерт состоится немедленно!

Станций в этой игре может быть гораздо больше, все зависит от фантазии и возможностей организаторов. Не забудьте только, что наградить по итогам концерта следует все команды!

Музыкальная игра «С миру по нотке».

Разработана: Чаусова Валерией., Муравьева Надеждой - инструкторами городского инструкторского отряда «Первые ласточки», г.Волжский.

Цель: выявление и развитие интеллектуальных, музыкальных, творческих способностей ребенка, а также приобретения навыков взаимодействия в группе.

Количество игроков: от 16 до 100, с делением на команды по 8 человек.

Время игры: 1,5-2 часа.

Место проведения: актовый зал, открытая площадка.

Игротехники: ведущий, жюри (экзаменационная комиссия).

Реквизит: магнитофон, микрофон, бумага писчая, ручки, для экзаменационной комиссии оценочные листы.

Описание игры.

Подготовительная часть. Всем участникам игры раздаются разноцветные жетоны с названием нот. Из них впоследствии согласно цвету жетона собирается команда – гамма. Например: желтая гамма, в которой есть ноты: до, ре, ми, фа, соль, ля, со, композитор – капитан команды.

Командам предлагается представить, что они попали на обучение в музыкальную школу. Где они посещают занятия-конкурсы.

I конкурс – хор. Ведущими исполняется песня. Через 5 минут каждая команда должна исполнить из этой песни по куплету (заранее необходимо приготовить тексты).

Оценка: конкурс оценивается по 5-и бальной системе.

Критерии: сплоченность, включенность игроков, правильность исполнения мелодии и слов.

2 конкурс – музыкальная литература. Командам предлагается ответить на вопросы связанные с музыкой. Процедура ответов проста: если команда знает правильный ответ, её капитан поднимает карточку или руку. Тем самым он показывает ведущим, что команда готова отвечать. Конкурс не только на эрудицию, но и на скорость, так как право ответа дается команде, первой поднявшей карточку. Если же сразу несколько команд подняли карточку одновременно, следует выслушать все версии и присудить баллы всем командам, ответившим верно.

Оценка: за каждый правильный ответ присваивается 1 балл.

3 конкурс – композиторов. Все капитаны-композиторы по жребию вытягивают себе тексты, которые в течение 5-7 минут они должны положить на музыку и исполнить.

Оценка: максимальный балл – 5.

Критерии: оригинальность мелодии, оригинальность исполнения, мелодичность (соответствие текста и мелодии), дикция.

4 конкурс – фонограмм. Для этого конкурса необходимо подготовить 7 фонограмм популярных исполнителей различных жанров, длительность звучания не более 1,5 мин. На сцену поочередно вызываются категории нот, например: под первую фонограмму «поют» все ноты «До», под вторую – все ноты «Ре» и т.д.

Оценка: этот конкурс можно не оценивать, поскольку в нем активно большинство участников или поставить всем одинаковый балл.

5 конкурс – музыкальный экзамен. Команды вытягивают экзаменационные билеты, в которых заключены задания. Суть каждого из них такова: необходимо написать и исполнить музыкальное произведение название и жанр,

которого стоят в экзаменационном билете. В течение 5-7 минут команды должны подготовить текст, музыку, а затем исполнить свое произведение.

Примерное содержание билетов:

Написать гимн «правому уху»;

Написать джазовую композицию «на восход солнца»;

Исполнить гимн новоиспеченному имениннику;

Выступить как хор детей-дикарей;

Музыкальная композиция «вон что-то с горочки скатилось», исполняет вокально-инструментальный ансамбль;

Исполнить частушки от Степашки и Хрюшки;

Исполнить песню сдувающегося воздушного шарика;

Ансамбль песни и пляски имени Герасима с музыкальным произведением «му-му»;

Исполнить арию летучих мышей;

Исполнить марш бравых кузнечиков;

Исполнить соло одинокого пастуха.

Оценка: максимальный балл –6.

Критерии: уровень текста, созвучность музыки и текста, соответствие жанру, оригинальность исполнения, сплоченность, творческий подход.

При подсчете итоговых оценок жюри, ведущие могут исполнить вместе с командами песню, выученную в 1 конкурсе.

Сценарий игры «С миру по нотке».

Звучат фанфары. Выходит "вспомогательный" ведущий (его роль ограничивается только вступительным словом).

Вед. Мы снова рады встретиться с вами, уже участниками 2 тура игры " И откроется новый мир". Сегодня вам предстоит необычные испытания и вопросы, все они связаны с музыкой.

Поэтому и жюри у нас необычное, я представляю вам докторов музыкальных наук: (представление жюри). А сейчас представьте, что все вы попали на занятия в музыкальную школу.

Звучит фонограмма

На сцену выходит 1 ведущий, ставит стул и встает на него.

1 вед. Здравствуйте! Рада приветствовать вас в нашей музыкальной школе и для начала прочитаю коротенькую лекцию о музыке, минут на сорок.

Музыка..... как она важна в жизни каждого человека....

На сцене появляется 2 ведущий.

2 вед. Не на-а-а-до!

1 ведущий переставляет стул, снова встает на него.

1 вед. Дорогие слушатели, сейчас я прочитаю вам сорокаминутную лекцию "о вреде курения", простите "о музыке". Музыка, как она важна в жизни каждого человека...

2 вед (перебивая) Не на-а-а-до! Не надо! Не надо!

1 ведущий снова переставляет стул, пытается встать на него.

1 вед. Лекция "о музыке". Исполняется впервые! Музыка, как она ...

2 вед (как будто исполняя оперную арию) Не надо, не надо, ля, ля, ля, не надо!

1 вед, Позвольте, я не могу работать в такой атмосфере. Потрудитесь объяснить чего не надо? Почему не надо? И при чем здесь я?

2 ведущий начинает говорить, его перебивает 1.

1 вед. Не надо!

2 вед. (Недоумеая) Что не надо!

1 вед. Да нет, это я вас спрашиваю чего не надо?

2 вед. Музыка не надо, надоела, В школе - музыка, дома - музыка, в автобусе кондуктор и та поет: граждане, кто не оплатил проезд (поет как арию)

1 вед. Но ведь музыка - это так красиво!

2 вед. Бросьте вы, красиво - серость, какая-то

1вед. Сейчас я тебе покажу серость. А ну-ка желтые ноты отзовитесь.

2вед. Это обман, все ноты серые, а эти просто апельсинов обьелись или желтухой заболели

1вед. А ну-ка отзовитесь зелёные ноты. Спасибо! а теперь синие! Ну, как, видел?

2вед. Да сейчас в парикмахерской в любой цвет тебя перекрасят. Всё равно ваша музыка серая.

1 вед. А я говорю цветная! (ведущий называет оставшиеся цветные гаммы-команды)

2вед. Ну и что, что они цветные петь-то они умеют?

1вед. Ха, ты ещё сомневаешься? У тебя есть любимая песня?

2вед. У меня их целая тысяча.

1вед. Тысяча - это многовато. Давай споем одну, а через минуту каждая команда споет по куплету из неё.

2вед. Давай. Но сначала я вас проверю. Может они мне под фонограмму заливать будут?

1вед. Откуда нам знать твою любимую песню?

2 вед. А вдруг в зале сидят колдуны в 7ом поколении или того хуже агенты ЦРУ? Я лучше для верности проверю. Сейчас я вам расскажу слова припева моей песни, а вы слушайте внимательно и запоминайте они очень сложные. Готовы? Девочки будут петь: ла-ла-ла-ла-лай-ла, мальчики будут петь: охо-хо-хо-хо. Репетируем.

После того как припев выучен ведущие исполняют 1 куплет песни "Каравай".

Вед. Если нет в рюкзаке твоём ни крошки, а во сне тебе приснился каравай,

Ты на этот каравай рот пошире разевай, никогда и нигде не унывай

Пр. Ла-ла-ла-ла-лай-ла

Охо-хо-хо-хо! Хо-хо!

1 вед. Сейчас я раздам композиторам куплеты этой песни, а через минуту вы ее исполните. Помните, что жюри будет оценивать не только правильность, но и дружность исполнения.

Конкурс "хор"

1 вед. Ну что, убедились, что петь они умеют.

2вед. Петь и я умею, только от этого в музыкальной школе все равно не интересно.

1вед. Ну, хоть что-то тебе интересно? Есть у тебя любимый урок?

2вед. Конечно, есть. Я люблю блистать эрудицией и урок у меня любимый - музыкальная литература. Это почти как "что? Где? Когда?": на обдумывание минута, думают все коллективно, а за версию только одному двойку ставят.

1вед. Раз ты такая ерундивованная, вот и проводи урок музыкальной литературы.

Конкурс "музыкальная литература"

1вед. А знаете ли вы, коллега, кто такие композиторы?

2вед. Конечно, калека, знаю. Компаразиторы - это такие паразиты, которые варят компот.

1вед. Композиторы - это те, кто пишет музыку. И в нашем зале, то же есть композиторы. Я прошу их подняться на сцену. Сейчас я раздам им тексты, которые они должны положить на музыку и через семь минут исполнить нам свои произведения.

Композиторы отправляются готовить задания.

1вед. Как ты думаешь, что в наше трудное время нужно певцу?

2вед. Много, много денег .

1вед. Попробуем по-другому. Угадай с трех раз, что нужно в наше трудное время певцу, на букву "Ф."?

2вед. Много, много финансов.

1вед. 2 попытка .

2вед. Красивая физиономия.

1вед. 3 попытка.

2вед. Ну, тады не знаю.

1вед. фонограмма. В наше время ни один, уважающий себя певец без фонограммы петь не будет, потому, что без неё он вообще петь нее умеет.

2вед. Да, петь под фонограмму важно, нужно и даже почетно. Выйдешь на сцену, зазвучит фонограмма Кобзона, откроешь рот и сразу почувствуешь себя целым Кобзоном и не важно, что зовут тебя Мария Ивановна.

1вед. У тебя мания величия, а у нас конкурс фонограмм.

***Конкурс фонограмм.** Сразу после конкурса фонограмм, на сцену приглашаются композиторы со своими произведениями.*

Продолжение конкурса композиторов.

1вед. Да не перевелись ещё композиторы на земле волжской.

2вед. Да не перевелись ещё экзамены в музыкальной школе...

1вед. Не надо о грустном.

2вед. (мечтательно) Рано или поздно в жизни каждого ученика наступает момент, когда он кладет пятак под левую пятку, рассовывает по карманам шпаргалки, плюёт трижды через левое плечо и отправляется на экзамен.

1 вед. Как ты думаешь сейчас рано или поздно?

2 вед. В каком смысле?

1 вед. Ну, ты же сама сказала (передразнивая) Рано или поздно в жизни каждого ученика....

2 вед. (Обреченно) Наступает экзамен.

1 вед. Совершенно верно. Сейчас композиторы вытянут экзаменационные билеты, прочтут задания, а через 7 минут вся команда должна сочинить и исполнить музыкальное произведение, которое написано в билете.

Конкурс "экзамен".

1 вед. Ну, вот и все, экзамены позади, а пока жюри подводит итоги, давайте споем про то, что унывать не стоит ни при каких обстоятельствах. Все поют песню "Каравай".
Затем предоставляется слово жюри.

2 вед. Наполним музыкой сердца!

1 вед. Устроим праздники из буден!

2 вед. И тогда мелодия каждого из нас вольется в большой хор

1 вед. Где все сердца поют унисон, нет страха и боли, где живет добрая фея,

вед. Фея Музыка.

Вопросы к игре «С миру по нотке».

Для среднего школьного возраста.

1. Какой музыкальный инструмент сочетает в себе фортепиано и гармонь? Аккордеон;

2. Существуют инструменты, которые издавна считаются музыкальными символами какого-либо народа: у испанцев это гитара, у итальянцев – мандолина, у

украинцев - бандура. Какой музыкальный инструмент является символом русского народа? Балалайка;

3. Как называется очень быстрая игра на барабанах двумя палочками? Дробь;

4. Как называется опера Николая Андреевича Римского-Корсакого, написанная на сюжет сказки А.С.Пушкина? «Золотой петушок»;

5. Как называют человека, который в народном или армейском хоре начинает песню? Запевала;

6. Какой русский народный инструмент очень похож на испанские кастаньеты? Ложки;

7. Как называется опера Михаила Ивановича Глинки, написанная по мотивам сказки А.С.Пушкина, действие которой происходит в Киевской Руси? «Руслан и Людмила»;

8. Кто написал знаменитый «Турецкий марш»? Вольфганг Амадей Моцарт;

9. Как называется перерыв в звучании музыки? Пауза;

10. Как называются знаки, которыми записывается музыка? Ноты;

11. Как называется музыкальное представление, в котором все действующие лица танцуют? Балет;

12. Как называется музыкальное произведение, в котором солист соревнуется с оркестром? Концерт;

13. Самый знаменитый русский народный струнный щипковый инструмент? Балалайка;

14. Сколько нот в русской нотной грамоте, а сколько в китайской гамме-пентонике? В русской – 7, в китайской – 5;

15. Как называется скрипичный ключ и почему? Ключ «соль», так как пишется со второй линейки нотного стана. Там же пишется и нота «Соль»;

16. В блокадном Ленинграде была создана симфония, посвященная этому городу, кто её автор? Дмитрий Дмитриевич Шостакович.

Для старшего школьного возраста.

1. Какой европейский город считается родиной вальса? Вена;

2. Стихотворение «Я помню чудное мгновенье» А.С.Пушкина обращено к Анне Петровне Керн. А кто из русских композиторов написал музыку на эти слова? Глинка Михаил Иванович;

3. Какой инструмент считают родоначальником всех медных духовых инструментов? Горн;

4. На стихи, какого русского поэта написан романс «Клен ты мой опавший»? Есенин Сергей Александрович.

5. Какую знаменитую оперу написал Петр Ильич Чайковский в 1878 году, скромно назвав её «Лирические сцены»? «Евгений Онегин»;

6. В 18 веке был изобретен клавишный инструмент, который называется по-разному: клавицимбал, чембало,

вирджинал. Произнесите более известное всем название этого инструмента. Клавесин;

7. Какой инструмент используется как эталон высоты при настройке музыкальных инструментов? Камертон;

8. Кто из русских композиторов был профессором химии? Александр Порфирьевич Бородин;

9. Знаменитый русский инструмент родом из Швейцарии и Германии. Гармонь;

10. Как называется литературный текст, лежащий в основе оперы или балета? Либретто;

11. Кто из русских композиторов написал цикл пьес для фортепиано «Времена года»? Петр Ильич Чайковский;

12. На сюжет какого произведения написан балет «Щелкунчик»? Гофман «Щелкунчик и мышинный король».

КТД «Следопыт» - игра на коллективную, групповую сплоченность.

Разработано: инструкторским отрядом «Первые ласточки» г. Волжского.

Форма: игра по станциям.

Цели: 1. Выявление организаторских, творческих, интеллектуальных возможностей.

2. Создание в группе атмосферы сплоченности, комфорта, доверия.

Участники: 6 команд по 10-15 человек.

Время игры: 1.5-2.5 часа.

Место проведения: открытая площадка, местность.

Игротехники: эксперты по количеству станций, ведущий, «одинокий шакал».

- Реквизит:**
1. Костюмы индейцев для ведущих станций.
 2. Томагавк войны.
 3. Маршрутные листы для каждой команды.
 4. Реквизит по станциям.
 5. Карта, разделенная на 72 части.

Описание игры: На месте старта игры выстроены все команды – участницы. Внезапно появляется «совет старейшин» (эксперты станций).

Старейшина: Сегодня одинокий шакал вырыл топор войны и всем нам, о краснокожие братья, грозит беда. Чтобы сохранить мир между нашими племенами вы должны пройти испытания. После каждого испытания ваше племя получит часть карты, которая поможет нам отыскать одинокого шакала и вновь зарыть топор войны. Но! Есть одно условие: проходя по индейским тропам нельзя встречаться с другими племенами, иначе может завязаться битва. Торопитесь, о краснокожие братья, близится страшный час!!!

Вожди уходят на станции. Командам раздаются маршрутные листы, и дублируется задание.

Ведущий: Перевожу с индейского на индейский. Задача каждого племени пройти все испытания, качественно и быстро выполнить задания вождей. При этом нельзя встречаться с другими племенами, чтобы не вступать с ними в битву. Битва – это дополнительное задание, за выполнение которого начисляются дополнительные баллы. Не забудьте собрать кусочки карты.

По сигналу ведущего команды отправляются по своим маршрутам.

1. «Западня»

На широком лестничном пролете натягивается веревка. Группа должна спуститься или подняться по лестнице, перебираясь через веревку без помощи рук и не подлазая под нее.

При выполнении задания важна взаимопомощь в группе и фантазия. Баллы ставятся по количеству игроков.

Если игрок заденет веревку, то минус 1 балл.

2. «Застенчивые ивы»

Музыкальная станция. На ней игроки выполняют следующее задания:

1. Спеть и проинсценировать старинную индейскую песню. (1 балл).

2. Ответить на музыкальные вопросы словами из песен, например:

Вопрос: А почему, почему, почему был светофор зеленый?

Ответ: Зеленое небо, красные облака, а больше краски не было у чудака.

За каждый правильный ответ – 1 балл.

3. «Песнь белого орла»

Группе предлагается буриме (зарифмованные слова), из которых они должны сложить стихи.

Например: скво – какво

Стрела – замерла

Максимальный балл – 3 балла.

4. «Зоркий глаз»

Среди веток, на высоком дереве укрепляется поле для игры в «Дартс». Задача команды максимально точно попасть в него. Для данной станции лучше

использовать детский «Дартс», где вместо стрел используются мячики с липким слоем.

За каждое попадание – 1 балл.

5. «Индийское письмо»

На станции находится послание – индейское письмо, но ... оно попало в воду, и немного размылись буквы. Задача команды – расшифровать письмо, дописав буквы.

Максимальный балл – 3 балла.

6. «Ритуальная поляна»

Танцевальная станция. Группе предлагается придумать индейский ритуальный танец, исполнить его и объяснить его значение.

Максимальный балл – 3 балла.

7. «Там-тамы»

Станция шумового оркестра. На станции находится список арий из опер, балетов, фрагментов, классических произведений:

1. П.И.Чайковский «Танец маленьких лебедей»
балет «Лебединое озеро»
2. Мендельсон «Свадебный марш»
3. В.А.Моцарт «Турецкий марш»

Команде необходимо вспомнить эти произведения и исполнить их без голосового сопровождения на любых предметах.

За каждое произведение – 1 балл.

8. «Индийский листок»

Группе дается игровая ситуация: все вы вожди племени, которое собирается уйти в саванну, чтобы освободить свое место молодым. Но, прежде чем уйти, вы

должны написать племени свой наказ, проявив все свое мастерство красноречия и художественный дар.
Задача: выпуск тематического информационного листка.
Максимальный балл – 3 балла.

9. «Вигвам вождя»

Интеллектуальная станция. Все члены группы, отжимаясь, должны отвечать на вопросы типа:

1. Какие писатели писали об индейцах?
2. Названия, каких индейских племен вы знаете?
3. Какие предметы являются символами войны у индейцев?

Особенность данной станции в том, что на вопросы необходимо отвечать, выполняя какие-либо физические упражнения минимальной сложности.

Шутливо станция может называться «Интеллектуальная зарядка».

За каждый правильный ответ – 1 балл.

10. «Дом водяной крысы»

Для конкурса необходимы тазик с водой и бумажные кораблики (по количеству отрядов). Задача игроков – провести кораблик по кругу, дуя на него, большее количество раз за минуту. За каждый круг – 1 балл.

11. «Переправа бизона»

Для работы необходимо подготовить крепкую палку, разметить дистанцию: 50 метров между стартом и финишем.

В группе выбираются 2-4 «охотника» – наиболее сильные, выносливые ребята. Остальные – «бизоны», которых «охотники» должны перенести от линии старта до линии финиша. Задача «охотников» – перенести как можно больше «бизонов», не уронив их на землю.

За каждого переправленного человека – 1 балл.

12. «Змеинная тропа»

Для работы необходимы две лавочки, между которыми натянута веревка. Задача игроков – проползти под веревкой, не задев ее.

Сколько человек проползет под веревкой – столько баллов.

Битвы.

Для каждой станции заранее готовятся дополнительные задания. Если 2 группы встречаются на станции, они должны выполнить задание – «вступить в битву». Команда, выполнившая задание лучше, выигрывает бой и получает дополнительные баллы.

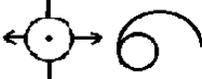
После того, как все племена-команды соберутся на месте финиша, участники игры должны встать в круг и исполнить ритуальные индейские песни. В это время командиры команд собирают карту, а эксперты подсчитывают баллы, набранные командами. Победившей команде предоставляется возможность по карте обнаружить одинокого шакала и зарыть томагавк войны.

Вопросы для станции «застенчивые ивы».

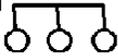
1. Ах, почему, почему, почему свет светофора зеленый?
2. Ай-яй-яй девчонка, где взяла такие ножки?
3. Из чего же, из чего же, из чего же сделаны эти мальчишки?
4. Ну, где же вы девчонки?
5. Когда в тебя вселился этот бес?
6. Ну, что тебя так тянет танцевать?
7. Почему, почему на тебя повелась?
8. How much is the fish?
9. Зачем, зачем ты снова повстречался?

10. Зачем вы девочки любите белобрыхых?
 11. Почему умирает любовь?
 12. Что стоишь качаясь?
 13. Где ты была и почему ты не пришла я не пойму?
 14. Где же ты ешь земной мой сон?
 15. Кто? Кто? Кто? Кто нам поможет вернуть вновь наше счастье, нашу любовь?
 16. Что ты рисуешь мой мальчик на чертовой крыше?
 17. Подождем мою маму?
 18. Куда уходит детство?
 19. Что ты милая смотришь искоса?
 20. Ах, что же, что же делать нам, двум веселым пацанам?
 21. Что тебе снится, крейсер Аврора?
 22. Ну, где же ручки?
- Для станции «Индийское письмо».*

ПРОГНОЗ ПГОГОДЫ НА 9 

 **ОЖИДАЕТСЯ** .

 **БУДЕТ**  **И** .

В   **"СВЕЧА НА ВЕТРУ"** 

ОТДЫХАЮТ .

**Конкурсная игра по станциям
«Хочу стать лидером!».**

Задачи:

□ выявление и развитие лидерско-
организаторских, творческих качеств участников;

□ приобретение навыков лидерского поведения, индивидуальной и коллективной деятельности.

Участники: активисты детских общественных объединений и органов самоуправления учащихся.

Организаторы: руководители конкурсных площадок.

Условия участия: участниками становятся группы по 10 – 15 человек. Каждый участник получает «карту индивидуального участия».

Порядок проведения:

1 этап – открытие (общий сбор участников)

2 этап – работа конкурсных площадок.

Каждый участник из 10 предложенных площадок выбирает 6 и в свободном порядке посещает их. На каждой площадке он выполняет задание, за которое может получить от 1-5 баллов. Из 6 выбранных площадок должны быть 3 интеллектуальные и 3 творческие.

3 этап – подведение итогов.

По окончании игры каждый участник на своей карточке подсчитывает индивидуальный балл.

По итогам получают грамоты участники, набравшие индивидуально максимальное количество баллов.

4 этап – анализ и награждение победителей.

□ слово предоставляется руководителям конкурсных площадок;

□ рефлексия с участниками (мнения, впечатления от игры);

□ награждения победителей;

□ слово победителям.

Перечень конкурсных площадок игры «Хочу стать лидером!»

<i>№</i>	Название площадки	Критерии оценки
<i>Интеллектуальные площадки</i>		
1.	«Имею право» знание документов, определяющих права и обязанности детей в обществе	<ul style="list-style-type: none"> ➤ уровень знания ➤ умение использовать знания в ситуациях нарушения своих прав
2.	«Эрудит» демонстрация знаний в разных областях	<ul style="list-style-type: none"> ➤ эрудированность, интеллект ➤ нестандартное мышление
3.	«С белого листа» сочинить четверостишие на предложенный сюжет	<ul style="list-style-type: none"> ➤ владение словом ➤ создание целостности образа ➤ проявление фантазии
4.	«Как вести за собой!» составить текст объявления, которое смогло бы заинтересовать массы прийти на достаточно скучное мероприятие	<ul style="list-style-type: none"> ➤ умение заинтересовать людей, привлечь внимание ➤ знание эффективных методов управления
<i>Творческие площадки</i>		
5.	«Калейдоскоп талантов» предлагается продемонстрировать свой талант в области танца, песни, театрального и исполнительного творчества, декламации,	<ul style="list-style-type: none"> ➤ эстетичность ➤ качество исполнения ➤ эмоциональность

	пантомимы и др. жанров	
6.	«Ноу – Хау» прикладной конкурс на создание и представление работ из подручного материала на предложенную тему	<ul style="list-style-type: none"> ➤ владение прикладными навыками ➤ эстетичность оформления ➤ оригинальность идеи
7.	«У похода есть начало» предлагается проявить свои туристические навыки (собрать рюкзак, поставить палатку и т.д.)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ владение навыками ➤ умение принимать решения в экстремальных условиях
8.	«Игротека» представить игру, традиционную для детской организации	<ul style="list-style-type: none"> ➤ владение игротехническими навыками ➤ оригинальность идеи ➤ хорошо ли усвоен пройденный материал
9.	«Рассказ» разыграть предложенный мастером рассказ, не произнося ни единого слова	<ul style="list-style-type: none"> ➤ актерское мастерство ➤ оригинальность идеи ➤ создание целостности образа
10.	«Правильные действия» конкурс на умение вести себя в экстремальных ситуациях и находить выход из них	<ul style="list-style-type: none"> ➤ умение вести себя в экстремальных ситуациях ➤ находить выход из экстремальных ситуаций ➤ нестандартность мышления

Индивидуальная карта участника игры по станциям

«Хочу стать лидером!»

Ф. И. _____

№	Название конкурсной площадки	Баллы
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Индивидуальный балл = сумме баллов, набранных на конкурсных площадках

Карточки с исправлениями к подсчету не принимаются.

Деловая игра «Экологические агитбригады».

Разработано: инструкторским отрядом «Первые ласточки» г. Волжского.

Цель: Привлечение внимания участников к проблемам экологии, выработка у них собственной позиции и отношения к данному вопросу.

Время проведения: от 1,5 до 3 часов.

Реквизит: канцтовары, магнитофон, музыкальные инструменты (гитара), карточки-задания, оценочные листы жюри, жетоны для разбивки участников игры на микрогруппы, бюллетени для голосования, урны для голосования.

Участники: В игре принимают участие от 3 до 7 групп по 10-15 детей среднего или старшего школьного возраста (7-9 класс).

Ход игры:

Организационный этап. Перед началом игры дети путем жеребьевки разбиваются на микрогруппы по количеству педагогов-участников конкурса. Организаторами конкурса дается краткий анализ предыдущих этапов конкурса «Призвание», а также объясняются условия предстоящей игры:

Сейчас представители команд вытянут карточки с названием какой-либо страны (континента) и кратким описанием её географического положения, флоры и фауны, а также основных экологических проблем. Ознакомившись с данным материалом, каждая группа должна будет подготовить и показать агитбригаду, в которой помимо описания проблемы должен звучать аргументированный призыв к её решению.

Время на подготовку – 2 часа. Время агитбригады- 5-7 минут.

В выступлении можно использовать художественное, музыкальное оформление, а также любые приемы и средства, которые помогут реализовать Ваши идеи наиболее полно.

1. **Подготовительный этап.** В течение 2-2,5 часов конкурсанты и их группы готовятся к выступлениям. Следует учесть, что для каждой группы на данном этапе необходимо подготовить помещение и необходимый для работы набор канцтоваров.
2. **Игровой этап.** По окончании подготовки команды собираются в помещении, где проходит просмотр агитбригад, во время которого жюри оценивает участников по следующим критериям:
 - *организованность: распределение ролей, обязанностей, функций; рациональность использования средств.*
 - *Умение реализовать идею: осознание целей и задач организатором, умение донести смысл целей и задач до группы, аудитории.*
 - *Эффективность используемых приемов и технологий.*
 - *Художественное, музыкальное оформление; эффект, вкус, эстетика.*
 - *Артистичность, эмоциональность участников.*

После того как все выступления будут окончены, жюри будет подводить окончательные итоги, можно провести своеобразное голосование среди детей, чтобы определить, какая агитбригада, по их мнению, была лучшей. Для этого каждому ребенку выдается бюллетень, где он должен отметить ту страну (континент) в которую он бы хотел поехать добровольцем организации «Greenpeas» после выступления агитбригад, своё выступление указывать нельзя. Затем бюллетень нужно опустить в урну с

названием той страны, куда голосующий решил отправиться.

Подведение окончательных итогов игры (оценки жюри, результат голосования).

Конкурсно - игровая программа «Веселые рыбаки».

Разработано: Сидельниковым Дмитрием - слушателем курса ВИМПТиСР «Организация воспитательной работы в условиях детских временных коллективов».

Цель: Выявить интересы детей в музыкальной и интеллектуальных сферах.

Задачи:

- Развить у участников ловкости и быстроты реакции;
- Привить интерес к рыбной ловле;
- Создать благоприятную атмосферу в группе.

Участники: в игре принимают участие 2 команды по 20 человек, возраст участников 10-14 лет.

Реквизит: бумажные рыбки с магнитами 20 шт., удочки с магнитами 20 шт., писчая бумага, ручки, карточки с изображением рыб.

Ход игры.

Рыбалка. Из каждой команды выбирается по 10 человек. Им завязываются глаза и даются в руки удочки, с каждым из них рядом стоит помощник – поводырь. После сигнала ведущего игроки начинают «ловить рыбу», помощники помогают им найти улов. Пойманная рыба складывается в два ведра (у каждой команды свое). Выигрывает та команда, которая «наловит» больше рыбы. За каждую рыбу она получает 1 балл.

Перепевка. Команды достают свой улов. На каждой рыбке написана фраза из песни, которую нужно вспомнить и спеть. Если участникам это не удастся, то рыбка переходит в другую команду. Обязательно, чтобы команды пели по очереди. За каждую спетую песню они получают по 1 баллу.

Рыболовные хитрости. Командам показываются изображения рыб. Нужно вспомнить, как она называется, где и на что её можно поймать. Например:

верхоплавка – в пруду – на хлеб;
щука – в реке – на блесну;
гибрид, лещ – в реке – на червя;
сельдь – в реке, в океане – на блесну;
голавль – в реке – на кузнечика.

За каждый правильный ответ присуждается 3 балла.

Знаменитые рыбки. Команды по очереди называют рыб, которые использовались как герои сказок, песен, рассказов, рекламы и т.д. выигрывает та команда. Которая назовет последней «рыбу-героиню», за победу этой команде присваивается 5 баллов.

Подведение итогов и награждение.

Трудовой десант « X - files».

Разработано: Лизвинской Еленой, Дементьевой Алиной, Абрамовым Дмитрием - инструкторами отряда «Первые ласточки», г.Волжский.

Цель: вовлечение детей в социально-значимую деятельность по охране окружающей среды.

Участники: 6-12 команд по 8-12 человек.

Игротехники: ведущий, эксперты на станциях по количеству команд.

Время игры: 30 мин – 1,5 часа.

Место проведения: открытая местность, территория лагеря, школы, клуба.

Необходимый реквизит: конверт 50 x 60 см, цветные конверты по количеству команд, карта местности, разделенная на сектора по количеству команд, хозяйственный инвентарь, элементы театральных костюмов для экспертов.

Описание игры.

1. Предварительная подготовка. Для проведения игр необходимо подготовить карту местности, которую нужно привести в порядок, разбить её на сектора согласно количества команд. Каждому сектору присвоить свой цвет. Заготовить цветные конверты по количеству и цветам секторов. Например: в зеленый конверт положить карту с отмеченным на ней только зеленым сектором, в фиолетовый – с отмеченным фиолетовым сектором и т.д. также необходимо подготовить конверт с афоризмом или цитатой о необходимости беречь окружающую среду.
2. Непосредственный ход игры. На месте старта игры лежит большой конверт. Ведущий объясняет командам, что сейчас им предстоит пройти сложные испытания, при этом делает вид, что не замечает конверта. Внезапно появляются неизвестные в масках (эксперты секторов), забирают конверт, оставляя вместо него цветные конверты для каждой команды.

Задача командам:

По картам отыскать свой сектор;

Максимально качественно и быстро выполнить задание эксперта;

Найти похищенный конверт.

Получив карты, команды отправляются на свой сектор, где получают задания от экспертов: убрать территорию сектора, окопать деревья, полить зелёные насаждения и т.д. и т.п.

По выполнении задания командой эксперт дает подсказку, где находится конверт.

Побеждает та группа, которая быстро и качественно выполнит задание и отыщет конверт.

Закончить игру следует обсуждением, песней, монтажем - выступлением о том, что в руках каждого из нас чистота всей планеты, и если каждый из нас будет беречь свой маленький клочок земли, вместе люди сэберегут всю планету.

Игра-диагностика на определение ценностных ориентаций детей и подростков «Квилты».

Разработано инструкторами отряда «Первые ласточки» Нестеренко Анной, Ахтырским Владиславом, Чаусовой Валерией, Жидких Анной., г.Волжский.

Количество участников: от 12 до 120 человек.

Место проведения: актовый зал, открытая площадка.

Время проведения: 1-2 часа.

Для участия каждому ребенку необходимо иметь с собой ручку и тетрадь.

Музыка, темнота, свечи. Следующий текст могут читать «тревожными» голосами ведущие или использовать эффект «голоса из ниоткуда». Текстовая часть может сопровождаться музыкальным фоном, соответствующим ТВ материалом.

Вед.1: Ныне никто не может отрицать, что человечество отягощено такими проблемами глобального масштаба, которые, если не решить их усилиями всех народов и стран в ближайшее время, могут грозить гибелью земной цивилизации.

Вед.2: Сюда следует отнести и загрязнение окружающей среды, и энергетический и продовольственный кризисы, и сохраняющуюся угрозу термоядерной войны, и снижение уровня морали, и ослабление родственных и социальных связей.

Вед.1: Многие воспринимают все, чем страдает человечество, как предвестие надвигающегося конца света, предсказанного в древности пророками, как «божьи знаки» неминуемо надвигающейся катастрофы.

Вед.2: Среди таких «знаков», как правило, называют засухи, землетрясения, ураганы, затмения Солнца и луны и распространение различных страшных болезней, в частности, конечно, СПИДа.

Вед.1: Поэтому ради сохранения жизни на Земле сейчас чрезвычайно важно понять, что наша планета—это наш общий дом, защитить благополучие которого—дело всех людей, независимо от их политических, идеологических и мировоззренческих позиций.

Вед.2: Сейчас каждый напишет себе в тетрадь 10, на ваш взгляд, наиболее важных ценностей в своей жизни. Это те идеалы, вещи или люди, которые для вас очень дороги и вы бы хотели, чтобы вы этим обладали.

Также напишите 10 самых страшных опасностей или несчастий, от которых никто не застрахован, но которых вы хотели бы избежать. Проранжируйте их.

На выполнение этого задания дается 11 мин.

Вед.1: После этого из зала вызывается доброволец, который хотел бы озвучить свои записи. С ним ведущий проводит следующее упражнение.

Доброволец присваивает любым людям из аудитории свои ценности (и несчастья), кто ему больше нравится или ассоциируется с ними (по 1 пункту на 1 человека). Потом он должен расставить их вокруг себя в том порядке, который на его взгляд соответствует действительному положению вещей, по степени важности. (Т.е. наиболее важная для него ценность должна быть ближе всего к нему. Располагаться они могут произвольно, но наиболее оптимальной считается структура Солнечной системы, по орбитам.)

Теперь ведущий предлагает добровольцу отказаться от последней ценности, той которая для него значит менее всего. Потом от 9 и т.д. во время этого процесса игроку предлагается подумать и задаются вопросы: не хочет ли он поменять какие-либо ценности местам? Какие и почему? От чего бы сейчас игрок смог бы отказаться в первую очередь? Что он сейчас чувствует? и т.п.

В процессе этого упражнения должно произойти переосмысление важности для себя конкретных вещей. В зависимости от количества времени можно провести такое же упражнение с несчастьями на другом добровольце.

Упражнение проводится в течении 15-30 мин.

Вед.2: После выполнения этого упражнения ведущий разбивает аудиторию на микрогруппы (5-8 чел). Им дается следующее задание: прийти к общим для них важным ценностям и несчастьям (по 5 штук).

Каждая группа озвучивает свои свои общие ценности и неприятности. Они выписываются на общий лист и по количеству повторений определяются по 5 наиболее важных ценностей и наиболее страшных опасностей.

Вед.1: Что такое Квилт?! Квилт в Америке – это символ традиционных ценностей, символ семейной любви. Квилты одеяла есть во многих американских семьях, они передаются из поколения в поколение. Теплый Квилт даёт ощущение безопасности, он символ семейных ценностей.

Так возникла идея взять Квилт как символ, утверждающий традиционные ценности семейной любви и солидарности, и связать его с болезнью, поражающей нетрадиционные группы: гомосексуалистов и других, отвергаемых нашим обществом.

Вед.2: В 1987 году житель города Сан-Франциско Клив Джонс сшил полотно в память об умершем от СПИДа друге, выражая этим горечь утраты и возмущение бездействием американского правительства. Вскоре в Сан-Франциско был создан первый швейный центр, где люди шили памятные полотна своим близким, умершим от СПИДа. Готовые полотна соединяли в большие квадраты – секции, предназначенные для публичных показов. Эта инициатива была подхвачена во всей Америке, а вскоре и во всем мире. Так возник Международный СПИД-мемориал «КВИЛТ».

Вед.1: первая экспозиция КВИЛТа прошла в 1987 году в Вашингтоне перед Капитолием, где памятные полотна из разных стран заняли площадь, равную двум футбольным полям. Она коренным образом изменила отношение американского общества и правительства к проблеме СПИДа. Многие впервые поняли, что СПИД не

имеет границ, не различает людей по возрасту, национальности или по сексуальным предпочтениям, а значит, может коснуться каждого.

Вед.2: Сегодня международный СПИД-мемориал «КВИЛТ» насчитывает уже более 45 тысяч памятных полотен и существует в 40 странах мира. В России первые памятные полотна были созданы в 1993 году. Со временем все большее число россиян, родные и близкие которых умерли от СПИДа, всё большее число россиян, родные и близкие стали шить полотна в память о них.

Вед.1: Квилты заставляют задуматься об огромных масштабах эпидемии. Читая имена на памятных полотнах и представляя себе человеческие судьбы, которые стоят за этими именами, мало кто способен остаться равнодушным. Многоцветная мозаика Квилта лучше всяких слов доказывает, что СПИД может затронуть каждого, независимо от возраста, национальности или образа жизни.

Вед.2: Площадь Квилта: более 16 футбольных полей. Общий вес: более 53 тонн. Полотна Квилта сшиты менее, чем одному проценту всех людей, умерших от СПИДа.

Вед.1: Как изготовить памятное полотно. Люди всего мира шьют такие памятные полотна. Вы тоже можете изготовить Квилт, чтобы выразить свои чувства. Для того, чтобы изготовить Квилт, не обязательно быть художником: доверьтесь своей памяти и чувствам – они помогут вам создать трогательное и незабываемое полотно.

Вед.2: необходимо решить, что будет изображено или нашито на полотне: имена, посвящение, стихи или письмо. На полотно можно пришить всё, что связано с жизнью

человека, все, что ему или ей было дорого – личные вещи, фотографии, игрушки.

Вед.1: Изготавливая полотно, можно использовать различные технические приемы. **Аппликация.** Все детали из ткани или других материалов необходимо пришивать к основному полотну. Если будет использован только клей, аппликация со временем может отклеиться.

Роспись красками. Используйте специальные фломастеры или быстросохнущие краски для ткани.

Вед.2: Коллаж. Можно использовать различные предметы и делать композиции из разных материалов, нашивая их на основное полотно, но нельзя использовать при изготовлении памятного полотна материалы, которые могут повредить Квилт (такие, как стекло, острые предметы). Лучше не нашивать на полотно объемные и хрупкие предметы. **Фотографии.** Можно использовать фотоколлажи.

Группам в этом же составе предлагается сделать Квилт на одну из тем: что бы я хотел уберечь или от чего бы я хотел уберечься. Группа имеет право произвольно выбрать тему и один из пунктов общих ценностей и несчастий. На это дается 35 - 40 мин.

Итоги подводятся таким образом. Делается стена из Квилтов, предварительно их можно сшить. Дается 5-10 минут на осмотр. После этого заключительное слово ведущего и песня.

Вед.1: Мы должны помнить о миллионах людей, которых мы потеряли из-за многих опасностей, о тех, кто вынужден бороться не только с неизлечимыми болезнями, но также с одиночеством, невежеством, дискриминацией

Вед.2: чтобы не отворачиваться от проблем, которые могут коснуться каждого, научиться ценить и беречь каждую жизнь, помочь себе, своим друзьям и близким.

Игра «Более равные, чем другие».

Игра рассчитана на ребят среднего и старшего школьного возраста. Поможет задуматься об ответственности ребенка за свою будущую взрослую жизнь.

Для игры необходимы: просторное помещение типа рекреации или спортивного зала, где играющие могли бы встать в одну шеренгу и свободно передвигаться, кусок мела, а также заранее подготовленные карточки.

По этим карточкам девочка может «играть» мальчика и наоборот (здесь может произойти путаница, если ребята не усвоят твердо своей игровой роли; такое случается довольно часто, и это нужно объяснить отдельно).

Можно приготовить карточки на всех или только на часть игроков, тогда оставшиеся будут зрителями (что тоже может оказаться полезным). Раздавая карточки, ведущий предупреждает, что нужно сохранять их содержание в тайне до конца игры.

Для того, чтобы игра получилась, ведущий должен подумать какие критерии для него важны при составлении карточек-биографий. Эти критерии могут быть как положительными так и отрицательными, и распределяются они по «цене»: один или два шага.

Предлагаем примерный список критериев:

Положительные: имеет крепкое здоровье, проявляет разносторонние способности, имеет много друзей, хорошо учится, занимается в спортивной секции, общительный.

Отрицательные: имеет слабое здоровье, мало читает, нет постоянных интересов, замкнут, не умеет распоряжаться свободным временем, ленив.

Этот список может быть изменен, дополнен, важно только, чтобы, получив карточку, участник прямо или из контекста мог четко определить свою ситуацию. Если предложенный критерий прямо не обозначен в карточке, участник может посчитать, что его просто нет. Можно составить биографии нескольких совершенно благополучных и совершенно обездоленных младенцев. У тех и у других должны присутствовать как благоприятные, так и неблагоприятные факторы жизни.

Ход игры. Участники выстраиваются в шеренгу. Ведущий сообщает, что все участники – это младенцы, родившиеся в один день. Он задает вопрос: равны ли эти младенцы? Участники стоят все в один ряд, никто не выделяется – ответ будет, наверное, положительным. Ведущий напоминает, что участники играют роли, которые описаны в их карточках, и приступает к игре.

Он просит тех, кто играет роль «здоровых», сделать один шаг вперед. Далее делают два шага назад те, у кого в карточках «слабое здоровье», и еще два шага вперед – те, у кого написано «хорошо учится». Чередую положительные и отрицательные критерии, доходим до конца игры. Мы намеренно не хотим навязывать количество шагов и порядок, так как вся прелесть игры именно в импровизации, важно только перечислить критерии.

Когда сама игра закончена, нужно попросить первых и последних рассказать о себе или прочитать свои биографии. Скорее всего, первым окажется тот, кто работает над собой, имеет положительные личностные качества, хорошее здоровье.

Игра проходит очень живо, и мы рекомендуем по её окончании провести обсуждение. Ребята видят, в какой

ситуации младенец имеет все шансы на счастливую и благополучную жизнь, а в каком случае его существование с самого начала оказывается, связано с массой сложностей и страданий. В карточках, полученных участниками, может даже оказаться, что человек будет очень высокого или очень низкого роста или ему по наследству от родителей достанется полнота, и он станет предметом насмешек для товарищей. Очень наглядно будет назвать этот критерий, чтобы единственный человек из группы сделал шаг назад.

Теперь необходимо разделит доску на две части и попросить распределить все отрицательные факторы на две категории: врожденные – данные от природы слабости (здесь будут называться инвалидность, разного рода физические недостатки) и характеристики личных качеств ребенка. Следует подчеркнуть вывод о том, что даже данные от природы недостатки не могут явиться причиной нарушения прав ребенка, так как все имеют определенные Конвенцией права, которые должны защищаться.

Игра «Перекресток мнений».

Цель игры: поможет обсудить ситуации, связанные с выполнением основных статей Конвенции о правах ребенка.

Реквизит: цветные листы бумаги (например: красный, желтый, зеленый) по числу играющих; карточки со статьями Конвенции, места для экспертов-взрослых.

Число играющих: без ограничений. Чтобы игра прошла интересней, пригласите взрослых принять в ней участие.

Продолжительность: 1,5 часа.

Ход игры. Ведущий знакомит участников с правилами игры. Ты можешь выбрать роль игрока или эксперта. После того, как это решено, игроки получают цветные листы 3-х вариантов, эксперты – таблички на

которых написана их квалификация. Например: эксперт по правам детей, эксперт-юрист, эксперт – педагог, эксперт-журналист. Роли могут быть, как написаны заранее, так и придуманы тут же, исходя из обсуждаемой ситуации.

Потом ведущий зачитывает ситуацию, связанную с нарушением прав ребенка и предлагает участникам обсудить её. При обсуждении используются цветные карточки. Если ты согласен с тем, как была разрешена ситуация, то поднимай карточку зеленого цвета и обосновывай свое мнение. Красная карточка значит, что ты не согласен с решением ситуации, а желтая – что ты готов высказать свое мнение о результате разрешения ситуации. После того, как все желающие игроки высказались, слово получают эксперты, строго придерживаясь своих ролей. Их задача – анализировать мнения и выделять самые аргументированные выступления. И участники, и эксперты могут пользоваться карточками со статьями Конвенции о правах ребенка для того, чтобы их выступления звучали более весомо.

Игра завершается, когда все ситуации прошли обсуждение.

Предлагаем несколько таких ситуаций, но думаем, что в реальной жизни их гораздо больше:

Всякий ребенок мечтает стать взрослым, это я по себе знаю. И главный атрибут взрослости – красная книжечка с названием «Паспорт».

Почти 6 лет подрастающие поколения получали паспорта с символикой уже несуществующего государства. И вот свершилось! 6 февраля глава Новосибирской области вручил первые 24 паспорта юным и счастливым новосибирцам. Во-первых, паспорт – это дверь во взрослую жизнь. Она дает какие-нибудь права. И у меня они появились раньше других – в 15 лет. Во-вторых, новый вид паспорта – повод помодничать перед друзьями. Наше доброе правительство документов нового образца

на всех не запасло. Поэтому выдаваться они будут только избранным. А остальным остается только завидовать.

Снежана Ярославцева.

Я – гражданин России. У каждого гражданина есть свои права и обязанности. Вот мне хотелось бы знать, имеет ли право учитель диктовать ученикам, как выглядеть. А у нас такое случается.

Нет, не подумайте, что мы какие-то панки размалеванные. Мы – вполне нормальные. А ценительница великого и могучего русского языка вместе с литературой так не считает. Однажды весной обозвала некоторых нудистами за надетые короткие топики. «пупки же видно! Идите на нудистский пляж!» - восклицала она. Ну и что? Что естественно – то не безобразно.

А ещё её бесят белые джинсы, прозрачные кофточки и распуценные волосы. О «штукатурке» и не говорю. Вот и приходится перед некогда любимым уроком стирать помаду, а волосы заплетать в косичку.

Надоело! Поэтому некоторые ребята на этот урок не ходят. Отдыхают, так сказать. Скажите, а притеснять учеников законно?

Жертва, г.Новосибирск.

Игра-задача «Точка, точка, запятая...».

Цель игры: поможет разобраться, как и где могут быть реализованы права ребенка в обществе.

Реквизит: бумага, фломастеры, свистки, столы, стулья для работы групп.

Число играющих: от 5 до 25 человек.

Продолжительность игры: 30-40 минут.

Ход игры. В эту игру можно играть по группам или же каждый будет играть сам за себя. После того, как вы об этом договорились, участники или группы получают задание нарисовать план воображаемой местности

(например: большой город, поселок, деревня, город будущего). На каждом плане обязательно должны быть отмечены общественные здания: школы, больницы, почта и т.д.

Как только задание выполнено (на него обычно уходит 10-15 минут), каждой группе или участникам раздаются свистки. Начинается второй этап игры. Каждый, рассказывая о плане своего населенного пункта, объясняет, какое право дети могут реализовать в том или ином общественном месте. Чтобы не было повторов, группа или участник, если услышит мнение, схожее с их точкой зрения, свистит в свисток. Ведущий предлагает объяснить совпавшую позицию и привести примеры реализации прав ребенка.

Игра заканчивается, когда все группы рассказали о своих планах. Отмечается та группа, у которой было больше аргументированных выступлений.

Положение о проведении интеллектуальной игры «Знаешь ли ты закон?».

Цели и задачи: Игра проводится с целью привития интереса старшеклассников к изучению законодательства РФ, выработки навыков правильного поведения, умения ориентироваться в сложных жизненных ситуациях.

Участники: Участниками игры могут быть учащиеся 10-11 классов школ.

Условия: Игра проводится в 2 этапа.

I этап - выполнение домашних заданий, которые включают в себя:

1. Выпуск в каждой школе стенгазеты «Подросток и закон».

Рекомендуем использовать фотоматериалы, составить кроссворд, опубликовать стихи учащихся, интервью,

очерки, советы своим товарищам (форма свободная). Размер газеты – стандартный лист ватмана (формат А-1).

2. Подготовка к участию в музыкальном конкурсе.

Непосредственно конкурс будет проводится на финале игры. В конкурсе могут принимать участие авторы или исполнители песен, допускаются танцевальные и литературно-драматические заставки. Время выступления до 5 минут. Главное условие – выдержать тему.

3. Задание болельщикам.

Группа болельщиков, которые придут на финал игры, должна состоять из любителей детективов. Так как во время финала они будут отвечать на вопросы ведущего, составленные по произведениям детективного жанра отечественных и зарубежных (наиболее известных) авторов.

4. Задание участникам.

Каждый участник письменно выполняет предложенные задания. Принять участие в этом этапе игры могут все желающие. Ответы должны быть выполнены индивидуально, аккуратно и грамотно.

Авторы лучших работ становятся участниками II этапа, т.е. финальной игры

II этап игры проводится в форме аналогичной ТВ передаче «Счастливый случай». Победители I этапа будут поделены на две команды и примут непосредственное участие в игре. В ходе игры выступают участники музыкального конкурса и пройдет игра с болельщиками – любителями детективов. Игра заканчивается награждениями участников по следующим номинациям:

- участники команд финальной игры;
- редколлегии лучших стенгазет;
- победители музыкального конкурса;
- победители конкурса болельщиков.

После проведения итогов все участники приглашаются на дискотеку.

Сценарий интеллектуальной игры «Подросток и закон» (финал).

Оформление:

на сцене задник: «Подросток и закон», «Закон управляет людьми, разум – законом» Т.Фуллер, «Величайшее поощрение преступления – безнаказанность» Цицерон.

на сцене: стол для ведущего, столы для команд, микрофоны;

в фойе: выставка стенгазет и домашних заданий, выполненных победителями I этапа игры.

Звучит музыка (до выхода ведущего).

Ведущий: Добрый день, дорогие друзья! Второй раз мы собираемся в этом зале с теми, кто чтит закон. В нашей игре «Подросток и закон» было предложено принять участие всем старшеклассникам, а до финала дошли самые стойкие, грамотные и законопослушные. Именно они примут сейчас участие в финальной игре. Встречаем команды!

*Участники поднимаются на сцену, рассаживаются.
Представление игроков.*

Наша игра будет проводиться по типу игры «Счастливый случай». Итак, 1 гейм.

Гейм 1. Команды задают друг другу по 4 вопроса. Правильность ответа 1 балл. Начали!

Музыка. На стойках на сцене выставляют очки.

Счет по итогам первого гейма _____.

Дадим передышку командам. На сцену приглашаются болельщики с музыкальными программами.
Выступления.

Гейм 2. Блицтурнир. Внимание, тишина в зале. Каждой команде будет задано по 10 вопросов. Правильный ответ – 1 балл.

Общий счет по итогам двух геймов-

А сейчас в игру вступает зал. Внимание, любители детективов. Я задаю вопрос. Правильно ответивший получает жетон. Больше число жетонов дает право на получение подарка.

Проведение конкурса.

Прошу победителя подняться на сцену.

Гейм 3. Каждой команде будут представлены по 3 ситуации. Команда, подумав 30 секунд, должна ответить, какое преступление или правонарушение описано. Правильный ответ – 1 балл.

Подсчитаем результаты. Аплодисменты участникам. И вновь музыкальная пауза. Свои таланты демонстрируют_____. Напоминаю, время выступления не более 5 минут.

Гейм 4. Переходим к последнему гейму. Вдохнули поглубже. (*Музыка*). Вам предлагаются вопросы. Номера вопросов перед вами. Прошу.

Зачитывается вопрос, соответствующий номеру билета и три варианта ответа.

Правильный ответ – 1 балл.

Все замечательно. Пока жюри подводит итоги, слово предоставляется_____

Итак. Программа выполнена, переходим к награждениям.

Домашнее задание.

1. Поработайте с юридическим словарем и дайте ответ «что такое.....?»

кодекс _____

государственный строй _____

хулиганство _____

расследование _____

полномочие _____

приговор _____

имущество _____

дознание _____

де-факто, де-юре _____

правонарушение _____

2. Прочитайте внимательно Кодекс РФ об административных правонарушениях. Укажите, какие наказания несут подростки и их родители, если несовершеннолетним совершено правонарушение, предусмотренное статьями: 158, 162 (ч.1-4), 163, 164 (ч.1), 114 (ч.1), 115, 117, 118, 119, 120, 122.

Если указанными статьями предусмотрена уплата штрафа, то указать размеры.

3. Поработайте с уголовным кодексом РФ, введенным в действие с 1 января 1997г.

По какой статье УК квалифицируется данное преступление: «1.07.96г. около 20 часов несовершеннолетние Иванов, Клоков, Птицын совершили кражу продуктов питания на сумму 5000 рублей. Викторov находился в этот момент рядом и видел, как была совершена кража. Когда возник вопрос

о том, где спрятать похищенное, Викторov. Способствуя сокрытию преступления, посоветовал спрятать похищенное в сарае этим советом воспользовались Иванов. Клоков, Птицын.

Состав какого преступления усматривается в действиях Викторова?

23.03.95г. в Первомайский РОВД обратилась гражданка М. с устным заявлением о том, что в районе ДК «Шинник» неизвестные девушки нанесли ей побои. Проведенной проверкой установлено, что М. В этот день была на дискотеке ДК «Шинник», где её толкнула незнакомая девочка, которой оказалась О., между ними сложились неприязненные отношения. Позднее О. и её знакомая П. предложили выйти М. За ДК «Шинник» и разобраться. Возле ДК О. нанесла удары ладонью М. по лицу, а затем П. нанесла несколько ударов руками и ногами по телу М., причинив ей легкие телесные повреждения, не повлекшие за собой кратковременного расстройства здоровья.

Признаки какого преступления усматриваются в действиях подростков?

30.01.95 г. в Октябрьский РОВД поступило заявление гр. С. с просьбой принять меры к неизвестным, которые в период с 13.01.95г. по 22.01.95г. похитили деньги из её квартиры в сумме 1450рублей. В ходе проверки было установлено, что это сделали Ш. и В. при следующих обстоятельствах. 17.01.95г. В. и Ш. договорились сходить в гости к С., мать которого уехала в командировку и оставила крупную сумму денег. Об этом им сказал С. В квартире В. отвлек С., а Ш. забрал деньги из коробки в шкафу и положил их в карман. Затем В. и Ш. поделили между собой деньги и потратили их в магазинах города.

Какое преступление совершили подростки?

4. Какие из перечисленных действий на Ваш взгляд, являются административными правонарушениями, а какие преступления:

Угон автомобиля, вымогательство денег, переход улицы на запрещающий знак светофора, торговля с рук в неустановленных местах, кража личного имущества, распитие спиртных напитков в общественных местах, ловля рыбы в запрещенном месте, кража государственного имущества, изнасилование, неповиновение законному требованию работника милиции, изготовление и ношение холодного и огнестрельного оружия.

5. Найдите два лишних слова: справедливый, честный, умный, мужественный, искренний, дружелюбный, добрый, трудолюбивый, легкомысленный, скромный, тактичный, вежливый, циничный, образованный.

Объясните свой выбор и значение найденных слов.

Какое отношение указанные вами качества человека могут иметь к проблеме преступлений против личности?

Укажите эти преступления.

6. «В мире мудрых мыслей».

Напишите 5-6 высказываний выдающихся людей, соответствующих общей теме «Закон, преступление, личность».

Работа должна быть выполнена письменно, ответы подробны.

Вопросы блиц-турнира.

1. Обстоятельство, исключаящее пребывание обвиняемого лица на месте преступления в момент его совершения. (*Алиби*).
2. Полное или частичное освобождение от наказания лиц, совершивших преступления, либо замена этим лицам назначенного судом наказания более мягким наказанием. (*Амнистия*).
3. Мера пресечения, состоящая в заключении под стражу обвиняемого. (*Арест*).
4. Самовольное оставление военнослужащим части или места службы с целью уклониться от военной службы. (*Дезертирство*).
5. Лицо, обратившееся в суд за защитой своего нарушенного или оспариваемого права или охраняемого законом интереса. (*Истец*).
6. Основной закон государства, закрепляющий основы общественного и экономического строя данной страны, форму правления и форму государственного устройства, правовое положение личности, организацию и основные принципы правосудия. (*Конституция*).
7. Незаконное перемещение через государственную границу товаров, ценностей и иных предметов. (*Контрабанда*).
8. Тайное похищение имущества. (*Кража*).
9. Основной документ в нашей стране, удостоверяющий личность гражданина. (*Паспорт*).
10. Акт верховной власти, полностью и частично освобождающий осужденного от наказания, либо заменяющий назначенное ему наказание более мягким. (*Помилование*).
11. Гражданин, которому преступлением причинен моральный, физический или имущественный вред. (*Потерпевший*).

12. Система органов, осуществляющих высший надзор за точным и единообразным исполнением законов.

(Прокуратура).

13. преступление, выражающееся в нападении с целью завладения имуществом, соединенное с насилием, опасным для жизни и здоровья лица, подвергшегося нападению или с угрозой применения насилия. **(Разбой).**

14. Преступление, заключающееся в умышленном или неосторожном лишении жизни другого человека.

(Убийство).

15. Общественно опасная деятельность, заключающаяся в умышленном сокрытии преступника, орудий и средств совершения преступления. **(Укрывательство).**

16. Преступление, заключающееся в совершении умышленных действий, грубо нарушающих общественный порядок и выражающих явное неуважение к обществу.

(Хулиганство).

17. Денежное взыскание, мера материального воздействия, применяемая в случаях и порядке, установленных законом или договором **(Штраф).**

18. Официальное извещение о времени и месте пребывания для дачи объяснений. **(Повестка).**

19. Место специального пребывания для учащихся, совершивших неоднократно противоправные действия **(Спецшкола, спецучилища, ВТК).**

20. Орган при властной структуре, занимающийся профилактикой преступности среди несовершеннолетних и рассмотрением персональных дел подростков, совершивших правонарушения и преступления. **(КДН).**

Ситуации к 3 гейму.

1. 23.08.97г. несовершеннолетние С., 1980 г.р. и К., 1981г.р., договорившись предварительно между собой, с целью открытого хищения вещей, подошли

к отдыхающим на берегу озера А. и В. и потребовали отдать вещи по-хорошему, чтобы «не было проблем», причем С. и К. взяли у потерпевших резиновую лодку, стоимостью 1000 рублей, брезентовый рюкзак, 5 рыболовных сетей, клей «Момент», 2 бутылки водки, колбасу ливерную. Похищенное унесли и распорядились по своему усмотрению.

ст. 161. ч.2 УК РФ – грабеж – открытое хищение чужого имущества.

- 2. 8.10.97г. в 18.00 в подъезде дома по ул. Ленина Ю., 1980 г.р. шумела с друзьями, выражалась нецензурной бранью в присутствии посторонних граждан.*
-

ст. 158 АК РФ – мелкое хулиганство.

- 3. Около 1 часа ночи В., 1980 г.р., был задержан за управление автомашиной ВАЗ-21 в состоянии опьянения, не имея водительского удостоверения и регистрационных документов. Пояснил, что выпил фужер шампанского.*
-

ст. 120 АК РФ – управление транспортом лицом, не имеющим права управления, в состоянии алкогольного опьянения.

- 4. 11.10.97г. в 22.50 К., 1981г.р., находился у дома 120 по ул.Ленина в пьяном виде, шел шатаясь, в обстановке не ориентировался.*
-

ст. 162, ч.1. АК РФ - появление в общественном месте в пьяном виде.

5. 3.10.97г. Л., 1983 г.р., предложила К., 1984 г.р., прокатиться в автобусе, после чего они сели в автобус и доехали до остановки «Дом быта». Когда они вышли из автобуса, Л. показала К. кошелек, пояснив, что похитила его. После чего она передала К. 40 рублей и кошелек, попросив выкинуть его. Определите вину каждого подростка.

ст. 158 ч.2 УК РФ (Л.) – кража – тайное хищение чужого имущества;

ст.175 УК РФ (К.) – приобретение имущества заведомо добытого преступным путем.

6. 6.10.97 г. Е., 1985 г.р., употреблял спиртные напитки в компании с друзьями.

ст.162 ч.4. АК РФ – распитие спиртных напитков н/летним, не достигшим 16-летнего возраста.

7. 07.09.97 г. Р., 1987 г.р. разбил стекло в доме 20 по ул. Свободы.

ст. 164 ч.1.АК РФ – мелкое хулиганство.

8. 28.08.97 г. М., 1983 г.р., из хулиганских побуждений ударил по лицу К. и толкнул его. К. за медицинской помощью не обращался, на больничном не был. Какое преступление усматривается в действиях М.?

ст. 213 ч.1. УК РФ - отказано в возбуждении уголовного дела по ст. 5.5. УПК (хулиганство) – грубое

нарушение общественного порядка, сопровождающееся применением насилия.

Вопросы для 4 гейма.

1. **Представительный орган государственной власти это:**
 - А). Городская Дума
 - Б). Областная дума
 - В). Администрация Президента РФ

2. **Когда была принята Конституция РФ?**
 - А). 15 декабря 1994 года
 - Б). 5 декабря 1993 года
 - В). 12 декабря 1993 года

3. **Возраст, с которого наступает административная ответственность?**
 - А). 18 лет
 - Б). 16 лет
 - В). 14 лет

4. **Суд во второй инстанции это:**
 - А). Арбитражный суд
 - Б). Областной суд
 - В). Районный суд

5. **Какой из ниже перечисленных государственных органов является правоохранительным?**
 - А). Адвокатура
 - Б). Прокуратура
 - В). Министерство юстиции РФ

6. **Согласно Уголовного Кодекса РФ, кража это:**
 - А). Завладение чужим имуществом

Б). Тайное хищение чужого имущества
В). Незаконное тайное хищение чужой собственности

7. **Какой из ниже перечисленных нормативных актов, по вашему мнению, имеет большую юридическую силу:**
- А). Конституция Российской Федерации
 - Б). Закон Российской Федерации
 - В). Федеральный конституционный закон
8. **Когда возникает правоспособность гражданина Российской Федерации?**
- А). С наступлением совершеннолетия
 - Б). С момента вступления в законный брак
 - В). С момента рождения

Игра с залом.

1. Адрес Шерлока Холмса? (*Бейкер-стрит, 221-Б*);
2. Автор повествований о комиссаре Мэгре?
(*Ж.Сименон*);
3. Главный герой романов А.Кристи (*Э.Пуаро*);
4. «Хорошего человека, чем больше, тем лучше» - так гласит народная мудрость. Кто из детективов соответствует этому высказыванию. (*Ниро Вульф у Рекса Стаута*);
5. В каком городе во время провала явки советские резиденты выставляли в окна цветы. (*Берн*);
6. Как звали квартирную хозяйку Ш.Холмса? (*мисс Хадсон*);
7. Советник юстиции, следователь по особо важным делам Мосгорпрокуратуры Меркулов Константин Дмитриевич, инспектор МУРа Слава Грязнов, эксперт Рита Счастливая. Кто из известных всему

читающему миру сыщиков работал в этой команде?
(*Александр Турецкий, Ф.Незнанского*);

8. Национальность Э.Пуаро. (*Бельгиец*);
9. «Подполковник сидел у себя дома в гостиной, тупо смотрел на телефонный аппарат и восстанавливал в уме только что состоявшийся разговор.
-Лев Иванович, успокойтесь. – голос звучал мягко.

Но начальственно.

-Ваши девочки у меня в гостях чувствуют себя великолепно. Я знаю, что Вы человек в высшей степени разумный и не станете звонить сейчас полковнику Орлову и генералу Турилину».

Назовите героя и автора. (*Николай Леонов. «Коррупция». Лев Гуров*);

10. Она закончила специализированную физико-математическую школу, в совершенстве владеет 5 языками: английским, французским, испанским, португальским, итальянским, а ещё компьютером и аналитическим умом. Она – старший уполномоченный уголовного розыска майор милиции. Она – наша современница. И автор её – женщина – юрист, кандидат наук, много лет работает в органах внутренних дел. О ком идет речь? (*Анастасия Каменская, Александра Маринина*);

11. «Мэллори», «Весна в Париже», «Уходя не оглядывайся», «Ахиллесова пята», «Гроб из Гонконга», «Это – дело мужчин», «Ты будешь одинок в своей могиле», «Нервная игра», «Профессия счастливец». Автор?
(*Джеймс Хедли Чейз*).

«Коллаж успеха и счастья».

Цель. Когда вы думаете об успехе, что вы себе представляете: выигрыш в лотерею или будущее могущество и власть? Думаете, об идеальном доме и

дружной семье или хотите, чтобы вас запомнили за вклад в развитие человечества?

Секрет достижения успеха заключается в четком понимании того, что означает это понятие лично для вас. Это упражнение позволит участникам составить для себя ясное представление о том, что они считают для себя удачей и счастьем.

Необходимые материалы:

большие плотные листы бумаги;
журналы;
ножницы;
клей.

Процесс.

1. Раздайте материалы. Ребята могут делиться и обмениваться ими.
2. Попросите участников пролистать журналы и найти картинки, которые ассоциируются у них со счастьем и успехом.
3. Дайте ребятам задание вырезать эти иллюстрации и наклеить их на бумагу так, чтобы отразить свое личное понимание успеха и счастья.
4. Предложите также вырезать из текста и наклеить рядом с картинками подходящие к ним слова и фразы. Если кто-то не может найти необходимое изображение, его можно нарисовать.
5. Когда коллажи будут готовы, попросите ребят продемонстрировать и пояснить свои работы в группах из 4 человек. Они могут задавать друг другу вопросы по ходу презентации.
6. Закончите упражнение следующей дискуссией: «Посмотрите ещё раз на свои коллажи. Какая картинка для вас самая важная? Как она соотносится с тем, над чем вы хотели бы поработать?»

7. Попросите разрешения у участников устроить выставку и повесить их коллажи на стенд.

«Банко».

Число игроков: двенадцать или кратное четырем;

Что нужно для игры: карточные столы и стулья – по одному столу на каждые четыре человека, три игральные кости на каждый стол, колокольчик, набивной игрушечный медведь Банко, дыроколы, карточки для подсчета очков на каждом столе и индивидуальные листы подсчета очков для каждого игрока, как минимум два приза;

«Банко» по-английски означает «обман, жульничество».

Размещение игроков: по четыре игрока за каждым столом. Столы стоят в линию и пронумерованы числами 1, 2, 3, 4 (и т. д.). Колокольчик находится на столе №1. Игроки меняются после каждого раунда. Те, кто выиграл в раунде пересаживаются за следующий, более высокий по уровню стол. То есть победители со стола № 4 перейдут за стол № 3, те, кто выиграл и столом №3, перейдут за стол №2 и так далее. Игроки, выигравшие за столом № 1, остаются на своих местах. Те же, кто проиграл за столом № 1 (единственные проигравшие, которые перемещаются), переходят за последний стол № 4. Те же игроки за каждым столом, которые проиграли данный раунд, остаются за своими столами, но у них меняются партнеры. (Партнерами в данном раунде считаются игроки, сидящие за столом друг против друга).

Цель игры: с помощью партнера выкинуть на костях 21 очко или максимальное за своим столом количество очков, чтобы победить в раунде. Как только партнеры за головным столом (стол №1) выбросят 21 очко,

они звонят в колокольчик, и в этом раунде все перестают кидать кости.

На каждом столе выбирают кого-нибудь для ведения счета. Головной стол подает сигнал звоном колокольчика, и игра начинается. Один из игроков берет три игральные кости и начинает выбрасывать «единички». Каждый раз, когда на костях (хотя бы на одной) выпадает «единица», ведущий счет записывает этой паре одно очко (ставит галочку) на карточке подсчета очков. Если «единицы» не выпали, кости должны быть переданы игроку слева. Теперь уже он начинает выбрасывать «единицы» для себя и своего партнера. Если не выброшено ни одной «единицы», кости снова передают. Если у игрока выпало сразу три «единицы», такой бросок оценивается в пять очков. Складывая все очки, полученные в предыдущих бросках, партнеры пытаются набрать 21 очко. До тех пор, пока выпадают «единицы», можно продолжать бросать кости. При этом в качестве дополнительного бонуса, если вы выбросили три одинаковых числа, вы получаете не только пять очков – вы можете взять мишку Банко. Чтобы сделать это, оставьте свое место (бегом!) и заберите мишку, у кого бы он ни находился в данный момент, возвращайтесь за свой стол и продолжайте кидать кости.

Когда зазвенит колокольчик (а это происходит, когда за головным столом набирают ровно 21 очко), раунд заканчивается. Выигравшие пробивают по одной дырке в индивидуальных карточках подсчета очков и меняют столы, а один из проигравших пересаживается на соседнее место за своим столом. В следующем раунде игроки выбрасывают «двойки» и так далее, вплоть до «шестерок». После этого снова начинают выбрасывать «единицы».

Полезные советы. Игра протекает быстро, а комментарии бывают очень забавными.

Дополнительные возможности. Существует множество версий данной игры. Приведенный выше вариант проще всего объяснить.

Карточка игрока.

Имя

Раунд №

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

«Дженкинс вверх!»

Количество игроков: 12 или более;

Что нужно для игры: длинный стол, стулья или банкетки, монетка; В данной игре могут принять участие столько игроков, сколько имеется мест за столом. Составьте две команды с равным количеством игроков в каждой и выберите капитана каждой команды. После этого команды садятся по разные стороны стола, друг напротив друга. Капитаны садятся в конце стола.

Капитан одной из команд получает монету и начинает передавать ее под столом следующему игроку команды. Игроки этой команды начинают передавать монету под столом вперед и назад от игрока к игроку. Цель игры заключается в том, чтобы делать это настолько аккуратно, чтобы противоположная команда не могла угадать, у кого в данный момент

находится монета. В любой момент капитан противоположной команды может закричать: «Дженкинс вверх!» По этому сигналу игроки команды с монетой поднимают свои руки вверх над головами, сжатыми в кулаки. Вслед за этим капитан командует: «Дженкинс вниз!» При этом игроки резко опускают руки вниз, ладонями на стол, держа спрятанную монету под одной из ладоней. Будьте осторожны, чтобы монета не звякнула.

Затем два игрока из противоположной команды пытаются угадать, у какого игрока находится монета. Один из них говорит «Раскройся» тому игроку, у которого, по его мнению, находится монета. Этот игрок должен приподнять обе руки и показать, нет ли монеты на столе. Если ее там нет, то начинает угадывать второй игрок. Если первый или второй игрок, верно отгадали местонахождение монеты, то их команда зарабатывает очко и получает возможность прятать монету. Если оба игрока ошиблись, то монета остается у первой команды, которая, в свою очередь, получает очко. В следующем раунде угадывать, где находится монета, будут третий и четвертый игроки противоположной команды. Ограничьте игру по времени. В этом случае побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Тематические дни сюжетно- ролевые игры

Малая сюжетно-ролевая игра (МИГ).

Особенности и правила проведения ролевых игр. Игра дает возможность ребенку попробовать себя во взрослых ролях, проявить творчество в нестандартных жизненных ситуациях. Игра - это соревнование в решении задач взаимодействия людей.

1. Функции ролевой игры (любой игры):

- социокультурная функция (в ходе игр воссоздаются культурные традиции и ценности народа, а сама игра выступает эталоном культурных ценностей, потому что в ней заложены правила поведения и взаимодействия людей, общественные общечеловеческие ценности);
- коммуникативная функция (играя, ребята учатся устанавливать новые связи и отношения с людьми, организовывать взаимодействие для достижения цели);
- деятельностная функция (игра - это действие, реальная деятельность, кроме того, игра дает возможность использовать различные виды деятельности);
- функция реализации способности ребенка, самореализации (любая игра имеет цель, для достижения которой участник должен использовать все свои знания, умения и навыки, чтобы в конце игры оценить себя);
- защитная, или коррекционная функция (игра - модель общества, его жизни и отношений, поэтому в ходе игры ребенка можно научить видеть и решать свои проблемы).

2. Особенности ролевой игры:

- вымышленная ситуация,
- экстремальность;
- четко заданные правила.

3. Правила ролевых игр.

- 1) Мастер всегда прав (он решает все спорные вопросы и ситуации в игре).
- 2) Обязательное знание и соблюдение правил игры.
- 3) Здесь и теперь (игра имеет четко ограниченные временные рамки, все отношения, сложившиеся в игре, не переносятся на реальную жизнь).
- 4) Информация об игровой роли (она является тайной для других участников игры, это "козырь", преимущество любого игрока).
- 5) Возможность игровой смерти ("умерший" не может общаться с действующими игроками, передавать им какую-нибудь информацию; вместе с ним "умирает" все известные ему сведения).
- б) Доброжелательное отношение к товарищам по игре (главная задача игры - установление взаимодействия, сотрудничество в процессе достижения игровых целей).
- 7) Закон игровой территории (территория игры всегда ограничена и вне ее производить игровые действия запрещается; покинувший игровую территорию выходит из игры).
- 8) Единство игровой роли (образ - кто ты? откуда ты? какой ты? цель - что ты должен сделать? предписания - как ты можешь выполнить свои задачи, достичь наилучшего результата?).

4.Алгоритм игровых действий:

- построение своей игровой легенды;
- знакомство с участниками (персонажами) игры;
- сбор полезной информации;
- поиск союзников и противников;
- определение средств достижения своей цели;
- выбор средств и реализация игровых действий для достижения цели - анализ результатов своей деятельности.

5.Технология проведения ролевых игр:

- 1) анализ условий и возможностей для проведения ролевой игры;
- 2) постановка цели на данную игру;
- 3) выбор подходящей игры, реализующей данные цели или написание новой специальной игры;
- 4) знакомство с текстом игры:
 - общие правила;
 - специальные правила;
 - общие вводные;
 - индивидуальные вводные;
- 5) информирование и подготовка участников игры: общая вводная и правила игры, после чего необходимо добиться включенности в игру всех участников;
- 6) изучение участников игры и распределение между ними ролей, учитывая индивидуальные особенности и способности игроков;
- 7) выбор места и подготовка игрового инструментария;
- 8) "загрузка" на роли;
- 9) оформление игровой территории;
- 10) последний сбор перед игрой, выдача инструментария и консультации по игре;
- 11) организация яркого театрализованного начала организованное окончание игры;
- 12) подробный анализ игры.

6. Деятельность Мастера в ходе игры.

- Мастер организует эффектное начало и конец игры.
- Мастер осуществляет контроль за выполнением правил в ходе игры.
- Мастер консультирует игроков.
- Мастер поддерживает сюжет игры.
- Мастер осуществляет педагогические функции: микроклимат в ходе игры, этику игры, утешение и поддержку проигравших, взаимодействие игроков.

Ролевая игра «Голос чужой планеты».

*Из опыта работы мастерской «Лидер» проекта
«Городская школа актива», г.Волжский.*

Игра предполагает создание ситуации, в рамках которой:

- каждый участник должен совершить личный выбор и прожить последствия своего поступка;
- существует жизненная необходимость принятия групповых решений;
- необходимо слышать друг друга, действовать сообща;
- необходимо анализировать свои действия и поступки других участников.

Общее описание.

Участники игры становятся командой космического корабля-исследователя. Они возвращаются из научной экспедиции и переживают свое приключение на пути к дому.

Участники ждут встречи с домом, родными, но корабль вынужден совершить экстренную посадку на незнакомой планете, а там уже находятся потерпевшие бедствие собратья-исследователи. Команда не может оставить их в беде, отправляет людей на помощь, но уже собственные разведчики пропадают в неизвестности.

А потом представители планеты обращаются за помощью к пришельцам, невольно вторгшимся в ее пространство. Отныне все земляне стоят перед выбором.

Космос полон тайн и опасностей, но каждый из нас вправе решать, как он проживет свою жизнь. Кто-то предпочтет прожить ее в человеческом обличье, кто-то готов попробовать рискнуть и получить новые возможнос-

ти, ощущения, отказавшись при этом от чего-то привычного. Выбор каждый делает сам и сам сталкивается с последствиями своего выбора...

Материалы и требования к организации.

Тексты, изображение плана корабля, визитки по количеству участников, ручки, карандаши, веревка, краски, большой лист бумаги для рисования, музыка космических звуков, микрофон и соответствующая аппаратура.

Ведущие максимально отстранены от игры, чтобы не возникало ощущения взаимодействия с ними, информация передается в виде инструкций, письменных текстов, все устные тексты, по возможности, читаются в микрофон.

Участники.

Ученики старших классов или взрослые. Желательно, чтобы количество участников не превышало 30 человек (данный вариант игры рассчитан на 11 человек). Ведущих — от двух до пяти человек (зависит от количества участников).

Этапы игры.

1. Введение в игру.
2. Распределение ролей в команде.
3. Экстренная посадка.
4. Разведка.
5. «Голос планеты».
6. «Рисунок мира».
7. Обсуждение игры.

ОБЩАЯ СХЕМА ИГРЫ

№	Этап	Действия ведущих	Действия игроков	Материалы	Время
1.	Введение в игру	Читают текст «Судьбу не выбирают...» Текст об экспедиции	Слушают тексты в полутьме под музыку	Музыка тревожная, космическая	10 мин
2.	Распределение ролей в команде	Дают задание разбиться по ролям, ведут дискуссию, раздают визитки с ролями	Групповая дискуссия: распределяют роли, придумывают открытия	Визитки, бумага, ручки, схема макета корабля, фломастеры, веревка	15 мин
3.	Экстренная посадка	Читают текст об атаке, раздают листочки с информацией	Обсуждение ситуации, принятие решения — первый выбор	Листочки с информацией	15-20 мин
4.	Разведка	Один ведущий уходит с командой разведчиков. Ведущие читают тексты для разведчиков, для команды	Работа команды разведчиков отдельно, второй выбор команды	Листочки с информацией, отдельная комната	15-20 мин

5.	«Голос планеты»	Ведущий читает текст «Голоса планеты». Работа в двух группах	Третий выбор. Общее обсуждение дальнейшей жизни		5-10 мин 10-15 мин
6.	«Рисунк мира»	Работа в одной группе	Общий рисунок планеты	Лист бумаги для общего рисунка, разноцветные мелки	15-20 мин
7.	Обсуждение игры	Ведение обсуждения	Обсуждение		15-20 мин

Введение в игру.

Участникам игры после разминки предлагается сесть в круг и расслабиться. В это время гаснет свет и звучит немного напряженная музыка. На этом фоне с помощью микрофона ведущий произносит следующие слова:

Судьбу не выбирают. Не выбирают эпоху, страну и родителей. Но мы приходим в этот мир, обладая свободой воли, разумом и душой. Судьбу не выбирают, но мы вправе решать, как мы проживем нашу жизнь в мире, который выбрал нас. Судьбу не выбирают, выбирают образ жизни. И отведенные нам десятилетия, годы и дни каждый волен прожить так, как считает правильным. В нашей власти наполнить мир вокруг смыслами и ценностями, которые выбрали мы. Судьбу не выбирают. Выбирают и строят свою жизнь. Итак, мы начинаем...

Музыка меняется, в ней звучат космические нотки, в темноте появляются звездные блики. В микрофоне — голос уже другого ведущего:

Необъятные просторы Галактики... В этом таинственном пространстве летите вы, группа ученых — исследователей космоса. Космоса, который уже освоен. Земляне совершили много дальних космических полетов, открыли новые цивилизации и системы.

Вы завершаете не первый свой рейс: возвращаетесь из длительного исследования. Земля рассчитывает получить новую информацию о третьем спутнике второго ряда планеты Пангея.

Для этого были собраны вы - ученые-исследователи разных направлений, работающие в области экзобиотворения жизни. Вашей задачей было исследование планеты, сбор всей доступной и недоступной информации

о ней и установление контактов с той формой жизни, которая там есть.

Так вы, специалисты высшего класса, прибыли на планету. Мало того, что вы отлично выполнили свою работу, вы совершили два очень важных и значимых открытия, которые стали для вас полной неожиданностью. Вы везете информацию о них на Землю.

Вы хорошо поработали. Вы довольны собой. Но есть и усталость. Вы долго отсутствовали на Земле. Вас ждут ваши родные, дети... На корабле царит расслабленная, не совсем рабочая атмосфера. Вам хочется домой, все дела сделаны и даже оборудование, с которым вы работали, осталось на планете Пангея. Вы ничего не везете с собой обратно, все «железо» осталось там.

И теперь вы думаете только о том, как вернетесь домой, к любимой жене или подруге, к любимому или детям. Как хочется обнять всех, полежать на теплой травке.

Вы хорошо поработали и хочется хорошо отдохнуть...

Еще некоторое время звучит негромкая музыка, потом она постепенно стихает, включается свет. На стенде висит нарисованный макет космического корабля: на нем схематично выделены отсеки: кабина управления (здесь находятся капитан, штурман, пилот радиорубка (радист, инженер по жизнеобеспечению); санчасть (врач и биолог); научный отсек (специалист по внеземным цивилизациям, археолог, химик); кабина бортмеханика.

Ведущий просит участников подойти к этой схеме.

Распределение ролей в команде.

Ведущий. *Вы видите схематическое изображение вашего корабля и состав команды. Ваша задача сейчас*

выбрать себе роли: таблички с вашими специальностями будут выданы каждому.

Участники распределяют обязанности между собой. Задача ведущего — не вмешиваться активно в процесс, в крайнем случае, если участники не могут подобрать способ распределения по ролям, ведущий может предложить процедуру.

Во время одной из игр на роль капитана претендовало шесть человек, каждый из них объяснил, почему выбрал эту роль. Но договориться участникам никак не удавалось, и процесс распределения ролей затягивался. Ведущий предложил группе выбрать капитана при помощи социометрии. Претенденты разошлись в разные углы, и каждый участник группы подошел к претенденту, которого он хотел бы видеть в роли капитана. Выбрали того, кто получил большинство голосов, а он уже набрал себе команду в рубку управления из остальных претендентов.

Пока участники распределяются по ролям, в зале при помощи самой обыкновенной веревки создается космический корабль (выкладывается его контур на полу).

Ведущий. *Просим членов команды занять свои места в соответствии с вашей ролью и планом корабля. Теперь все, что находится за пределами контура, — это космос. Вы — в корабле, на своем привычном месте. Корабль летит домой. Вместе с вами на Землю прибудут два важных открытия, которые вы совершили на Пангее. Что это за открытия? Чем они важны для вашей родной планеты? Сейчас вам надо это придумать и обсудить.*

Члены команды дружно решают, какие же открытия они совершили во время путешествия. Когда выбор сделан, представитель команды рассказывает ведущим об этих открытиях. И снова выключается свет, звучит тихая музыка, светят звезды.

Ведущий. *Вся команда погружена в сон, вам снятся разные интересные случаи, произошедшие с вами во время экспедиции, а еще вы видите Землю, ваших родных и близких, дом, который ждет вас на родной планете...*

ЭКСТРЕННАЯ ПОСАДКА

В музыку врываются звуки метеоритной атаки, а потом свист экстренного торможения, звездные блики гаснут, включается неяркий свет. Ведущие передают информацию следующим специалистам.

Информация для капитана

Корабль попал в зону метеоритной атаки. Оценив опасность, корабельный компьютер принял решение о посадке на ближайшую планету с плотной атмосферой. В течение 5 минут произойдет приземление на планете.

Информация для радиста

На планете находится земной корабль типа «Исследователь», посылающий сигнал бедствия. Других земных кораблей в зоне действия сигнала нет.

Информация для специалиста по жизнеобеспечению

Данные о планете: она изучена только с помощью приборов дальнего видения, из космоса. Условия приближены к земным. Сведений об опасности нет, подробной информации тоже нет.

Информация для капитана

Свойства атмосферы планеты не позволяют подавать сигналы на земные станции связи. Связь с Землей прервана.

Информация для специалиста по внеземным цивилизациям

С большой вероятностью можно предположить существование на планете высокоразумной негуманоидной формы жизни.

Информация для биолога

Приборы фиксируют необычное состояние экологической системы планеты: она чрезвычайно высоко развита и сбалансирована. Можно предположить существование искусственного воздействия на параметры биосферы планеты.

Некоторое время игроки обсуждают полученную информацию. Иногда они обращаются с вопросами к ведущим, но лучше не давать пространных ответов, достаточно пояснить непонятный термин, ссылаясь на то, что всю возможную информацию игроки получили.

Это поможет участникам занять автономную позицию, они не будут подсознательно ожидать подсказки от ведущих или помощи со стороны. Во время свободного обсуждения приходит следующая информация.

Информация для капитана

Корабельный компьютер напоминает о том, что в соответствии с параграфом 5 пункта 12а Кодекса Исследователя Дальнего Космоса считается недопустимым покинуть планету, не предприняв всех возможных действий для спасения людей или выяснения причин трагедии. Группа, направляемая капитаном для

проведения разведки, должна включать в себя не менее трех человек.

(Количество игроков, входящих в группу разведки, можно менять, учитывая число участников игры.)

Информация для штурмана

Корабль, посылающий сигналы бедствия, имеет внешние повреждения. На сигналы не отвечает.

Далее игра может развиваться по-разному.

А) Если участники не обсуждают полученную информацию и ничего не предлагают, то ситуация обостряется при помощи сообщения в микрофон:

Компьютер предупреждает, что каждый час пребывания на планете отодвигает срок возвращения на Землю на 1 год. Принимайте решение и не теряйте времени.

Б) Возможно, что игроки решат улететь с неизвестной планеты, нарушив кодекс. В этом случае ведущий в микрофон напоминает о кодексе разведчиков, а затем раздаются звуки взлета и опять посадки. Корабль взлететь не может.

Информация для бортмеханика

Взлет корабля невозможен. Причина — поломка одного из реле. На ремонт требуется 3 часа (20 минут игрового времени).

Это время экипаж проводит в корабле. В этот период не поступает никакой новой информации, не происходит никакого действия. Возможно, что в этих условиях члены команды принимают решение все-таки выяснить причину поломки второго корабля. Если же никто

так и не отправляется на разведку, то после повторной попытки старта приходит информация.

Информация для капитана

Старт корабля невозможен. На корабль воздействует гравитационное поле планеты.

В) Команда выбирает группу разведчиков. Выборы разведчиков обычно проходят очень бурно, предлагаются разные варианты. Очень сложно бывает удержаться в роли ведущего и не начать обсуждать кандидатуры вместе с экипажем. Постарайтесь все-таки удержаться на нейтральной позиции и не забудьте передать информацию перед отправкой разведчиков.

Информация для капитана

Разведчики в качестве обязательного оборудования имеют при себе биодатчики. Эти приборы позволяют отслеживать их местонахождение. В случае гибели людей биодатчики прекращают подавать сигналы.

РАЗВЕДКА

Разведчики выводятся из поля зрения других членов экипажа:

лучше вывести их из помещения, сохранив при этом для них возможность разговаривать с кораблем.

Если же таких технических средств нет, то можно завести разведчиков за ширму или передавать информацию через одного из ведущих. Разведчики получают от ведущего записки с информацией. Они самостоятельно ею распоряжаются. Связь с кораблем поддерживается через ведущего. Информация передается разведчикам с интервалом 3—5 минут.

Информация № 1 для группы разведчиков

Природные условия этой планеты приближены к земным. Атмосфера плотнее, чем на Земле. Из-за этого необходимо тратить больше усилий при передвижении. Вы видите предметы искусственного происхождения, но определить их назначение не удастся. Живых существ в поле зрения нет.

Информация № 2 для группы разведчиков

Местность, на которой вы находитесь, покрыта густым, плотным туманом. Зона видимости — минимальная.

Ведущий

Сейчас вы должны передать полученную информацию на борт корабля. Для этого сообщение № 1 необходимо зашифровать графически, а сообщение № 2 — жестами и мимикой, не используя слов. Вы должны наиболее точно отобразить полученные сведения, чтобы команда корабля смогла расшифровать эту информацию.

Информация № 3 для группы разведчиков

У вас отказали приборы, поддерживающие связь с кораблем. Группа потеряла ориентацию в пространстве. Ваше местонахождение вам не известно.

У разведчиков прерывается «связь» с кораблем, они переводятся в другое помещение, где и проводят некоторое время. А члены корабля в это время получают от компьютера следующую информацию.

Информация для капитана

Связь с группой разведчиков прервана. Экипаж жив, местонахождение можно определить по сигналам биодатчиков.

Запас кислорода у группы разведчиков подходит к концу. Через 10 минут разведчики будут вынуждены снять скафандры. Для спасения разведчиков команде корабля необходимо пройти испытание.

Атмосфера на корабле накаляется все сильнее и сильнее. Что предпримет команда, какой выбор сделает в этой ситуации? Опять возможны варианты.

А) Возможно, что команда примет решение покинуть негостеприимную планету. Но не тут-то было: коварная планета не отпустит свою добычу...

Информация для капитана

Старт корабля невозможен. На него воздействует гравитационное поле планеты.

Б) Участники решаются на испытание.

Ведущий

Вы должны постараться передать группе разведчиков капсулу с вакциной, позволяющей адаптировать организм человека к любым инопланетным условиям. Сидя на стульях, вам необходимо передавать капсулу друг другу ногами, не касаясь ими пола.

На прохождение этого испытания команде дается три попытки. При удачном выполнении задания капитан корабля получает информацию А), в противном случае – Б).

А) Информация для капитана

Капсула доставлена группе разведчиков. Угроза жизни миновала. Но их возвращение на корабль не возможно.

Б) Информация для капитана

Доставка капсулы группе разведчиков сорвана. Связь с ними по-прежнему прервана, их возвращение на корабль не возможно.

Напряжение игроков, находящихся на корабле и в разведке, достигает в этот игровой момент наивысшей точки. Очень сильно переживают случившееся те, кто остался на корабле: они мучаются, оттого что им ничего не известно, а попытки узнать о судьбе своих разведчиков оказываются безрезультатными.

Но вот... выключается свет и в микрофоне звучит «Голос планеты», который объясняет все, но...

Этот текст читает один из ведущих, оставаясь невидимым для зала. Разведчики, находящиеся в комнате, также слышат этот голос. Один из ведущих приходит к ним в виде существа с чужой планеты.

ГОЛОС ПЛАНЕТЫ

Инопланетяне, внимательно слушайте меня! С вами говорю я — планета. Я — земля, воздух, ветер, облака, камни, подземный огонь и все живое. Много веков я создавала свой Мир — единый и живой. Мир, в котором все подчинено одной цели, все взаимосвязано и дружелюбно друг другу. Мир гармонии, великих возможностей. Каждый атом здесь — это я; все объединено единым информационным полем. Мы — единое целое, мы — это я. Мои частицы обладают разумом в различной степени. Есть среди моих «я» существа, обладающие разумом, значительно превышающим ваш. Внешне они не похожи на вас. Каждое из этих существ имеет свободу воли, творчества и любви. Им доступно полноценное индивидуальное существование!

Но им доступно и другое — слияние друг с другом, со всей планетой в единое разумное целое. В этом

состоянии их возможности безграничны: их чувства бездонны, их творческий потенциал безмерен.

*Прибыв на планету, **вы** помимо своей и моей воли стали частицей моей экосистемы. Мы уже не можем отпустить вас — последствия могут быть необратимыми и для вашей биологической жизни, и для нас. Но у вас все-таки есть выбор. Вы можете:*

1) Остаться людьми и жить на отведенном вам участке планеты. Я обеспечу вас всем необходимым.

2) Слиться со мной. Потенциала вашего мозга хватит, чтобы стать самым высокоразвитым существом нашей системы. Биологический облик придется изменить: он помеха для дальнейшего развития. Вы узнаете жизнь, недоступную воображению, данному вашему виду.

Принимайте решение: каждый должен принять решение для себя. У вас есть пять минут. В противном случае я решу за вас.

Все участники (и оставшиеся на корабле, и разведчики) принимают для себя решение.

Ведущий просит каждого индивидуально сказать о своем выборе. Тех, кто решил слиться с планетой, собирают в одном помещении, тех, кто решил остаться в облике человека, переводят в то помещение, в котором раньше находились разведчики.

В каждой из этих групп работает свой ведущий.

Вначале ведущий предлагает каждому еще раз проговорить свой выбор и объяснить, почему было принято именно такое решение.

После того как все выскажутся и поделятся друг с другом эмоциями и переживаниями, каждая группа обсуждает свою жизнь после сделанного выбора. Участники представляют, как они будут жить, о чем думать и мечтать, какими делами наполнять свою жизнь...

Потом группы встречаются.

РИСУНОК МИРА

Ведущий. *Некоторое время вы прожили на этой планете. Вы ничего не знаете о жизни тех, кто сделал иной выбор, и вот вы встретились. У вас нет возможности поговорить, но вы можете нарисовать свою прожитую жизнь, свой новый обретенный мир.*

Снова звучит музыка. На большом листе бумаги обе группы рисуют — каждая свой мир. Рисуют красками. Через некоторое время ведущий предлагает объединить эти миры: нарисовать то, что может их объединить.

Если участники не хотят объединять миры, не стоит на этом настаивать. Предложите всем еще раз посмотреть на эти рисунки. Обратите их внимание на то, что рисунок сделан на общем листе. Даже если миры не могут слиться друг с другом, то они все равно существуют в одном пространстве, на одной планете.

Музыка постепенно затихает, свет становится неярким. Через 5—10 минут участники собираются в другом помещении, для того чтобы обсудить игру.

ШПАРГАЛКА ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Условия проведения	Этапы	Действия ведущих.
Гаснет свет. Звучит тревожная музыка Звучит космическая музыка	Введение в игру	Текст о судьбе Текст об экспедиции
Включается свет. Гаснет свет. Звучит медитативная музыка. Звездный свет	Распределение ролей	Схема корабля. Ведение дискуссии. Моделирование корабля при помощи веревки. Воспоминания об экспедиции
Звуки метеоритной атаки. Посадка. Неяркий свет	Экстренная посадка. Выбор 1: взлететь или послать разведчиков	Текст об экстренной посадке. Раздача текстов
Второе помещение для разведчиков	Разведка. Выбор 2: взлететь или выслать вторую партию разведчиков	Один ведущий сопровождает разведчиков. Текст для разведчиков. Информация для корабля
Два помещения	Голос планеты. Выбор 3: остаться человеком или измениться	Текст Два ведущих: один в группе землян, другой в группе изменившихся

Одно помещение (можно использовать то, в котором проходила игра, только надо убрать видимые признаки корабля)	Рисунок мира	Большой лист бумаги и много разноцветных мелков
	Обсуждение игры	

Ситуационно-ролевая игра «Кристалл власти».

Автор: Шляпкин Е.А., методист лагеря «Лидер» г.Ижевск.

Цель игры:

- развитие способности к адаптации в новых социальных условиях, нестандартных ситуациях;
- развитие коммуникативных способностей;
- реализация творческого потенциала;
- развитие способности принимать решения, брать ответственность на себя за свою судьбу и судьбы других людей.

Участники игры:

- | | |
|-------------------------------|----------------------------|
| 1. Вещунья Когида; | 11. Чародей; |
| 2. Черный Рыцарь; | 12. Раб Чародея; |
| 3. Белый Рыцарь; | 13. Алхимик; |
| 4. Оруженосец Черного Рыцаря; | 14. Королева; |
| 5. Оруженосец Белого Рыцаря; | 15. Брат покойного короля; |
| 6. Принц Торн; | 16. Джин; |
| 7. Принц Таур; | 17. Лекарь; |
| 8. Принцесса Тарена; | 18. Оружейник (кузнец); |
| 9. Гном; | 19. Ангел; |
| 10. Волшебник; | 20. Дьявол; |

Необходимый инвентарий:

- фишки игровой жизни - 20 штук;
- игровые деньги;
- рыцарские мечи - 3 штуки;
- рыцарские цепи - 3 штуки;
- сокровище амулеты: знания, любви, чуда, мудрости, мастерства, смелости, славы, свободы, управления Джином;
- Медальон Власти;
- жетоны силы - 6 штук;
- Кристалл Власти, разделенный на семь частей;
- фишки игровой смерти - 3 штуки;
- жетоны абсолютной правды - 3 штуки;

Общая вводная (легенда).

Счастливы и беззаботно жили подданные великого короля Тора, осеняемые силой Кристалла Власти. Приходили и селились на землях Тора искусные мастера, сказочные существа, мудрецы и волшебники. Не было раздоров и ссор в великом королевстве. Но настал черный день - умер король Тор, не оставив завещания на наследование трона; пропал символ королевского достоинства - Медальон Власти; рассыпался Кристалл Власти; с королем в могилу ушел секрет местонахождения сокровищ королевского дворца. Наступили смутные времена, времена борьбы за власть. Кто победит в этой борьбе? Кто сможет собрать и соединить Кристалл Власти, взять на себя ответственность за королевство и надеть на себя Медальон Власти? Как сложится судьба жителей королевства? Ответит на это Время и Игра.

Индивидуальные вводные.

1. Когида (вещунья, предсказательница)

Может общаться с духами, предсказывать судьбу (через Мастера игры). Но каждая "молитва" духам требует приношений денег богам.

Цель: найти и получить амулет Джина, власть над ним и над его сокровищем. У вас есть: фишка жизни, три жетона абсолютной правды.

2. Черный Рыцарь

Вы живете подвигами и приключениями, сражениями с другими Рыцарями.

Цель: сразиться со своим противником - Белым Рыцарем, для этого надо найти три жетона силы, а также меч, за который, возможно, нужно будет заплатить.

У вас есть: фишка жизни, ваш оруженосец и его фишка жизни, амулет славы и рыцарская цепь.

3. Белый Рыцарь

Вы живете подвигами и приключениями, сражениями с другими Рыцарями.

Цель: сразиться со своим противником - Черным Рыцарем. Но для этого надо найти три жетона силы, а также меч, за который, возможно, нужно будет заплатить.

У вас есть: фишка жизни, ваш оруженосец, амулет мудрости и рыцарская цепь.

4. Оруженосец Черного Рыцаря

Вы раб Черного Рыцаря, поэтому всегда и везде обязаны следовать за ним, в его руках Ваша жизнь и судьба (фишка жизни)

Цель: выкупить свою фишку жизни, для чего необходимо получить деньги и оформить документ на освобождение.

У вас есть: амулет мастерства, игровые деньги - 5 единиц.

5. Оруженосец Белого Рыцаря

Вы на службе у Белого Рыцаря.

Цель: стать Рыцарем, для чего необходимо получить рыцарскую цепь. У вас есть: фишка жизни, амулет смелости, игровые деньги - 5 единиц

6. Принц Торн

Вы - старший сын умершего короля и законный наследник, но чтобы получить власть, надо найти Медальон Власти и собрать Кристалл Власти. Цель: прийти к власти.

У вас есть: фишка жизни, одна из семи частей Кристалла Власти, игровые деньги - 20 единиц.

7. Принц Таур

Вы - средний ребенок в королевской семье, и по закону не можете наследовать трон. Но Вы можете стремиться к подвигам и славе. Цель: найти и получить амулет славы.

У вас есть: фишка жизни, одна из семи частей Кристалла Власти, игровые деньги - 20 единиц.

8. Принцесса Тарена

Вы - младший ребенок в королевской семье. После смерти отца Вам остается только найти себе выгодную партию в браке, для чего необходимо получить амулет любви. Цель: получить амулет любви.

У вас есть: фишка жизни, одна из семи частей Кристалла Власти, игровые деньги - 10 единиц.

9. Гном

Цель: найти сокровище или собрать побольше денег.

У вас есть: фишка жизни, амулет чуда, игровые деньги - 5 единиц.

10. Волшебник

Цель: получить амулет мудрости, тогда Вы сможете общаться с духами через Мастера.

У вас есть: фишка жизни, жетон силы и Медальон Власти (его вам передал умирающий король).

11. Чародей

Цель: стать советником (первым министром) нового правителя страны. Это назначение должно быть оформлено документально.

У вас есть: фишка жизни, раб и его фишка жизни, жетон силы, амулет любви, игровые деньги - 10 единиц.

12. Раб Чародея

Цель: освободиться, а для этого надо получить амулет смелости, выкупить свою фишку жизни.

У вас есть: игровые деньги - 5 единиц, информация, что рыцарскую цепь может вручить только королева и что победитель среди Рыцарей за жетоны силы получит у духов (Мастера) один из семи Кристаллов Власти; амулет знания.

13. Алхимик

Всю жизнь Вы ищите рецепт долголетия и получения золота из свинца, но это - чудо.

Цель: получить амулет чуда.

У вас есть: фишка жизни, жетон смерти, амулет власти над Джином.

14. Джин

Цель: освободиться из-под власти амулета Джина, для чего необходимо получить амулет свободы.

У вас есть: фишка жизни, сокровище, игровые деньги - 20 единиц.

15. Королева

Ваш муж-король умер, остался его брат и трое детей. Вы не хотите выпускать власть из рук, но пропал Медальон Власти, рассыпался Кристалл Власти.

Цель: оставить всю власть за собой, для чего надо получить Медальон Власти, собрать все семь частей Кристалла Власти или подписать с новым королем договор о разграничении власти (т.е. получить часть королевства)

У вас есть: фишка жизни, одна из семи частей Кристалла Власти, рыцарская цепь (Вы можете посвятить кого-нибудь в рыцари), игровые деньги - 20 единиц.

16. Брат короля

Ваш брат-король умер. Вы всегда считали себя достойной кандидатурой на его место, но у Вашего брата осталась жена и трое детей - вероятно, за власть придется бороться.

Цель: получить Медальон Власти, собрать Кристалл Власти, а может быть, просто жениться на королеве.

У вас есть: фишка жизни, один из семи Кристаллов Власти, жетон смерти, игровые деньги - 40 единиц.

17. Лекарь

Цель: получить амулет знания.

У вас есть: фишка жизни, два жетона силы, жетон смерти, игровые деньги - 10 единиц.

18. Оружейник

Цель: получить амулет мастерства, заработать побольше денег. У вас есть: фишка жизни, два меча, амулет свободы.

19. Ангел

Вы помогаете людям, можете связаться с духами и богами (через Мастера игры), но за то Вы забираете фишки жизни и приобщаете к своей "религии". Периодически Вы должны "организовывать" всех "единоверцев" для восхваления богов. Цель: собрать как можно больше фишек жизни. У вас есть: жетон силы.

20. Дьявол

Вы играете человеческими судьбами, можете распоряжаться жизнями игроков, если фишки жизни попадают в Ваши руки.

Цель: собрать как можно больше фишек жизни, чтобы больше людей отдали свою душу дьяволу.

У вас есть: жетон силы, одна из семи частей Кристалла Власти, игровые деньги - 35 единиц.

"Детектив в славянском стиле".

Из опыта работы Городского клуба старшеклассников и учащейся молодежи «Мы», г.Кострома.

Общая вводная.

Действие игры происходит в восьмом веке, место действия первый русский город северной Руси Ладога. Княжеское подворье, где мы оказываемся похоже на двор крепкого крестьянского хозяйства, в центре которого стоит княжеский терем. Место княжеского двора было выбрано не случайно здесь стоит многовековой дуб, священное дерево для славян. Славяне поклоняются Богу Перуну и др. Богам, и чтят Лешего, Домового, которые сопровождают человека в его жизни, чтят Духи предков. Поклонение Богам происходит через Волхва он может проводить у священного дуба обряды, отпевания и т. д.

Город Ладога построен на великом торговом пути "из славян в греки". Из Ладоги местные деньги-куны попадают в Византию. Часты здесь и скандинавские гости, они несут с собой свою религию-поклонение Скандинавским Богам и Ясеню-Аску. Кроме этого на игре есть раннее православие и степное язычество. По тем временам выбор веры определял очень многое в жизни человека, например, заключение брака предусматривало одинаковую религию для новобрачных. Кроме того, на игре есть домовый. Его роль играет мастер. Домовой в отдельных случаях может помочь информацией, но при этом требует чего ни будь типа «А когда будет у тебя то, о чем сейчас не знаешь, то мне отдашь», либо непосредственного исполнения желаний, либо загадывает загадку. Если домовый при помощи духов умерших и не отпетых людей отбирает у вас какую либо вещь, вам придется ее отдать. Духи умерших людей могут быть вызваны при помощи ведуна (волхва). Духи могут по после смерти делиться информацией с вызвавшими их по своему усмотрению. Духи не отпетых людей могут вредить своим врагам с санкции мастера. При помощи обряда совершенного ведуном, можно проверить человека на правду. Надо воззвать к Перуну с вопросом, который интересует, и попросить рассудить. Тогда спорящие протягивают руки, и тот, в чьей руке оказывается белый камешек - прав, а тот, в чьей черный - не прав.

До недавнего времени в Ладоге правил князь Мстивой, но вот пришел и его час отправиться в ирий (славянский рай). Игра начинается с отпевания князя. И Волхв, находившийся с князем при его смерти, передает некоторым людям предметы - записки, оружие, обереги (см. индивидуальные вводные). С помощью этих предметов можно найти как завещание князя, так и его наследство. Дело в том, что после смерти Мстивого остались 2 наследника -Добрыня и Борислав и сестры их -Найдена и Потвора, но завещание князя как распорядиться наследством и кому править Ладогой исчезло. При юных княжичах остается воевода - Жизномир, кроме того, из семьи еще есть мать умершего князя-Доброгнева.

В это время, не ведая о смерти князя, в Ладогу прибывают послы. Хазарский и Варяжский.

Индивидуальные вводные.

1. **Варяг - Олаф Хруттсон.** Прибыл с целью заключить договор о торговом пути из «Варяг в греки». Для этого ему нужно заключить договор с князем Ладоги. За это привез с собой деньги (10 кун) и пленника. Обещает защищать славянские племена от Варяжских пиратов. Так же не прочь женится на княжеской дочке и увезти ее с собой. Пробыв тут уже некоторое время, Олаф узнал о богатом наследстве князя. Получить долю наследства в приданное княжеской дочери - стало для Олафа желанной целью. Прибыл он со своим дружинником по имени Гуннар, которого желает оставить в

Ладоге, как своего торгового представителя, тем более что на родине у них вышел спор из-за земельного надела. Приложит к этому все усилия. Возможный вариант решения - получить договор и жениться на княжеской дочке, тогда можно и на Руси остаться.

Ранее уже существовал предварительный договор с князем о праве торговых кораблей варягов ходить по реке, за это 10 кун сейчас и 2 куны с каждого проходящего корабля.

Итак, у Вас есть 10 кун (это много).

Ваши цели:

1. *Подписать с князем договор о проезде кораблей на выгодных условиях.*
2. *Используя отсутствие реальной власти взять правление городом в свои руки, женившись на дочке князя и устранив его сыновей.*
3. *Возможно найти наследство князя*

2. **Дружинник варяга - Гуннар Сварт.** На родине не все ладно, он не первый сын, и наследства ему не досталось. Поэтому он отправился в поход со своим родственником Олафом. Его цели - убедить Олафа остаться на Руси, а самому вернуться на родину и вступить во владение его землями. Возможный вариант - получить бумагу от князя на право торгового контроля реки и женится на его дочери. Гуннару удалось подписать с княжичем Мирославом договор о торговом пути по Ладоге, тот подписался «Князь Мирослав». Можно этим воспользоваться и шантажировать Мирослава, или помочь ему стать князем.

У Гуннара есть пленник - Тверд, которого он взял в качестве переводчика. Для варяга его пленники - дело чести, просто так не отдают. Либо он передает пленника в обмен на что-то ценное (договор, деньги, невеста), либо нет.

У Вас есть:

1. *Бумага Мирослава*
2. *Пленник (помните, что без него Вы не можете общаться со славянами)*

Ваши цели:

1. *Уехать на родину, оставив Олафа здесь, и взяв с него бумагу о передаче Вам его земель.*
2. *Избавиться от пленника (и избежать его мести), получив за него деньги или Невесту.*
3. *Добыть побольше денег (может подобраться к наследству князя)*

1. **Пленник - Твёрд.** Когда-то варяги разорили поселок славян, где жил Тверд. Многие были убиты, некоторые, и в их числе Тверд были уведены в полон. Он долго жил у варягов, служа Гуннару Сварту переводчиком. Оказавшись в Ладоге, Тверд стремится во что бы то ни стало освободиться и отомстить хозяину. Это желание усилилось, когда он узнал в Найдене свою родную сестру. Узнал он ее по фамильному оберегу Перуна.

Ваши Цели:

1. *Освободится.*
2. *Отомстить Олафу.*
3. *Убедить Найдену, что она его сестра.*

4. **Дочь Князя - Потвора.** Законная дочь князя, она выросла в достатке и любовь к богатству стала для нее важнее всего остального в жизни. Потвора мечтает выйти замуж за кого побогаче, и найти наследство старого князя. Не желает уезжать, хотела бы остаться и быть княгиней в каком либо городке. В очень хороших отношениях с бабушкой. Недолюбливает сестрицу, хочет ее скомпрометировать, чтобы наследство досталось только ей самой.

Потвора решила стать ведуньей, узнать секреты магии и знахарства, она стремится продемонстрировать желание служить Богам перед Волхвом, что бы он посвятил ее во все таинства. На самом деле желает найти подход к волхву, чтобы тот сказал, где тайники и открыл их.

Ваши цели:

1. Убедить волхва посвятить ее в тайны религии, чтобы открыть тайник.
2. Получить наследство князя
3. Скомпрометировать сестрицу Найдена, как возможную претендентку на наследство.

5. **Дочь Князя - Найдена.** Любимая дочка князя, но не родная. На начало игры об этом подозревает. Рассказать историю ее рождения и о том, как варяги разрушили ее поселок, ей может брат. После смерти отца ей живется не сладко. Сестрица стремится сделать все, что бы наследство досталось только ей самой.

Найдена в хороших отношениях с Волхвом, она всегда интересовалась его искусством, желает сама научиться ворожить. Если волхв согласится ее посвятить в тайны, тогда тоже сможет выполнять его функции, но кроме того открыть тайник в дубе с завещанием. Не рвется замуж.

У Вас есть старинный оберег Перуна.

Ваши цели:

1. Выяснить свое происхождение.
2. Убедить волхва посвятить ее в тайны религии,
3. Добиться выполнения завещания отца.

6. **Жена Князя - Надёжа.** На реке есть город Орешек, этот тихий и спокойный город как раз бы подошел для княжения ее сыновей. Знает, как по родимому пятну отличить сыновей-близнецов (у Мирослава- круглое, у Борислава - квадратное). Личные цели - препятствовать княжению сыновей, так, как им еще не очень много лет, считает их еще неразумными, опять -же, из-за княжения меж ними споров не возникнет. С братом князя-волхвом у ней всегда были плохие отношения (когда-то любила его, но Братила ее отверг и стал Волхвом). К славянской религии относится не очень хорошо, когда-то была в Византии, слышала о христианстве и не против его принять.

У Вас есть оберег.

Ваши Цели:

1. Временно взять княжение.
2. Способствовать установлению новой религии.
3. Найти наследство князя.

7. **Сын князя - Мирослав,** один из наследников князя Мстивого. Имеет брата близнеца Борислава. Никто не может их различить, кроме бабки и матери, да и та только по особому родимому пятну. Пользуются этим во всю. На начало игры оделись в разную одежду, поэтому теперь их можно различить. Но кто есть кто - непонятно. Оба хотят княжить. Оба хотят получить наследство, ни один не желает его делить с другим. Во всем всегда были соперниками. Когда-то договорились, что если один остается княжить, то другой уезжает в странствия. Поскольку после смерти князя управлять страной трудно, желательно заключить договор с кем либо могущественным. Кроме того, при рождении им предсказали, что жизни их связаны, и если одного убьют, то другой калекой сделается.

Мирослав договорился с Челубеем-хазарским послом о том, что сестрицу свою ему сосватает. Получил от него 5 кун серебра. Договорился с Гуннаром о проходе его торговых кораблей взамен на военную поддержку. Подписал такую бумагу, при чем подписался в ней уже князем. Желательно избежать оглашения данной бумаги до вступления в права княжения, так как это может вызвать осложнения. Кроме того надо опасаться притязания варягов на престол.

У Вас есть 5 кун серебра.

Ваши цели:

1. *Получить права княжения.*
2. *Получить наследство.*
3. *Избежать оглашения бумаги, а лучше получить ее обратно и заключить договор на новых условиях*
4. *Выдать одну из сестриц замуж за Челубея.(заключив с ним по этому поводу договор)*

8. Сын князя - Борислав, один из наследников князя Мстивого, имеет брата-близнеца Мирослава. Никто не может их различить, кроме бабки и матери, да и та только по особому родимому пятну. Пользуются этим во всю. На начало игры оделись в разную одежду, поэтому теперь их можно различит. Но кто есть кто - непонятно. Оба хотят княжить. Оба хотят получить наследство, ни один не желает его делить с другим. Во всем всегда были соперниками. Когда-то договорились, что если один остается княжить, то другой уезжает в странствия. Поскольку после смерти князя управлять страной трудно, желательно заключить договор с кем либо могущественным. Кроме того, при рождении им предсказали, что жизни их связаны, и если одного убьют, то другой калеккой сделается.

Княжич Борислав договорился с Челубеем-хазарским послом о передаче ему пленницы (Велеты), взамен на военную помощь и поддержку. Подписал с ним об этом договор, при чем подписался уже как князь. Желательно избежать оглашения данной бумаги до вступления в права княжения, так как это может вызвать осложнения. Но от своего договора он отступать не собирается.

У Вас есть оберег.

Ваши цели:

1. *Получить права княжения.*
2. *Получить наследство.*
3. *Избежать оглашения бумаги, а лучше получить ее обратно и заключить договор на новых условиях*
4. *Получить пленницу Велету.*

9. Челубей-посол хазар, прибыл в Ладогу, что бы договориться о военной поддержке с князем. С собой он привез пленницу- Велету, дочь византийского вельможи, надеясь преподнести ее в подарок князю. Прибыл после смерти князя, договорился с одним из сыновей князя о военной поддержке взамен на пленницу Велету. Договорился с сыном князя о том, что тот ему сестрицу сосватает, отдав ему за это пять кун серебром. Необходимо официально оформить договор о военной поддержке.

У Вас есть:

1. *Пленница*
2. *Бумага Борислава(можно использовать для шантажа)*

Ваши цели:

1. *Добиться, чтобы договор о военной помощи стал официальным(Борислава на княжение)*
2. *Получить в жены одну из дочерей князя для укрепления своих отношений со славянами.*
3. *Удачно избавиться от Велеты, избежав ее мести.*

10. Пленница Челубея - Велета. Она является дочерью византийского Базилевса. В ходе одного из набегов попала в плен к хазарам. Для нее захват в плен - смертельное оскорбление. Велета является христианкой, она проникнута идеей обращения в истинную веру, тайно хранит у себя христианский крест. Кроме того до пленения, она активно участвовала в политической жизни Византии и знает, что при дворе обеспокоены положением дел со славянами, надо с ними договориться.

У Вас есть христианский крест.

Ваши цели:

1. *Освободиться.*

2. *Отомстить хазарину.*
3. *Найти посла в Византию и уехать с ним.*

Способствовать распространению христианства.

11. Волхв - Братица. Сводный брат князя Мстивого (один отец, разные матери). К власти не рвется, но хочет справедливости. Знает, что Завещание спрятано в дубе, и как открыть, знает, как открыть наследство, но не знает где оно спрятано. Своего интереса во власти не имеет, может продвигать, кого хочет. К нему в учение стремятся попасть две дочери умершего князя, ему нужно взять только одну. Когда - то к нему в жены сваталась Надежда, но он ей отказал, и она вышла замуж за князя Мстивого. Теперь она плохо относится к нему и к славянской религии в целом. Кроме того, она против того, чтобы было найдено и прочитано завещание.

В задачи волхва входит:

1. Совершение обряда отпевания.
2. Разговор с мертвыми.
3. Решение споров.
4. Освящение брака.
5. Перевод в новую религию.

У Вас есть - знания о том, как открыть тайники (для открытия наследства надо собрать в соответствующем месте 3 оберега Перуна, и вознести молитву Перуну, чтобы то что было закрыто его именем - открылось. Для открытия завещания - то же самое, но надо 3 оберега и древний кинжал)

Ваши цели:

1. *Способствовать открытию завещания князя.*
2. *Взять себе ученицу. Передача знаний и становления ведуньей заключается в передаче знаний о религиозных обрядах, и передаче знаний о способе открывания тайников.*
3. *Не дать утвердиться христианству.*
4. *Выполнять все религиозные обряды(отпевания, разговор с мертвыми, свадьбы).*

12. **Мать князя - Доброгнева.** Знает, как по родимому пятну отличить внуков-наследников (У Мирослава - круглое, у Борислава - квадратная), знает, что Найдена - найденыш из разоренного славянского села. Доброгнева стремиться сохранить это в тайне, т.к. можно ее выгодно выдать замуж. Кроме того знает где в доме спрятано наследство князя(любое место по усмотрению мастера).

Ваши цели:

1. *Выгодно выдать Найдену замуж.*
2. *Выдать Потвору замуж за важного человека, чтоб она осталась править в Ладоге, используя наследство.*

13. Воевода - Жизномир. При князе был важным человеком, а теперь на него обращают мало внимания. Выступает против заключения каких либо союзов с варягами и хазарами, поскольку воевал и с теми и с другими, побывал в плену, поэтому старается освободить пленников-Велету и Тверда. За время верной службы скопил некоторое количество денег(3 куны). Теперь хочет уйти на покой и осесть в городе Орешке, и стать там воеводой.

У Вас есть - 3 куны

Ваши цели:

1. *Противится заключению союзов с варягами и хазарами.*
2. *Попытаться освободить пленников.*
3. *Получить права воеводы в Орешке, получив письменное разрешение нового князя.*

Типология ролей.

По предложенной выше классификации ролей, мы можем дать их следующую знаковую характеристику. Вы сможете ее использовать при распределении ребят на роли.

1) Олаф Хругтсон	++-+
2) Тверд	--++
3) Гуннар Сварт	+--+
4) Потвора	-+-+
5) Найдена	-+++
6) Доброгнева	+++-
7) Жизномир	++--
8) Надежа	--++
9) Мирослав	-+++
10) Борислав	-+++
11) Челубей	++-+
12) Велета	--++
13) Братила	++-+

Описание инструментария.

При изготовлении инструментария необходимо стремиться к его художественному исполнению, соответствию исторической эпохе. Перед началом игры, необходимо приготовить карточки, на которые игроки пишут свои имена и прикрепляют их на грудь. Именно этими именами игроки пользуются в ходе игры, выдача и заполнение карточек происходит вместе с выдачей игрового инструментария.

Кинжалом может служить любой деревянный или пластмассовый игрушечный нож. Он хранится вместе с завещанием в священном дубе. Убитым кинжалом считается тот, до кого дотронулись кинжалом один раз в области живота или груди.

Наследство может быть смоделировано бисером, бусами и др. украшениями.

Деньги-куны рекомендуем изготовить из серебристой фольги, скатав ее в шарики небольшого размера. Необходимо следить, за тем чтобы участники игры не смогли самостоятельно изготовить деньги.

Родимые пятна ставятся, как правило, на предплечье руки шариковой ручкой, такой формы как указано в роли.

Крест. Лучше всего не использовать настоящий христианский крест, что бы не задеть религиозные чувства, а использовать сувенирные изделия, или изготовить самостоятельно из дерева или картона.

Расписки выданные княжичами можно изготовить на компьютере или написать вручную красивым шрифтом по следующему образцу:

Я, князь Мирослав, даю разрешение варягу Гуннару Сварту водить свои лоды с товаром по реке, за это с каждой торговой лоды должен он в казну -2 куны. Кроме того в обязанности ему вменяю, буде какую несправедливость на реке увидит, выступить в защиту и разобраться в происшедшем от моего имени.

Князь Мирослав

Я, князь Борислав, в обмен на передачу мне пленницы его Велеты, обещаю хазарину Челубею военную помощь и поддержку в его землях, буде такой он меня попросит.

Князь Борислав

Таким же образом готовится и завещание князя Мстивого, которое перед началом игры кладется в специальное место, куда закрыт доступ обычным игрокам и обозначается в виде священного дуба.

Я, Князь Мстивой, завещаю после смерти моей сыновьям власть старшему Мирославу в Ладогe, а младшему в Орешке. Дочкам же моим, Найдене и Потворе завещаю приданое, что в горнице спрятано.

Князь Мстивой.

Обереги имеют овальную форму, изготавливаются из дерева или картона, на них наносится рисунок солнечного круга.

Рекомендации по проведению.

- Игра потребует достаточно большого помещения, это могут быть две, три классные комнаты, большая рекреация. Необходимо заранее приготовить места для завещания и наследства, обеспечить данное помещение необходимым количеством стульев.
- Перед игрой рекомендуется дать ребятам задание познакомиться с историческим фоном игры, проверить это в творческом состязании. При распределении ролей необходимо учесть особенности взаимоотношений ребят в группе, с этой целью рекомендуется провести социометрию.
- Перед игрой необходимо оговорить с участниками границы игровой территории, время игры (2,5-3 часа).
- Перед тем как загружать на игру необходимо продумать содержание религиозных обрядов, лучше всего это сделать с тем кто будет играть роль Волхва.
- При проведении индивидуальной загрузки лучше всего иметь распечатанные индивидуальные вводные. Распорядок загрузки на роли выглядит следующим образом. **Первый день:** знакомство с правилами игры и их обсуждение, рассказ общей вводной, выдача индивидуальных распечатанных загрузок и их индивидуальное чтение, индивидуальные консультации. **В день игры:** напоминание общей вводной и ответы на вопросы, получение инструментария (это лучше делать в отдельном помещении, вызывая игроков по очереди), напоминание правил игры.
- Кроссовки, тренировочные брюки и т. п. могут разрушить игровую атмосферу, в оформлении помещения и одежде участников нужно стремиться к соответствию исторической эпохе.
- Удобнее всего проводить данную игру двумя мастерами, при чем один выполняет роль Домового.

Технология организации и проведения игры.

Человек, который организует и проводит игру называется по традиции мастер. Сам он не участвует в игре, его цель создание условий для успешной игры детей. Для того, чтобы игра прошла успешно, Вам нужно выполнить следующую последовательность действий:

- анализ условий и возможностей для проведения ролевой игры;
- постановка цели на данную игру;
- выбор игры, реализующей данные цели;
- знакомство с текстом игры;
- информирование и подготовка участников игры;
- изучение участников игры и распределение на роли;
- сбор участников: настрой на игру, знакомство с общей вводной игры и ее правилами, выдача индивидуальных ролей (за 1-2 дня до игры);
- подготовка инструментария и места игры;
- непосредственно перед игрой проведение индивидуальных консультаций, индивидуальная выдача инструментария;

- сбор игроков, объявление о начале игры.

В ходе игры мастер дает консультации по содержанию роли и способам игры, контролирует правила игры, поддерживает высокий эмоциональный настрой игроков, поддерживает развитие сюжета игры, заложенными в игре средствами, помогает игрокам, не справляющимся с игровой ситуацией, организует эффектный конец игры.

После игры необходимо проведение проговора, где каждый участник рассказывает, какую роль он играл, какие средства использовал, с кем взаимодействовал, смог ли он добиться своих целей. Проговор игры происходит в общем кругу, в атмосфере доброжелательности и добровольности высказываний. Наибольший педагогический эффект даст проведение группового и индивидуального анализа, предметом которого могут стать взаимоотношения в группе, индивидуальные особенности и способы деятельности в конфликтной ситуации, личные затруднения, возникшие в ходе игры, проблемы ценностей и морали.

Правила игры.

- мастер всегда прав, т. е. во всех спорных ситуациях решающее слово остается за ним.
- обязательное знание и соблюдение правил игры.
- “здесь и теперь”. Не переносить отношения жизни на игру и наоборот.
- информация роли является тайной и не может разглашаться, это делает игру не интересной Вам и Вашим товарищам.
- в игре возможна игровая смерть, при воздействии каким-либо оружием, в этом случае игрок выходит из игры и не имеет права разглашать информацию.
- доброжелательное отношение к товарищам по игре.
- бережное отношение к игровому инструментарию.
- закон игровой территории.

Кроме этих общих правил, каждая игра может иметь и свои технические правила, в которых оговаривается возможность использования игрового инструментария.

Методическая разработка тематического дня «Ярмарка самопознания».

Из опыта работы Городского клуба старшеклассников и учащейся молодежи «Мы», г.Кострома.

Формирование личности старшеклассника неразрывно связано с ростом его самосознания, которое выражается в самонаблюдении, самооценке, стремлении к самосовершенствованию. Ребёнок старшего школьного возраста проявляет углублённый интерес к самому себе, к своим возможностям и способностям. Поэтому одной из задач психологической службы лагеря является удовлетворение потребности старшеклассника в самопознании.

В результате учёта особенностей работы психологической службы в условиях лагерной смены возникает необходимость в создании таких форм работы, как «Ярмарка самопознания», являющаяся обще лагерьным мероприятием.

Целью данного мероприятия является оказание старшеклассникам помощи в процессе своего самоопределения (как профессионального, так и личностного).

Задачи: 1. Стимулирование процесса самопознания ребёнка, проявления его познавательной активности.

2. Предоставление старшекласснику информации о собственных индивидуальных особенностях.

3. Создание условий для обобщения и анализа информации старшеклассника о себе, что, безусловно, поможет ему в дальнейшем понять своё место в системе человеческих отношений.

Средства проведения (инструментарий).

1. Методы диагностики (проективные и непроективные тесты).
2. Игровые упражнения.

Методики могут быть абсолютно разнообразными, давать информацию о различных сторонах жизни человека (о его личностных и типологических особенностях, об особенностях его общения и взаимодействия с окружающими и т. п.). Главное, чтобы все они были достаточно просты в обработке, чтобы тестируемые могли получить результаты сразу же после прохождения теста.

Игровые упражнения должны быть подобраны по определённой тематике и направлены, главным образом, на самопознание их участников. Добиться этого можно в том случае, если каждое игровое упражнение будет сопровождаться общим обсуждением и анализом каждым ребёнком своих действий.

Организация:

«Ярмарка самопознания» проводится в 3-ий или 4-ый день лагерной смены. Продолжительность её 1,5 – 2 часа при участии 120 – 150 человек.

На территории лагеря располагается 10 – 12 площадок (шатров), каждая из которых закреплена за определённым методистом (педагогом) лагеря. Эти люди заранее знакомятся с конкретными методиками и к моменту проведения «Ярмарки» каждый из них достаточно хорошо владеет какой-то конкретной методикой (знает особенности проведения методики, умеет обрабатывать полученные результаты и интерпретировать их).

Ввиду того, что все методики и тесты различны, то количество людей (тестируемых) и время проведения методик на всех площадках тоже будет разным. Такая форма организации предполагает свободный режим перемещения участников.

Перед тем, как набрать определённую группу тестируемых, методист знакомит их с возможностями проводимой им методики, рассказывает о том, что они могут узнать о себе с её помощью. Это позволяет ребятам свободно выбирать наиболее понравившиеся и заинтересовавшие их площадки.

Пройдя методику или приняв участие в игровом упражнении, ребёнок не только получает информацию о себе, но и получает жетон от той площадки, которую он посетил (все жетоны закреплены за определёнными площадками и имеют свои отличительные знаки: форма, цвет, размер и т. п.).

Обязательно, чтобы каждая площадка была выдержана в определённом стиле, в соответствии с выбранной методикой. Этот стиль должен гармонично сочетаться с внешним обликом и поведением того методиста, за которым закреплена эта площадка. Например, площадка, на которой проводится проективная методика «Несуществующее животное», может быть оформлена в виде мастерской художника, а сам методист может предстать в образе художника. Необходимо заранее подумать о том, каким образом можно привлечь внимание к каждой площадке, отрекламировать каждую тестовую методику (визуальный плакат, внешнее оформление, музыкальное сопровождение и т. п.).

Этапы подготовки к мероприятию:

1. Подбор конкретных методов диагностики, которые наиболее соответствуют целям мероприятия и отвечают требованию быстроты обработки.
2. Отбор методистов (педагогов) для проведения выбранных методик. Здесь необходимо учитывать индивидуальные особенности педагогов. Кому-то из них легче будет работать с небольшой группой людей, а кто-то сможет одновременно тестировать 20 – 30 человек; одному предпочтительнее проводить проективную

методику, другой отлично справится и с традиционным тестированием, а третьему вообще больше подойдут игровые упражнения, так как он сможет замечательно организовать процесс анализа каждого из них.

3. Знакомство каждого методиста с той диагностической методикой, которую ему нужно будет проводить. Психолог должен объяснить методисту условия проведения методики, её обработку и интерпретацию. Наиболее эффективно знакомство с методикой будет происходить в том случае, когда сам методист окажется в роли тестируемого, а психолог проведёт с ним методику.

4. Обдумывание каждым методистом образа, в котором он будет представлять методику. По этому поводу он может посоветоваться с психологом.

5. Выбор на территории лагеря мест для площадок и закрепление за каждым методистом своего места. При этом нужно учитывать условия проведения самих методик: одни из них могут проводиться без наличия стульев, лавок, столов, ручек (например, игровые упражнения), а для других всё это не является обязательным (особенно для тестовых и опросных методов).

6. Подготовка необходимого реквизита для оформления площадки, элементов костюма для создания образа методиста; подготовка материалов для проведения методики (листы бумаги, ручки, карандаши, бланки для ответов).

Этапы проведения мероприятия:

8.30 – 9.00 - Выступление на утренней линейке, приглашение к участию в «Ярмарке самопознания».

10.00 – 10.30 – Сбор всех участников лагерной смены на линейке (или в актовом зале); более подробный рассказ о «Ярмарке»; знакомство с правилами участия в ней.

10.30 – 11.30 – Оформление каждым методистом закреплённой за ним площадки; раздача каждому методисту материалов, необходимых для проведения методики.

11.45 – 12.00 – Сбор участников на линейке, открытие «Ярмарки самопознания».

12.00 – 13.30 – Проведение «Ярмарки» (свободное перемещение участников игровым площадкам, сбор жетонов).

14.00 – 14.30 – Подсчёт жетонов, набранных каждым отрядом. Определение отряда, набравшего наибольшее количество жетонов.

15.00 – 21.00 – Время для написания сочинений на тему: «Что я узнал нового о себе». Такая возможность предоставляется всем желающим. В этих сочинениях ребята обобщают не только ту информацию, которую получили на «Ярмарке», но и стараются проанализировать, насколько она соответствует той информации о себе, которой они уже владели; как они собираются использовать эту информацию в жизни; что бы они ещё хотели узнать о себе.

8.30 - 9.00 - Утренняя линейка следующего дня, на которой объявляются результаты «Ярмарки»; торжественное награждение победителей.

Результаты «Ярмарки самопознания»:

1. Каждый участник «Ярмарки», посещая площадки, получает определённую информацию о себе, которая может стать стимулом к дальнейшему самопознанию.

2. В условиях экономической смены актуален вопрос о денежном поощрении отряда, набравшего наибольшее количество жетонов. Подобный вид подведения итогов может стать стимулом к активному участию в «Ярмарке» максимального количества ребят, а также способствовать сплочению каждого отряда.

3. Всем участникам по окончании «Ярмарки» предлагается написать сочинение о своих индивидуальных особенностях. Данный вид деятельности способствует обобщению и анализу полученной информации, даёт возможность

обдумать полученные результаты и применить их в жизни. Лучшие работы также поощряются.

Рекомендации:

Необходимо учесть, что ярмарка – далеко не единственная форма проведения подобного мероприятия. Оно вполне может быть организовано в форме выставки, экскурсии и т. п.

Тематика используемых методик и упражнений так же может быть различна. Все они могут быть подобраны на одну тему (например, на профессиональное самоопределение или на выявление лидерских качеств человека), или же при проведении мероприятия могут одновременно использоваться самые разнообразные методики.

Возможный набор диагностических методик и упражнений, используемых для проведения «Ярмарки самопознания».

1. Методика «Опись ценностей». Позволяет получить сведения о предпочтительности интересов, представляющих наибольшую ценность для выбирающих профессию учащихся 9 – 11 классов. Одновременно выявляются различные типы профессионального самоопределения. Продолжительность проведения методики 20 – 25 минут, одновременно могут тестироваться 5 – 6 человек.
/ Лучшие психологические тесты для профотбора и профориентации. Описание и руководство к использованию. – Петрозаводск, 1992. – 318 с.
2. Методика «Конструктивный рисунок человека из геометрических фигур». Предназначен для выявления индивидуально-типологических различий и достаточно прост в применении и обработке. Продолжительность проведения методики 10 – 15 минут, одновременно могут тестироваться 12 – 15 человек.
/ Рогов Е. И. Настольная книга практического психолога в образовании: Учебное пособие. – М.: Владос, 1995. – 1529 с.
3. Методика определения типа характера по К. Г. Юнгу. Позволяет определить степень выраженности у человека экстраверсии (интроверсии). Продолжительность проведения методики 15 – 20 минут, одновременно могут тестироваться 10 – 15 человек.
/ Практическая психодиагностика. Методики и тесты. Учебное пособие. – Самара: Издательский Дом «БАХНАР», 1998. – 672 с.
4. Тест В. Ряховского. Позволяет определить уровень коммуникативности человека. Продолжительность проведения теста 10 – 15 минут, одновременно могут тестироваться 20 – 25 человек.
/ Ковалёв С. В. Подготовка старшеклассников к семейной жизни: тесты, опросники, ролевые игры: Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1991. – 143 с.
5. Методика КОС. Предназначена для определения уровня развития коммуникативных и организаторских склонностей. Одновременно могут тестироваться 15 – 20 человек, продолжительность проведения методики 10 – 15 минут.
/ Рогов Е. И. Настольная книга практического психолога в образовании: Учебное пособие. – М.: Владос, 1995. – 529 с.
6. Методика «Лидер». С её помощью можно определить, насколько у человека развиты лидерские способности. Продолжительность проведения методики 10 – 15 минут, одновременно тест могут пройти 10 – 15 человек.
/ Немов Р. С. Психология: В 3-х книгах; кн. 3: Экспериментальная педагогическая психология и психодиагностика. – М.: Просвещение, 1995. – 509 с.
6. «Капитан своей жизни». Этот тест относится к числу любительских и позволяет в первом приближении оценить способность старшеклассника управлять своей жизнью.

/ Ковалёв С. В. Подготовка старшеклассников к семейной жизни. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1991. – 143 с.

7. Проективная методика «Несуществующее животное». Анализ рисунка позволяет получить информацию об определённых личностных особенностях человека. Продолжительность проведения методики 15 – 20 минут, одновременно пройти тест могут 4 – 6 человек. Необходимо учесть, что результаты методики сообщаются тестируемым в индивидуальном порядке.

/ Рогов Е. И. Настольная книга практического психолога в образовании: Учебное пособие. – М.: Владос, 1995. – 529 с.

8. Экспресс – диагностика по художественному или мыслительному типу. Направлена на определение ведущей сигнальной системы. Одновременно могут тестироваться 15 – 20 человек, продолжительность проведения методики 5 – 10 минут.

/ Методики психодиагностики в учебно–воспитательном процессе. Составители Гришин В. В., Лушин П. В. – М.: ИКА «Москва», 1990.

9. Методика «Выход из трудных жизненных ситуаций». Позволяет определить, насколько тяжело человек воспринимает сложные ситуации, возникшие в его жизни. Продолжительность методики 5 – 10 минут, одновременно могут тестироваться 15 – 20 человек.

/ Немов Р.С. Психология: В 3-х кн. Кн. 3: Экспериментальная педагогическая психология и психодиагностика. – М. : Просвещение, 1995.- 508 с.

10. Тест «геометрические фигуры». Позволяет определить некоторые личностные особенности. Одновременно тест могут проходить 10-12 человек, продолжительность теста 15 минут.

/ Сонин В. А. «Психологический практикум: задачи, этюды, решения». –М. : «Издательство Флинта», 1998 г.-159 с.

11. Игровое упражнение на профорIENTATION.

Упражнение 1 «Кто есть кто». Все участники встают в круг. Ведущий называет какую либо профессию, а каждый участник указывает на того, кому по его мнению эта профессия подходит больше всего.

Упражнение 2. «Один день из жизни...». Участники встают в круг. Ведущий называет профессию. Все пытаются вместе составить рассказ на тему: «Один день из жизни человека этой профессии». По очереди участники говорят по одному предложению, и получается связанный рассказ. В ходе обсуждения каждый участник высказывается по поводу того, насколько ему близок, приятен или неприятен подобный день? Видит ли он себя в этой профессии? Как бы он изменил этот день? То же самое можно сделать еще с одной или несколькими профессиями.

В упражнениях одновременно могут принимать участие 6-10 человек, продолжительность 15 –20 минут.

Игры -
рефлексии

«Post-it терапия».

Цель. Создать для участников условия, в которых они могли бы получать положительную обратную связь друг от друга.

Необходимые материалы: большое количество Post-it*ов – небольшая цветная бумага для записей с липким слоем.

Процесс. Договоритесь с ребятами, что они будут раздавать по 10 Post-it*ов в день своим друзьям. Сообщение на записке – это личное признание, восхищение работой друга, его активным участием в жизни класса, отряда, группы, стараниям и т.д. Примеры:

- Я скучал, когда ты болеешь.
- Поздравляю с зачетом/с твоим выходом;
- Мне нравится твое чувство юмора;
- Ты очень много работал. Просто хотел бы ты знал, что я заметил это.

Эти Post-it*ы могут быть прикреплены на тетрадь, парту, компьютер, учебник и т.д. Они значительно отличаются от пометок в тетради, и их можно собирать.

Игры
рефлексии.

«ОРЗ» – это откровенный разговор знатоков, который позволяет получить ребятам ответы на самые сокровенные вопросы, в свободной форме высказывать свое мнение. Участвует группа ребят не менее 10 человек. Все садятся в круг. Начинается с упражнения «Знакомство», следующее упражнение – «Впечатление по кругу», где ребята делятся своими впечатлениями за прошедшую неделю. А потом ребятам предлагается на карточках написать свой вопрос (можно не подписываясь), который его волнует, и сдать ведущему. Зажигаются свечи, и вопросы раскладываются по кругу чистой стороной карточки вверх. Ведущим выбирается первый вопрос и зачитывается вслух. Желающие могут на него отвечать и даже дискутировать. Ведущий должен следить за ситуацией, дать возможность всем высказаться и перейти к следующему вопросу. Разговор заканчивается, когда все вопросы заданы и получены ответы. Последние вопросы задает ведущий «Понравился или нет такой метод общения?», «Удовлетворены ли ответами?», «Каковы пожелания на будущее?».

«Цветопись».

(модификации теста М. Люшера)

Цель: определение настроения и причин, повлиявших на настроение, через цвет.

Подготовка

• Приготовить два плаката на листах ватмана:

а) Цвет – настроение:

красный – восторженное,

оранжевый – радостное,

желтый – спокойное,

зеленый – уравновешенное,

синий – грустное,

фиолетовый – тревожное,

черный – уныние.

б) Причины:

1. Очень личное.

2. Общеколлективный вечер.

3. Творческая мастерская;

4. Отношения со взрослыми.

5. Успехи.

6. Неуспехи.

7. Не было свободы действий.

8. Просто устал.

9. Недовольство собой.

10. Мне здесь интересно.

11. Узнал новое, чему-то научился.

12. Нашел много друзей.

13. Плохо кормили.

14. Что еще?

(причины соответствуют тематике дела)

• Приготовить карточки разного цвета для написания причин настроения.

Методика.

После проведения дела, вечера, лагерной смены предлагается выбрать карточку того цвета, который соответствует настроению и написать только цифры причин.

Анализ

• Преобладающий цвет карточек определяет общее настроение.

• Цифры на карточках объясняют причины этого настроения.

• Дает возможность выявить индивидуальность в настроении участников.

«Голодный или сытый». За несколько занятий до окончания работы группы имеет смысл попросить участников подумать, насколько они удовлетворены тем, что получили в группе или благодаря ей. Как ведущий группы, вы получите конкретную обратную связь от каждого участника и сможете за оставшееся время учесть пожелания тех, кто остался пока неудовлетворенным работой. Участникам эта процедура наглядно покажет, насколько успешно до сих пор работала группа. Упражнение можно проводить в любых группах.

Инструкция: Мне хотелось бы предложить упражнение, в ходе которого вы сможете понять, насколько вы довольны тем, что к сегодняшнему дню получили в группе, и тем, чего вы здесь достигли. Я хочу, чтобы те из вас, кто чувствует сейчас, что он уже "насытился", встали около двери, а те, кто ещё ощущает себя "голодным", собрались у окна. Решите для себя, что вам больше подходит, и встаньте в соответствии с этим в том или ином месте комнаты. При этом, пожалуйста, ив разговаривайте до тех пор, пока вы не определите свое место...

Теперь мне бы хотелось, чтобы каждый коротко рассказал нам, что оказало влияние на его решение. Одновременно с этим вы можете сообщить о своем отношении к решению других членов группы. Начать высказываться я предлагаю "сытым"...

Фиксируйте для себя, по возможности, все высказанные «голодными» важные потребности, и в заключение обсудите с группой, что вы все вместе можете сделать, чтобы удовлетворить их «голод».

Вопросы для обсуждения:

- Кто сильно удивил меня своим выбором?
- Насколько я доволен итогами работы группы?
- Сколько времени и сил я хотел бы уделить "голодным"?
- Что реально мы могли бы еще сделать?
- Что я сейчас чувствую?

В другом варианте упражнения члены группы выстраиваются в ряд: участник, который ощущает себя наиболее "голодным", становится в начале ряда, а в конце него оказывается тот, кто чувствует себя наиболее «насытившимся».

«Список мероприятий». В конце любой программы команды очень важно, чтобы группа определила, какие именно мероприятия она собирается осуществить после завершения работы.

Инструкция: Объявите тему занятия: "Что мы, как команда, хотим сделать после семинара? Что мы хотим делать по-другому?"

Участники разбиваются на четверки и составляют список конкретных мероприятий, например, ежемесячно обсуждать положение дел со всеми сотрудниками, и т.д. Дайте им на это 30 минут. На общем обсуждении составляется и записывается на большом листе ватмана - список мероприятий с четырьмя подзаголовками: «Что?», «Кто?», «Начиная с...», «До...»

Каждое из предлагаемых мероприятий обсуждается и записывается лишь в том случае, если все с ним согласны. После семинара список мероприятий копируется и вручается всем членам команды.

«Ты мне нравишься».

Цели: Это прекрасное упражнение способствует развитию хороших отношений между детьми. Некоторые дети легко могут выражать свои эмоции, для других это – проблема. В этой игре все участники получают реальную возможность развить этот важный навык. "Паутина" представляет собой отличную метафору взаимосвязанности всех учеников класса.

Материал: Клубок цветной шерсти.

Инструкция: Сядьте, пожалуйста, все в один общий круг. Я хочу предложить вам принять участие в одной очень интересной игре. Мы все вместе составим одну большую цветик паутину, связывающую нас между собой. Кроме того, каждый из нас может выразить свои добрые мысли и чувства, которые он испытывает к своим товарищам. Сейчас я покажу вам, как должна протекать эта игра.

Пару раз обмотайте свободный конец шерстяной нити вокруг своей ладони и покатайте клубок в сторону одного из детей. Постарайтесь выбрать не самого популярного в группе участника.

Вы видите, что я сейчас сделала. Я выбрала ученика, который должен быть следующим в "паутине". После того, как мы передали кому-то клубок, мы говорим этому ученику фразу, начинающуюся с одних и тех же слов; "Коля (Маша, Петя)! Ты мне нравишься, потому что ..." Например, я говорю: "Коля! Ты мне нравишься, потому что сегодня перед началом занятия ты вежливо открыл передо мной дверь в класс". Вы- слушав обращенные к нему слова, Коля обматывает нитью свою ладонь так, чтобы "паутина" была более – менее натянута. После этого Коля должен подумать и решить, кому передать клубок дальше. Когда клубок окажется у следующего ученика, то Коля обращается к нему с фразой, которая начинается с тех же слов, что и моя. Например: "Яна, ты мне нравишься, потому что вчера ты помогла мне решить трудную задачу, по математике". При этом вы можете говорить о том, чем вас обрадовал этот человек, что вам в нем нравится, за что вы хотели бы его поблагодарить. И так продолжается вся наша игра все дальше и дальше... Постарайтесь хорошо запомнить то, что вам скажут, когда будут передавать клубок.

Внимательно проследите, чтобы в ходе игры все дети получили клубок. Объясните детям, что мы любим не только свои; самых близких друзей, но и каждого участника в группе. Ведь в каждом есть что-то такое, что достойно уважения и любви. Эти мысли очень важно постоянно повторять и подчеркивать в современном обществе, наполненном конкурентной борьбой за место под солнцем. Ни одна семья, ни один коллектив не смогут быть полноценными и эффективными, пока в них будут оставаться "козлы отпущения" и "аутсайдеры". Если у некоторых детей будут сложности с произнесением начальной фразы "Ты мне нравишься, потому что...", то позвольте им заменить ее словами "Мне понравилось, как ты...".

Постепенно "паутина" будет расти и заполняться. Ребенок, получивший клубок последним, начинает сматывать его в обратном направлении. При этом каждый ребенок намазывает свою часть нити на клубок и произносит сказанные им слова и имя сказавшего, отдавал ему клубок обратно.

Анализ упражнения:

- Легко ли тебе говорить приятные вещи другим детям?
- Кто тебе уже говорил что-нибудь приятное, до этой игры?
- Достаточно ли дружен наш отряд?
- Почему каждый ребенок достоин любви?
- Что-нибудь удивило тебя в этой игре?

«Сердце группы».

Цели: Эта игра, благодаря используемой в ней символике, великолепно подходит ко дню Святого Валентина или празднику 8-го Марта. Но, конечно же, Вы можете проводить её и в другие дни. На большом картонном сердце пишется что-нибудь позитивное про каждого участника, чтобы все ощущали себя уважаемыми и достойными любви и понимания.

Материал: Бумага, карандаши, фломастеры и большое сердце, вырезанное из красного картона.

Инструкция: Знаете ли вы, что у нашей группы есть свое сердце? Я хочу, чтобы сейчас вы сделали друг другу что-нибудь приятное. Напишите свое имя на листе бумаги и

сложите его, чтобы каждый из вас мог потом вытянуть жребий с чьим-нибудь именем. Обязательно проверьте, не вытащили ли вы свое собственное имя, в таком случае вы можете поменять бумажку.

А теперь я расскажу вам, что вы сейчас будете делать. Я принесла с собой большое сердце, которое и станет сердцем нашего класса. Придумайте дружескую и приятную фразу в адрес того, чье имя вы вытянули по жребию. Возьмите лист бумаги и запишите на нем то, что вы придумали. Может быть, вы напишете: "Мне нравится то, что Петя такой веселый", «У Юли всегда очень интересные мысли», "Женя всегда готов прийти на помощь". Если составленная вами фраза придется вам по душе, возьмите фломастер и запишите ее на красном сердце класса.

Положите красное сердце на стол так, чтобы дети могли подойти к нему со всех сторон. После того, как Вы проведете анализ упражнения, сердце класса может стать прекрасным декоративным украшением помещения.

Анализ упражнения:

- Понравилась ли тебе эта игра?
- Что тебе нравится в этом сердце?
- Легко ли было сказать что-нибудь приятное о другом ребенке?
- Нравится ли тебе то, что написано на сердце про тебя?

«Что я почти забыл...»

Инструкция: Прежде чем все мы расстанемся, я хотел бы дать вам возможность проговорить то, что вы не успели сказать, или обсудить в ходе работы группы. Закройте на минуту глаза и сядьте удобнее...

Представьте себе, что вы возвращаетесь домой и по дороге вспоминаете группу... В голове у вас проносятся лица участников и пережитые ситуации, и внезапно вы осознаете, что по какой-то причине не сделали или не высказали чего-то... Вы жалеете об этом... Что же осталось невысказанным или несделанным? (1 минута.)

Теперь откройте глаза... Сейчас у вас есть возможность выразить то, что вы не успели раньше.

«Письмо ведущему». Это упражнение всегда будет полезно Вам как ведущему. Оно даст возможность получить важную информацию о группе, поддерживать личные отношения с участниками даже в больших по размеру группах и показать каждому члену группы, что Вам интересно и важно его мнение. При этом необходимо, чтобы после выполнения этого упражнения группа получила от Вас обратную связь. Прямо или косвенно прокомментируйте на следующем занятии полученные послания и дайте понять участникам, что Вы их учитываете. Это упражнение имеет смысл использовать только тогда, когда Вам этого действительно хочется.

Инструкция: я хочу попросить, чтобы вы написали мне небольшое письмо. Я часто размышляю о нашей группе и о каждом из вас. Может оказаться так, что в этих размышлениях я в чем-то не вполне прав. Помогите мне скорректировать мое представление о группе. Напишите о том, что, по вашему мнению, мне следовало бы знать....

«Моя жизнь». Все садятся вокруг стула, на котором стоит горящая свеча. Свет потушен.

- Любой из вас может сейчас выйти и взять эту свечку. Вы сядете, и поднимите её на уровень своих глаз. Вы будете смотреть только на свечку, а не на тех, кто будет задавать вам вопросы. А вам будут задавать вопросы – о вас. На этот стул может сесть каждый - каждый из тех, кто возьмет на себя обязательство отвечать на любой вопрос откровенно.

Если вы боитесь каких-либо вопросов и не уверены, что на любой ответите искренне, вам не нужно выходить, и садитесь на этот стул.

Педагогу очень важно создать вдумчивую, немного таинственную атмосферу, где неуместны пустые развлечения.

Стоит подсказать группе, что задавать вопросы надо не случайные, а чуточку исповедные. Например, «Во сколько ты встаешь утром?» или «Какой твой любимый цвет?» - пустые вопросы, они мало что говорят о человеке и задавать их можно при других обстоятельствах. Интереснее и труднее, когда задаются вопросы типа: Когда ты последний раз плакал от счастья? Если бы у тебя была волшебная палочка, что бы ты хотел изменить во внешнем мире или в себе? Ум? Душу? Тело?

Из-за чего ты злишься?

Кто нравится тебе здесь?

Какие у тебя есть надежды и мечты?

При каких обстоятельствах ты не можешь быть счастливым? Исповедь каждого, как правило следует заканчивать вопросом: «Что мы о тебе не знаем? Какова тайна твоей жизни?».

Огонек «Расскажи мне обо мне».

Из педагогического дневника слушателя курса «Организация воспитательной работы в условиях детских временных коллективов» ВИМТиСР - Рудовой Ирины.

Это достаточно известная форма и всегда новое, непредсказуемое содержание. Подобный огонек хорошо проводить в основной период смены лагеря, так как к этому времени ребята, и вожатые достаточно узнали друг друга.

Для проведения огонька можно использовать закрытое затемненное помещение в центре которого горит одна или несколько свечей, также создать комфорт и уют может романтическая обстановка угасающего дня на природе вокруг небольшого костра.

Инструкция. Наверное, никто не знает вас лучше, чем вы сами. И все-таки в каждом есть черты и способности, которые не увидишь в зеркале, но зато они с легкостью открываются окружающим нас людям. Давайте попробуем заглянуть как в зеркало в глаза своих товарищей. Каждый из вас может выбрать 3 человек из здесь сидящих и задать им один единственный вопрос – просьбу: «Расскажи мне обо мне?!». Отказывать в просьбе нельзя, но и лукавить тоже не стоит: будьте искренни и все же старайтесь беречь друг друга.

Огонек «Букет цветов».

Из педагогического дневника слушателя курса «Организация воспитательной работы в условиях детских временных коллективов» ВИМТиСР - Сидельникова Дмитрия.

Для проведения огонька педагогу заранее следует изготовить красочно оформленные бумажные цветы или лепестки, в которых написаны вопросы о самых запоминающихся вещах и событиях. Например, «Какое твое самое яркое впечатление детства?», «Вспомни самый трогательный момент твоей жизни?», «какую книгу ты готов перечитывать бесконечно?» и т.д. и т.п. такой тип вопросов выбран неслучайно, так как позволяет выявить уровень ценностных ориентаций и жизненных стимулов участников.

Для того, чтобы создать нужную атмосферу ведущий рассказывает притчу о том. Что если вокруг огня свечи собираются не совсем внимательные и зрелые люди – то свечка быстро тает словно плачет от непонимания и обиды. А если все в порядке и вокруг неё собрались добрые и внимательные друг к другу люди, то и свеча горит ярко и медленно, пытаясь согреть каждого. После этой легенды каждый желающий может выбрать свой цветок и ответить на хранящийся в нем вопрос.

АНКЕТЫ!

Анкета – игра «Вот я какой!».

Цели: эта игра прекрасно подходит для начала смены . дети могут представить себя небольшому кругу своих товарищей по отряду, рассказать им о своих предпочтениях и интересах. Если дети пишут еще недостаточно бегло (младшие отряды), то им стоит раздать предварительно размноженную анкету. Для детей постарше больше подходят открытые вопросы, позволяющие им давать развернутые и детальные ответы. В таком случае они могут сами сочинить вопросы, на которые им хотелось бы ответить. Например: «какое событие в твоей жизни в этом году затронуло тебя сильнее всего?», «Каким должен быть другой человек, чтобы ты захотел стать его другом?», «с какими взрослыми тебе интереснее и легче общаться?».

Материалы: каждому ребенку нужен один экземпляр анкеты и ручка или карандаш.

Анкета «Вот я какой!».

1. Меня зовут _____
2. Мне _____ лет.
3. У меня _____ глаза.
4. У меня _____ волосы.
5. Улица, на которой я живу, называется _____.
6. Моя любимая еда - _____.

7. Мой любимый цвет - _____.
8. Мое любимое животное - _____.
9. Моя любимая книга - _____.
- _____.
10. Моя любимая телевизионная передача - _____.
11. Самый прекрасный фильм, который я видел - _____.
- _____.
12. Я люблю в себе _____.
13. Моя любимая игра - _____.
14. Моего лучшего друга зовут _____.
15. Страна, в которую я бы хотел съездить - _____.
16. Лучше всего я умею _____.
17. Моих братьев и сестер зовут - _____.
- _____.
- _____.
18. Самая главная моя цель - _____.
- _____.
- _____.

Инструкция: Прочитайте, пожалуйста, анкету, которую я вам сейчас раздам. Затем впишите в ней недостающие слова (10 минут). А теперь разбейтесь на четверки и прочитайте друг другу, что вы написали. Сравните свои ответы с ответами других участников: «С кем из них у тебя больше всего общего?», «На какой вопрос тебе было труднее всего ответить?», «Чьи ответы показались тебе самыми интересными?».

Анкета для участников лагеря.

Разработана слушателями курса «Организация воспитательной работы в условиях детских временных коллективов» ВИМТиСР Коротковой Олесей, Нестеровой Галиной, Федоровым Сергеем, Беловой Еленой.

Мальчишки и девчонки!

Мы рады Вас приветствовать сегодня и у нас!
Давайте познакомимся, пожмем друг другу руки.
Ответьте на вопросы: мы очень просим Вас.

1. Как тебя зовут?
2. Сколько тебе лет? Назови дату своего рождения?
3. Твой домашний адрес и телефон?
4. Напиши, пожалуйста, информацию о своих родителях: ф.и.о., место работы и должность, контактный телефон.
Мама _____
Папа _____
5. В какой школе ты учишься? В каком классе?
6. Какие общественные объединения, кружки, секции ты посещаешь?
7. Бывал ли ты в других лагерях, если да, то что тебе в них понравилось, а что нет?
8. В каких школьных и городских мероприятиях ты участвовал? Какие мероприятия ты помогал организовывать?
9. В каких мероприятиях лагеря ты хотел бы участвовать? (В этом вопросе можно указать перечень планируемых мероприятий смены).
10. Какие у тебя интересы, увлечения, хобби?

11. Какие кружки ты хотел бы посещать в лагере? (указать перечень планируемых кружков).
12. Чтобы ты ещё хотел рассказать о себе?
13. Что ты ждешь от нашего лагеря?
14. Какая у тебя мечта?

Спасибо. Ваш педагогический отряд.

15. Сведения о социальной категории семьи спрашиваются вожатым индивидуально и заносятся в анкету самостоятельно.

Анкета для участников лагеря.

Разработана слушателями курса «Организация воспитательной работы в условиях детских временных коллективов» ВИМПИСР - Казьменко Анной, Косаревой Людмилой, Мальцевой Ольгой.

Дорогой друг!

Просим тебя ответить на несколько несложных вопросов. Отнесись к этому серьезно и ответственно, внимательно читай вопросы и не торопись с ответами. У тебя будет достаточно времени, чтобы ответить на них полно. Ну что приступим?

1. Фамилия имя Отчество.
2. Дата рождения, возраст.
3. Домашний адрес, телефон.
4. Ф.И.О. мамы, её место работы, должность, рабочий телефон.
5. Ф.И.О. папы, его место работы, должность, рабочий телефон.
6. Какие аллергические реакции или хронические болезни у тебя есть?
7. В какой школе ты учишься, и какой класс ты закончил в этом году?
8. Твое хобби, увлечения.
9. Какие кружки посещаешь в городе или школе?
10. Выбери кружки, которые ты хотел бы посетить в лагере (2 шт.):
11. какие домашние животные у тебя есть?
12. Что бы ты хотел получить на день рождения в качестве подарка?
13. Много ли у тебя друзей и знакомых, какие качества ты в них ценишь?
14. Что ты ждешь от лагеря?

Спасибо!

Отдай, пожалуйста, анкету своему вожатому.

Анкета на выявление интересов детей.

Из педагогического дневника слушателя курса «Организация воспитательной работы в условиях детских временных коллективов» ВИМПИСР - Ждановой Екатерины.

- 1) В свободное время я обычно:
 - А. Смотрю телевизор;
 - Б. Общаюсь с друзьями;
 - В. Что-нибудь мастерю;
 - Г. Гуляю.

- 2) В магазине я в первую очередь подхожу:
 - А. К видео прокату;
 - Б. К спортивным товарам;
 - В. К отделу «Сделай сам»;

Г. К тому отделу, который ближе.

3) Я предпочитаю читать:

- А. Сказки;
- Б. Приключенческие истории;
- В. Технические книги и журналы;
- Г. Что предложат.

4) В коллективных делах я:

- А. Внимательно слежу за ходом событий;
- Б. Обсуждаю идеи с товарищами;
- В. Являюсь инициатором;
- Г. Не участвую.

5) К одноклассникам я отношусь:

- А. В основном положительно;
- Б. Дружу со всеми;
- В. Стараюсь быть лидером среди них;
- Г. Равнодушно.

Обработка результатов.

Дети в ответах, которых преобладает пункт «А» предпочитают быть в курсе всех событий, наблюдать за ними со стороны. Им нравится все новое, яркое, интересное, нравится быть в кругу друзей, но принимать активного участия в общих делах они не любят.

Те, у кого преобладает пункт «Б» стремятся к общению, участвуют в делах, которые им интересны, хорошие исполнители, любят подвижные игры.

Дети, у которых в ответах преобладает пункт «В» любят все делать сами, стремятся к лидерству, стараясь быть центром происходящего.

У тех детей, которые отдали предпочтение ответам «Г» нет своих особенных увлечений, они не стремятся к активному, без необходимости общению с другими, не любят что-то придумывать. Их необходимо чаще привлекать к участию в коллективных делах.

Выездная анкета участника лагеря.

Разработана слушателями курса «Организация воспитательной работы в условиях детских временных коллективов» ВИМПИСР - Катрежкой Галиной, Марининой Ликой, Фалиной Татьяной.

Дорогой друг!

Вот и закончилась лагерная смена. Нам было очень интересно работать с тобой. Надеемся, что и тебе не было скучно с нами. Ответив на эти вопросы, ты сможешь нам подвести итоги смены.

1. Из ребят мне было интересно общаться с _____.
2. Из взрослых мне было интересно работать с _____.
3. Самые запоминающиеся мероприятия это _____.
4. Я участвовал в _____.
5. А ещё хотел бы поучаствовать в _____.
6. Я научился _____, благодаря _____.
7. В этой смене мне не понравилось _____.

8. Хотел бы ты ещё раз попасть в наш лагерь? Почему? _____.
9. Хотел бы ты продолжить общение с кем-либо после смены? _.
10. Я бы хотел изменить _____.
11. Если хочешь, ты можешь подписаться.

Спасибо за то, что ответил на наши вопросы! Нам было очень приятно с тобой работать. До встречи!

Выездная анкета участника лагеря.

Разработана слушателями курса «Организация воспитательной работы в условиях детских временных коллективов» ВИМТТиСР - Шайдуллиной Евгенией, Коноваловой Юлией, Мачехиным Романом, Левченко Владимиром.

Привет! Вот и подошла к концу лагерная смена. Нам было приятно работать с тобой, а ещё интересно узнать твое отношение к прожитой смене. Ответь, пожалуйста, на следующие вопросы. Желаем успеха!

1. Больше всего мне понравилось.....
2. Но и кое-что не понравилось, это -
3. Самым интересным мероприятием было.....
4. В следующий раз я хотел бы участвовать в
5. В этой смене я научился.....
6. Больше всех из взрослых мне понравились....., потому что.....
7. Я хотел бы пожелать организаторам лагеря.....

***Большое спасибо за сотрудничество!
Будем рады увидеть тебя в следующий раз!***

Если хочешь, можешь указать свое имя и название отряда.

.....

Выездная анкета для участников лагеря.

Разработана слушателями курса «Организация воспитательной работы в условиях детских временных коллективов» ВИМТТиСР - Коротковой Олесей, Нестеровой Галиной, Федоровым Сергеем, Беловой Еленой.

Дорогой друг!

Погасли свечи, закончился день,
А сними и смена...
Пора расставаться...
Все, что случилось, скрывается в тень.
Что ты о смене можешь сказать?
Нам бы хотелось очень узнать!

1. Какие мероприятия в лагере запомнились тебе больше всего?
.....
Почему?.....

2. Какие лагерные мероприятия тебе не понравились?
.....
Почему?.....
3. В каких делах ты не принял участие, хотя хотел?
.....
4. Если бы ты ещё раз приехал в наш лагерь, чтобы ты хотел изменить?
.....
5. Чему новому ты научился в нашем лагере? Кто помог тебе в этом?
.....
6. С кем из взрослых тебе было легче всего общаться?
.....
7. Приобрел ли ты друзей в лагере?.....
8. Хотел бы ты с кем-нибудь продолжать общаться после лагеря?
.....
9. Чтобы ты хотел рассказать друзьям о лагере?.....
10. Хочешь ли ты сказать «Спасибо»? Кому и за что?
.....
11. Продолжи предложение «Мои впечатления от лагеря -
.....
12. Если ты хочешь, то можешь подписать анкету.....

Спасибо! Ждем тебя в нашем лагере!

Твои вожатые.

Список литературы

