ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО ПО ДЕЛАМ МОЛОДЕЖИ
(РОСМОЛОДЕЖЬ)
ФГБОУ ВО «НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Е. В. Богданова, О. М. Давыденко

ЛАЙФХАКИ ДЛЯ ВОЖАТОГО

Учебно-методическое пособие
для студентов, осуществляющих подготовку
по модулю «Основы вожатской деятельности»

Новосибирск
2018

УДК 374(075.8)+378 (075.8) +379.8 (075.8)
ББК 74.200.585.8я73+ 74.489.8я73
Б734

Рекомендовано к изданию Учебно-методическим советом
ФГБОУ ВО «НГПУ»

Рецензенты:
Г. Ю. Зубарева, начальник управления образовательных программ
ВДЦ «Океан» (г. Владивосток),
Н. В. Алтыникова, проректор по стратегическому развитию
ФГБОУ ВО «НГПУ», канд. пед. наук (г. Новосибирск)
Н. Ю. Лесконог, канд.пед.наук,
руководитель ФКЦ ОКЦ ФГБОУ ВО «МПГУ» (г. Москва)

Б 734 **Богданова Е. В.,**
Лайфхаки для вожатого : учебно-методическое пособие для студентов, осуществляющих подготовку по модулю «Основы вожатской деятельности» / Е. В. Богданова, О. М. Давыденко. – Новосибирск: Изд-во ООО «Немо Пресс», 2018. – 120 с.

ISBN 978-5-903978-99-1

В учебно-методическом пособии представлены содержание, формы и способы организации жизнедеятельности временного детского коллектива в детском оздоровительном лагере. Издание содержит материалы, которые будут полезны как опытным вожатым, так и студентам, которые впервые проходят практику в детском оздоровительном лагере.

Пособие адресовано студентам, осваивающим модуль «Основы вожатской деятельности», а также старшим вожатым образовательных организаций, занимающихся организацией деятельности пришкольных лагерей, профильных смен, летних программ в летних загородных лагерях.

Пособие подготовлено в рамках соглашения о предоставлении из федерального бюджета гранта в форме субсидии юридическим лицам – победителям Всероссийского конкурса молодёжных проектов среди образовательных организаций высшего образования в 2018 г. от 04 сентября 2018 г. №091-02-2018-175, проект №3 «Сибирская школа вожатых»

УДК 374(073)+378 (073)

ББК 74.200.585.8 я7 + 74.480.27я7

ISBN 978-5-903978-99-1

© Е. В. Богданова, , О. М. Давыденко , 2018
© ФГБОУ ВО «НГПУ», 2018

ОГЛАВЛЕНИЕ

Почему лайфхаки?.....4
ЛАЙФХАКИ ДЕТСКИЕ…….....10
ЛАЙФХАКИ ИГРОВЫЕ…….....30
ЛАЙФХАКИ КАЛЕНДАРНЫЕ…….....56
ЛАЙФХАКИ КОНСТРУКТОРСКИЕ…….....62
АЗБУЧНЫЕ ЛАЙФХАКИ…….....75
ЛАЙФХАКИ РУКОТВОРНЫЕ…….....87
ЛАЙФХАКИ О СЕБЕ…….....94
ЛАЙФХАКИ КРЕАТИВНЫЕ…….....99
ЛАЙФХАКИ СЕКРЕТНЫЕ…….....106
ЛАЙФХАКИ НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ…….....111
ИНСАЙТ-ЛАЙФХАКИ…….....115

ПОЧЕМУ ЛАЙФХАКИ?

Собственно, почему лайфхаки? Если верить «Википедии» (а какой студент ей не верит?), то само слово пришло к нам из английского языка и означает «взлом жизни» («hack» и «life»). Но, как подсказывают другие источники, дословный перевод не очень точно отражает суть. Лайфхак – это маленькая хитрость или житейская мудрость, направленная на то, чтобы решить обыденные проблемы каждого. Другими словами, *это набор приемов, трюков и советов, созданных специально для «взлома» и упрощения всех сфер нашей жизни.*

А ведь наверняка существуют вожатские лайфхаки: те самые, что позволяют создавать удивительности и приятности, при этом экономя время и силы; те самые, при помощи которых можно обычное делать необычным, не впадая в панику самому и не увлекая в нее окружающих.

Общаясь с вожатыми, читая вожатские дневники, всегда можно уловить эти самые вожатские мудрости, иногда очень ироничные, но все равно наполненные глубоким смыслом:

- «Первое время было тяжело: все дети казались на одно лицо».
- «Сначала выбрал демократичный стиль общения с детьми, но после оглашения правил поведения в лагере через пару часов понял, что в некоторых ситуациях не помешает и авторитарный стиль».
- «На мой взгляд, концерт прошел отвратительно, хотя детям понравилось».
- «Но тут подошло время обедать, и мы пошли на обед, чтобы пообедать».
- «У детей пропал аппетит: все дружно его ищем».

- «В родительский день в отряде стало пусто, сразу почувствовалась нехватка крика и шума».
- «Старты на самом деле оказались веселыми: старший физрук сломал ногу».
- «Наш отряд, как всегда, отличился: выступили хуже всех».
- «Сегодня вместо дискотеки показывали фильм, поэтому многие так и уснули в клубе».

Пожалуй, именно такой подход в понимании лайфхаков как *набора вожатских приемов, трюков и советов, позволяющих делать жизнь отряда и лагеря уютной, комфортной и насыщенной* и позволило некоторым из них поделиться с вами, создать своеобразный «рецептурный» сборник вожатской повседневной кухни.

От себя выделим два ключевых лайфхака: оптимистично-пробный и временно-успевающий.

Лайфхак оптимистический: стоит попробовать. Наверное, хотя бы раз в жизни каждому стоит попробовать прожить вожатское лето. Спросите: почему?

Потому что – это другая жизнь, наполненная иным смыслом. Это ежедневное, ежечасное созидание и творчество: яркие шоу, глубокие по замыслу спектакли, уникальные праздники, удивительные мастерские и многое другое.

Потому что – это другие эмоции: только здесь есть свои праздники, которых не существует за пределами лагеря; только здесь есть свои радости и огорчения, такие настоящие и искренние, которые за пределами лагеря, пожалуй, нигде больше ни пережить, ни ощутить невозможно.

Потому что – это ночные звезды, отражающиеся в лужах после дождя; свет фонаря, рождающий сказочные тени сквозь листву деревьев у корпуса; кваканье лягушек на отрядном месте; запах свежих булочек где-то ближе к концу тихого часа; шум дождя, барабанящего по крыше… Да много еще такого своего, родного.

Потому что – это люди, те самые, из-за которых плачешь, когда расстаешься; те самые, из-за которых возвращаешься в лагерь вновь и вновь; те самые, с которыми, оказывается, тебе по пути.

Наверное, каждый из вас найдет еще десять поводов влюбиться в лето, влюбиться раз и навсегда – и стать вожатым!

Лайфхак временной. Как все успеть? Почему-то в лагере времени совсем ни на что не хватает. Попробуем дать простые советы.

Совет 1. Остановись и подумай! Да, ты еще вчера вечером после планерки решил, как и что будешь сегодня делать, но не ленись ежечасно переоценивать свою стратегию и вносить корректировки в связи с новыми условиями действительности. Посмотри на часы и потрать первые 5 минут каждого часа на планирование следующих 55 минут.

Совет 2. Заведи блокнот и делай записи. Записывай все: дела, планы, необходимый реквизит, фамилии своих подопечных. Зачем это записывать? Зачем тратить время на чирканье ручкой в блокноте? Поверь, оно того стоит: ты не забыл в первый раз, во второй, но на пятый раз забыл, и тебе придется вести детей назад или ждать вместе с ними лишнее время, и тогда в плане появится несостыковка, потому что потом твой отряд не успеет, например, на репетицию.

Совет 3. Группируй задачи. Вспомни сказку про Золушку. Злая мачеха смешала мешок зерна и мешок риса, повелев разобрать все перед балом. Давай к этой задачке добавим еще одно условие: мешки для сортированного риса и пшена стоят в разных комнатах. Можно носить рис в другую комнату по зернышку или горстями, но проще всего принести мешок в ту комнату, где находится крупа. Все дело в грамотной логистике и группировке задач. Тебе нужно понять эти принципы и пользоваться ими.

Совет 4. Расставляй приоритеты. Помни про принцип Паретто, который гласит, что 20 % усилий дают 80 % результата. Что в твоем случае будет результатом? Эмоции и здоровье детей. К примеру, один вожатый готовил отрядную игру и мучился полночи, чтобы написать свой текст в стихах, потом еще полдня его учил. А что в итоге? Каждое задание из игры ему приходилось повторно объяснять своими словами. И стоило ли оно того? Что если бы он сразу рассказал суть сам, как умеет? Игра стала бы хуже? Ты не должен оценивать себя по количеству затраченных усилий, твоя цель – результат.

Совет 5. Взаимодействуй с детьми, поручай и доверяй им. Если бы кто-то раньше сказал тебе слово «поручай» – страшно представить, насколько бы меньше калорий тебе пришлось жечь в свои вожатские будни. Снова обратись к списку задач и подумай, что из этого можно поручить детям? Но это не так, ты будешь поражен, насколько серьезно и ответственно могут подойти к делу твои ребята, если просто показать, что ты им доверяешь. Естественно, нельзя поручать все и всем. Но действительно ли важно, чтобы задача была выполнена первоклассно? Например, нужно равномерно покрасить ватман в зеленый цвет, наверняка ты своими руками сможешь сделать это идеально. А смысл? Доверь это детям.

Совет 6. Идеальные планы в неидеальном мире. Ты, вожатый, уже прекрасно усвоил все предыдущие принципы и готов применять их на практике. Может быть, уже применяешь. Однако действительность диктует еще одно суровое правило: никогда не получится точно так, как ты задумал. Задумал игру провести после полдника на улице – а тут дождь. Бороться с этим бесполезно. Нужно просто с ним ужиться. И в этом лично тебе помогут еще два правила.

Во-первых, планируй время с запасом минимум 30 %. Есть задача, которую ты можешь выполнить за час. Планируй, что она займет 1 час и 20 минут. Во-вторых, всегда должен быть альтернативный вариант. Около каждого важного дела в своем плане на день в скобочках подпиши, что ты будешь делать, если проведение занятия окажется сорванным по тем или иным причинам. Естественно, нельзя предусмотреть все возможные варианты развития событий. Просто прими за истину, что любой пункт может оказаться невыполнимым в силу форс-мажорных обстоятельств, и подумай о запасном варианте.

Вот, в общем-то, и все. Остальные лайфхаки тебя ждут дальше!

Богданова Елена Владимировна,
канд. пед. наук, доцент кафедры педагогики и психологии
ИИГСО ФГБОУ ВО «НГПУ»,
руководитель ОКЦ СФО

Давыденко Ольга Михайловна,
директор лагерей «Вуаля»

P.S. здесь ты уже вполне можешь сформулировать совет от себя, такой авторский лайфхак:

ЛАЙФХАКИ ДЕТСКИЕ

Большой тайной для вожатого всегда является возраст его отряда. Чтобы быть готовым ко всему, стоит помнить о возрастных особенностях детей. Не забывайте, что готовых рецептов для решения педагогических ситуаций нет, но есть некоторые закономерности, зная которые, можно найти свой, наиболее удачный выход из ситуации, свое решение.

Младший школьный возраст (7–9 лет)

Какие они?

Данный возраст характеризуется повышенной физической активностью. Кажется, что этот моторчик невозможно остановить! Отсюда выводы: нужно внимательно следить за малышами, иначе травмы не заставят себя долго ждать! Ребят не стоит сильно нагружать, их повышенная работоспособность носит относительный характер: они начинают уставать через 25-30 минут какого-либо занятия. Они быстро «загораются» каким-либо делом, реагируют на все необычное, яркое, но также быстро могут потерять к нему интерес. Отсюда второй вывод – обеспечить быструю смену деятельности. Подвижные игры сменяем спокойными, прогулки и различные качели, карусели – песнями, подготовку к мероприятию и репетиции – коллективным валянием на траве и т. д.

Разговаривая с ребенком (тем более, если вы говорите о чем-то важном), присядьте рядом с ним, чтобы ваши глаза были на одном уровне, говори на его языке – так ты сможешь завоевать доверие.

Многие вожатые считают, что младшие ребята совершенно не способны что-либо делать сами, но это далеко не так. Они вполне самостоятельны, хорошо понимают, что такое

ответственность, и просто обожают, когда вожатый что-либо доверяет только им. Например, поручаешь «мелкое» задание, говоришь при этом: «Это очень важно!», и ребенок счастлив до потери пульса. Старайся избегать фраз типа «Ты еще маленький», старайся содержательно отвечать на бесконечные «а почему?».

В глазах детей этого возраста взрослый обладает большим авторитетом. В таком отряде ты будешь для детей «мамой» или «папой». Поэтому в первую очередь обязанности вожатого, работающего на младшем отряде, заключаются в организации быта ребенка. Многие дети еще не умеют ухаживать за собой. Тебе придется следить за тем, чтобы у ребят было чистое белье, сухие носки и обувь, придется причесывать по утрам девочек и заплетать им косички. Детям надо помогать поддерживать чистоту в палате, застилать постель, наводить порядок в тумбочках.

Ребята в этом возрасте – как маленькие обезьянки, их способность подражанию и копированию можно оценить на «отлично». Причем повторяют они без разбора и хорошее, и плохое, чаще стараются копировать старших: вожатых, воспитателей, так что не удивляйся, если малыши в отряде будут очень похожи на тебя.

Главное в работе с таким возрастом – игра, игра и еще раз игра. Нужно прибраться в комнатах и холле? «К нам идет программа «Ревизорро»! Нужно быстро успокоить их в тихий час? «Мы попали в страну, где все разговаривают носами и ушами, давайте учиться!» Не хотят на зарядку? «Ребята, сегодня днем все летим в космос, надо пройти предполетную подготовку!»

Детям доставляют удовольствие игры, где чередуются тишина и шум. Игры, где можно кричать и визжать, обычно проходят на ура. А еще малыши обожают делать оригами, аппликации, разгадывать загадки, делать прически друг другу.

Для самых маленьких непосед хорошо подходят различные соревнования, эстафеты. Например, кто больше пропрыгает на скакалке, попадет мячиком в кольцо и т. п.

Очень хорошо, если в отряде есть некий талисман, им может быть любое выдуманное существо или какая-нибудь игрушка, лучше мягкая. С ее помощью вожатый может решить множество проблем: начиная от того, как уложить ребенка спать, и заканчивая тем, как отвлечь его от тоски по родителям.

Дети обожают всевозможные тайны, и один из способов привлечь их внимание, это сказать что-то вроде: «Ребята, я вам открою одну тайну, но никто, кроме нас, ее знать не должен».

Особенности возраста

Возрастные особенности	**Педагогические действия**
1	*2*
Болезненно переживают разлуку с семьей	Отвлечь интересными делами, переключить внимание
Раздражительны, тоскуют по дому	Дать какое-либо задание, чтобы ребенок почувствовал себя нужным в новом коллективе
Задают множество вопросов	Внимательно выслушивать и спокойно отвечать, повторяя ответ столько раз, сколько необходимо для понимания
Быстро утомляются	Быстрее «бежать» к финишу, к результатам – в игре, трудовой деятельности и т. п.
Трудно засыпают, просыпаются по ночам «попить», не умеют застелить постель, разбрасывают и теряют вещи	Терпеливо приучать к порядку. Проявлять особое внимание вечером: кому-то сказку рассказать, кому-то спеть и т. п.
Неуверены в себе	Давать нагрузку с учетом физического здоровья

Привыкли есть медленно, всухомятку	Увидеть таких детей и принять все меры для предупреждения конфликтных ситуаций. Посадить детей за отдельный стол. Следить за тем, чтобы съедали первое
Готовы пробовать все на вкус	Рассказывать детям о ядовитых ягодах, растениях, грибах и т. п.
Потеряли интерес к занятиям, рассеянное внимание	Рекомендуется частая смена видов деятельности, которые не должны быть продолжительными по времени
Боятся темноты, плачут, оставшись в темном помещении	Не оставлять ребенка одного в темноте
Копируют привычки, манеры поведения, лексикон взрослых	Стремиться не подавать дурного примера ни в чем
Постоянно опаздывают	Не давать поручений, связанных с учетом времени
Впечатлительны	Не рассказывать сказки, истории с плохим концом
Постоянно рискуют, склонны к травматизму	Избегать чрезмерных ограничений в деятельности детей, заполнять их жизнь полезными и нужными играми, состязаниями, следя при этом за соблюдением необходимых правил безопасности

Как найти общий язык?

1. Давать индивидуальные поручения, простые и понятные, чтобы их можно было выполнить, достаточно трудные, чтобы их хотелось выполнять, и в то же время они должны носить игровой характер, чтобы их интересно было выполнять.

2. Ограничивать по времени подвижные игры с бегом и прыжками, устраивать частые перерывы.

3. Не использовать игры, связанные с большими силовыми нагрузками, с длительным малоподвижным сидением за столом.

4. Не выводить из игры на длительное время. Если по правилам игры ребенок вынужден выйти из нее, то только на короткое время, иначе он будет нарушать правила, вступая в игру самостоятельно, без разрешения.

5. Использовать игры, в которых нужно «замереть» на месте: такие игры способствуют развитию функции торможения.

6. Все дети любят водить в игре. Выбор водящего должен быть каждый раз обоснован: «Он у нас еще ни разу не водил», «Он был очень смел в предыдущей игре», «Очень честно соблюдал правила игры» и т. д. Водящий может быть выбран с помощью считалки, также им может быть назначен победитель предыдущей игры.

7. Заканчивая игру, нужно отметить лучших, инициативных игроков. Полезны сюжетно-ролевые игры (например, исполнение ролей животных) и, конечно, разнообразные подвижные игры.

Задание для самостоятельной работы. *Попробуйте нарисовать отряд малышей. Какой он? Где в нем ты, будущий вожатый? Чем вы занимаетесь?*

Дети 7–9 лет.

Потребность обучения. Хочу все знать!.

Потребность иметь собственность. Это моя игрушка!

Потребность быть самостоятельным. Я – сам!

Потребность различать, Что такое хорошо, что такое плохо?

Потребность иметь друзей и умение дружить. Давай дружить.

Потребность общения со взрослыми. Можно я пойду с вами в паре?

Твои вожатские лайфхаки:

Младший подростковый возраст (10–13 лет)

Дети такого возраста уже не маленькие, поэтому многое понимают и готовы во всем тебе помогать. В этом возрасте у них особенно развито желание лидерства. Старайся не выделять «любимчиков» открыто: они могут зазнаться, переоценить свою значимость в отряде.

10–12 лет – опасный возраст, когда у детей возникает некоторое сознание «не хочу, не буду». Дети любят, когда их уговаривают, повышая таким образом уровень своей значимости. Разработай систему мотивации участия во всех делах и мероприятиях, например, рейтинговая система (дети очень любят соревноваться – кто дальше, выше, сильнее).

В этом возрасте могут возникнуть наибольшие проблемы с поведением. Сразу же приготовься к тому, что тебе придется побыть «жилеткой» не для одного ребенка (если, конечно, у тебя сложатся доверительные отношения с детьми). Учти, это очень важно – дать ребенку выговориться, выслушать его, ему важно быть понятым. Для этих детей на первое место выходят их сверстники. Поэтому конфликты со взрослыми выходят на новый уровень. Детям важно отстоять свое мнение. И часто они это делают, вставая в оппозицию вожатому. В этот же момент у ребят возникает тяга к объединению в группы. Вам важно выделить лидера в детском коллективе, сделать его своим помощником и союзником.

В этом возрасте дети с удовольствием участвуют во всевозможных конкурсах и соревнованиях, а также в разнообразных творческих и ролевых играх. Они уже не такие маленькие, чтоб не понять правил игры или идеи выступления, но еще не обременены подростковыми комплексами, легко поддаются воспитанию.

Мероприятия на этом возрасте подойдут любые, надо

только уметь их подать. Ребята будут играть и в детские «Сантики-фантики», и во всякие серьезные игры – ток-шоу или «Что? Где? Когда?». Эти дети – самый благодатный материал, так сказать. Вы с напарником можете сделать из своего отряда что угодно: от футбольной команды до совета романтиков (а может быть, то и другое одновременно). Если их заинтересовать, они пойдут за вами куда угодно. И у вас есть реальный шанс изменить их к лучшему.

Ребята подвержены влиянию старших, стремятся им подражать. Поэтому на среднем возрасте вожатому так важно иметь авторитет среди детей, быть для них примером во всем. Кроме того, сами считают себя взрослыми. Этим можно пользоваться: «Что вы, как маленькие, себя ведете…» Правда, не стоит этим злоупотреблять.

Стремление к сплоченности. Этим детям очень нравится быть командой, быть лучше всех. Именно в этом возрасте у детей очень сильно «стадное» чувство. Младшие дети еще не осознают таких социальных аспектов, для маленького ребенка, скорее, существует он сам и окружающий мир, с которым он налаживает контакт. Старшие дети придают большое значение своей индивидуальности, стараясь как можно весомее и ярче представить окружающим свое «Я». А вот для детей этого возраста главное – «Мы». И это очень благодатная почва для работы вожатого, для создания в отряде нужной атмосферы, для построения Отряда (именно так – с большой буквы «О»).

Еще одна особенность – романтичность и сложность взаимоотношений. Мальчиков и девочек тянет друг к другу, но они не умеют друг с другом общаться. Они боятся сделать первый шаг, боятся неудач и подшучивания товарищей. Здесь вожатый должен прийти на помощь, подтолкнуть, дать совет. Особую роль, конечно, играют дискотеки. Для детей станцевать медленный танец – это событие. И это очень

серьезно. Это почти то же самое, что признаться в любви. И поэтому пригласить девочку на танец – действительно сложно. А ведь порой нужно просто подбодрить, вселить уверенность, и ребенок будет после этого вам благодарен. Есть много игр и мероприятий, направленных на сближение мальчиков и девочек: «Мигалки», «Лавочки», «Любовь с первого взгляда», «Тайный друг» – все это очень нравится детям. Стоит только начать! Нужно сформировать у них правильное отношение к любви. В данном вопросе для этого возраста (и не только) существует семь главных «Не»: не подозревать в любви дурного, не запрещать общения, не выспрашивать специально, не высмеивать (даже не подшучивать), не растравлять сочувствием, не подсказывать без крайней необходимости. Отношения между напарником и напарницей должны быть примером для детей. Необязательно изображать любовь, но нежную заботу – да.

Особенности возраста

Возрастные особенности	**Педагогические действия**
1	*2*
Обидчивость, повышенная чувствительность к несправедливости	Внимательное, доброе отношение к детям, стремление разобраться в причинах поведения детей

Внешнее проявление взрослости: игра в карты, употребление «взрослого» лексикона, использование косметики, украшений	Проводить разъяснительную работу с привлечением всех специалистов и показом соответствующих кинофильмов, приучать к выполнению разумного режима дня
Замкнутость, одиночество, обостренное переживание своих недостатков	Стремиться переключать внимание детей, давать поручения, связанные с необходимостью общения
Непослушание, действие «наперекор», постоянные споры	Вникать в интересы детей, сотрудничать с ними
Проявление тайн (укромные уголки леса, полянки, места рыбалки)	Знать секреты детей, совместно сохранять их, разумно использовать, организовывать интересные игры с элементами романтики

Как найти с ними общий язык?

1. Поощрять и хвалить детей.

2. Использовать такие виды деятельности, которые дают простор проявлению мускульной активности, организовывать коллективные спортивные игры, проводить занятия по интересам.

3. Некоторые игры-соревнования желательно проводить отдельно для мальчиков и девочек.

4. Разговаривать и общаться.

Как ввести ребят в игру?

1. Объяснять правила игры, проводить игру и «судить» необходимо в темпе.

2. Вожатый играет роль не прямого наставника, а старшего члена коллектива, руководит игрой изнутри. Если дети принимают ошибочное решение, вожатый не должен спешить его отменять; лучше вначале убедить детей в его ошибочности, а может быть, даже дать детям возможность убедиться в ошибке на практике (если предполагаемые отрицательные последствия неверного решения допустимы).

Задание для самостоятельной работы. *Представь себе, что ты вожатый у ребят такого возраста. Нарисуй самое любимое мероприятие отряда: каким оно будет?*

Дети 10–13 лет.

Потребность быть принятым в группе сверстников.

Коллективные действия и игры, формирование навыков сотрудничества.

Потребность иметь кумиров, идеалов для подражания.

Потребность иметь заработок.

Потребность в деятельности вне помещения.

Потребность заниматься своей внешностью,

Потребность знаний об особенностях своей личности.

Появляется интерес к противоположному полу.

Твои вожатские лайфхаки:

_____

_____

_____

_____

Старшие подростки (14–16 лет)

Главная их особенность – они считают себя взрослыми. Более того, они зациклены на этом вопросе. Им жизненно необходимо доказывать всем, что они взрослые. У них только-только заканчивается переходный возраст, но уже чувствуется некоторая склонность к максимализму, часто это приводит у девочек к истерикам, у мальчиков – к дракам. Склонны к депрессиям и чрезвычайным подъемам настроения. Они достаточно умны, общительны, умеют отстаивать свою точку зрения. Не любят, когда ими командуют. Считают, что вправе распоряжаться собой сами. Больше говорят, чем делают. Если делают что-то, то в основном напоказ. Не могут существовать без лидера, поэтому, сами того не подозревая, его создают, в большинстве случаев от этого страдают. Было бы неплохо, если бы этим лидером стал ты. Нуждаются в поощрении, добрых словах со стороны старших.

Зачем они едут в лагерь? После девяти месяцев непрерывного контроля со стороны родителей, постоянных требований учителей что для них лагерь? Свобода. Они приезжают туда, чтобы расслабиться, отдохнуть и, как говорится, оторваться по максимуму.

Вожатый должен быть для них авторитетом, не допускать панибратства. Если вожатый не добьется уважения в первые дни, то он не сможет создать отряд. Нужно сделать из этих детей союзников, советоваться с ними во всем. Они уже считают себя взрослыми и не терпят, когда без них принимают решение (будь то название отряда, сценарий сказки или назначение дежурных). Для этих ребят не нужно днем проводить много КТД, ориентируйся больше на спорт: веди весь отряд в спортзал, бассейн или на стадион. Они вообще могут полдня спать на ходу, так как болтали до 4 утра.

У старших детей часто существует жесткая борьба между отрядами за лидерство. Старшие отряды – благодатная среда в плане постановок, при чутком руководстве они могут создать театральный шедевр и сами сошьют к нему костюмы.

В этом возрасте появляется ярко выраженная тяга к противоположному полу. Вашим инструментом должны оказаться дискотеки и игры на взаимодействие, на телесный контакт. Положительный эффект таких игр достигается благодаря публичности их проведения.

В результате всех физиологических и эмоциональных перемен внимание подростка обращается на самого себя. Он становится более чувствительным и застенчивым. Он расстраивается из-за малейшего дефекта, преувеличивая его значение (девочка с веснушками может думать, что они ее уродуют). Небольшая особенность строения тела или функционирования организма сразу же убеждает мальчика, что он не такой, как все, что он хуже других. Подросток так быстро меняется, что ему трудно разобраться, что он собой представляет. Его движения становятся угловатыми, потому что он еще не может управлять своим новым телом так легко, как раньше. Аналогично вначале ему трудно управлять и своими новыми чувствами. Подросток легко обижается на замечания. В какие-то моменты он чувствует себя взрослым, умудренным жизненным опытом и хочет, чтобы окружающие относились к нему соответственно. Но в следующую минуту он чувствует себя ребенком и ощущает необходимость в защите и материнской ласке. На доброе слово и предложение помочь подросток может ответить показной грубостью и холодностью, но долго будет еще вспоминать, что именно его похвалили как самого ответственного в отряде и именно ему сказали, что он может стать хорошим спортсменом в будущем.

Другой особенностью этого возраста является формирование собственной точки зрения. У человека в таком возрасте обо всем есть свое мнение. Он стремится определить собственное место в коллективе и переживает о том, что о нем думают другие. Для подростков характерно объединение в неформальные группы. На ребят можно эффективно действовать через лидеров (нужно войти в доверие, найти общий язык, взять их к себе в помощники).

Возрастные особенности

Возрастные особенности	**Педагогические действия**
1	*2*
Замкнутость, агрессивность, легкая ранимость, чередование плохого и хорошего настроения, уход в «себя»	Поведение такого ребенка полностью зависит от того, как вы себя с ним будете вести
Неподчинение взрослым, действия наперекор, критиканство, стремление к независимости, вызывающее поведение	Пытаться понять подростков, понять причины того или иного их поступка, тактично направлять их действия в нужное русло, стать приятным собеседником

Проблемы с кожей, разочарование от собственного отражения в зеркале	В индивидуальной беседе разъяснять подростку, как избавиться от этих особенностей или сгладить их
Интерес к себе	В коллективной беседе находить у такого подростка лучшие качества и подчеркивать их
Развитие интереса к противоположному полу, появление новых ощущений, чувств, переживаний	Тактично, целомудренно раскрыть подросткам красоту настоящей любви, на вопросы отвечать тактично и серьезно
Проявление чрезмерной самостоятельности	Учитывать это и предоставлять подросткам как можно самостоятельности
Несбывающиеся мечты подростков	Поразмышлять вместе с подростками о будущем

Как найти с ними общий язык?

1. Предложить делать друг другу сюрпризы: можно играть в игры «Гномы и великаны», «Тайный друг».

2. Налаживать атмосферу для откровенных разговоров. Например, после утомительного дня вечером или на ночь глядя поговорить «о жизни».

3. Научить детей ставить себя и своих близких на чужое место, научить их проецировать ситуацию на себя, абстрагироваться.

4. Смотреть с детьми хорошие фильмы, а потом их обсуждать.

5. Построить руководство поведением подростков так, чтобы оно было без излишнего вмешательства и давления со стороны взрослых.

6. Организовать для мальчиков спортивные соревнования, а для девушек – дела в помещении, организацию встреч с друзьями.

7. Организовать осмысленную, деятельную и достаточно сложную игру.

Задание для самостоятельной работы. *А теперь нарисуйте «вчерашних» себя. Ведь это ты – ты из первого отряда!*

Дети 14–16 лет.

Потребность иметь заработок. Я могу уже сам зарабатывать деньги.

Потребность приобрести навыки взаимодействия с противоположным полом.

Потребность формирования мировоззрений.

Потребность ответить на вопрос? Кто я и мое место среди других?

Забота о собственной внешности.

Принятие группы сверстников.

Навыки общения, взаимодействия и сотрудничества с другими.

Твои вожатские лайфхаки:

_____

_____

_____

Следует учитывать, что каждый следующий возраст не исключает потребности предыдущего, а включает их в себя. Например, потребность в обучении появляется у ребенка в 5–7 лет и остается на всю жизнь. Важным является не упустить момент появления новой потребности и создать условия для ее реализации.

ЛАЙФХАКИ ИГРОВЫЕ

Что такое игра? Один из видов деятельности человека. Игру можно рассматривать как непреднамеренное самообучение.

Изменение отношений с действительностью. В игре моделируются обстоятельства, отличные от условий деятельности в реальной действительности. Для ребенка игра предоставляет возможность выбора и принятия ответственности, что является для него самым значимым в таком виде активности. Феномен этого качества состоит в том, что для детей игра создает возможность построить модель настоящей жизни, а взрослым, напротив, дает возможность «уйти» от подобных условий.

Способ управления эмоциональным состоянием. Эмоции отражают степень удовлетворения потребностей человека. В то же время эмоциональные состояния могут быть созданы без непосредственного включения в деятельность. Игра является одним из наиболее эффективных способов управления эмоциональным состоянием, так как благодаря своим значимым функциям является мощным средством воздействия на человека.

Самоанализ. В игре ребенок постоянно сравнивает себя с другими детьми, сопоставляет, анализирует и на основе этого анализа корректирует свое поведение. Это касается не только его физической подготовленности, но и ума, смелости, коммуникабельности.

Достижение эмоциональной близости. Игра дает больше возможностей для достижения важной для ребенка эмоциональной близости путем его вовлечения в совместную значимую деятельность.

Приобретение социального опыта. В игре ребенок приобретает опыт урегулирования конфликтов, справедливого

распределения результатов совместной деятельности, а также опыт распределения социальных ролей.

Развитие воображения. Эта функция игры особенно важна для детей дошкольного возраста. Воображение позволяет ребенку приобретать опыт, устанавливая взаимоотношения между предметами и явлениями действительности.

Преодоление комплексов и страхов. В игре детям легче преодолеть собственные страхи, поскольку моделируемая действительность управляется тем, кто ее создал.

Ощущение собственной полноценности. Игра способствует созданию детьми своего особого мира, отличного от мира взрослых. В этом пространстве есть свои правила, традиции, свой язык, секреты, тайны, особые отношения. В эмоционально-психологическом смысле наличие такого особой сферы уравнивает взрослых и детей.

Игра занимает особое место в жизни и деятельности детей, облегчает процесс передачи социально ценных отношений, позволяет включиться в общение, дает возможность научиться воспроизводить сложные жизненные ситуации, с которыми в будущем предстоит столкнуться. Посредством игры создается коллектив, через игру выстраиваются правила поведения и взаимоотношения в коллективе. Игры развивают творческие способности, являются отличным инструментом в работе с детским временным коллективом, главное для педагога – научиться этим инструментом пользоваться. Чтобы правильно подобрать игру, нужно ответить на ряд вопросов:

1. Какова цель игры или, другими словами, для чего вожатый ее проводит? Цели могут быть разными: создание и развитие коллектива; выявление и развитие талантов и способностей (интеллектуально-познавательные игры, спортивные игры, упражнения на снятие зажимов); занять паузу.

2. Возраст, на который вы ориентируетесь при проведе-

нии игры? Многие игры, интересные для детей старшего возраста, малышам покажутся очень сложными, и наоборот, игры, в которые с удовольствием играют малыши, для старших будут не интересны.

3. Условия, которыми вы располагаете для организации игры: помещение или улица; территория передвижения; возможность сидеть в кругу; актовый зал; спортивная площадка.

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

5. Количество участников игры.

6. Какими реквизитом располагаете: бумага, ручка, скрепки, маркеры, мячи, обручи, скакалки, песок?

7. Сколько у вас свободного времени для проведения игры?

8. Какой итог игры вам нужен: победители, номинации, одобрение, глубокий анализ.

Под любой из заданных параметров можно подобрать игру. Есть игры, которые требуют подготовки, поэтому при планировании вашей работы с напарником заранее подбирайте игры на следующий день и не забывайте оставлять время на подготовку, если она нужна. Умение правильно проводить планирование смены, дня, игры станет для тебя важным опытом не только в вожатской работе, но и в жизни.

Сколько игр ты знаешь? Десять? Двадцать? Семьдесят? Прекрасно! А знаете ли вы, с кем, когда и в какие игры лучше всего играть? Определить возрастные границы применения игры достаточно просто (а многие игры и вовсе не имеют ограничений по возрасту, в них могут играть и взрослые,

и малыши). Для того чтобы легче было выбрать из множества игр ту, которая решит вашу проблему на данный момент (займет ребят, познакомит, поможет выявить лидера, организовать активный отдых на перемене и т. д.), попробуйте использовать нижеприведенную классификацию игр.

Художественные игры, требующие от участников проявления творческих и художественных способностей:

1) музыкальные: «Песенный футбол», «Песенный аукцион», программа «Угадай мелодию»;

2) актерские: «Американский студент», «Спонтанный театр»;

3) изобразительные: «Дополни рисунок», «Рисунок с закрытыми глазами»;

4) литературные (лингвистические): «Буриме», «Рассказ на одну букву».

Спортивные игры, направленные на физическое развитие:

1) игры на местности (в т. ч. «лесные» игры): «Светофор», «Бой за знамя»;

2) эстафеты: «Бег в мешках», «Бег на трех ногах»;

3) игры-упражнения, тренирующие координацию движений, ловкость, реакцию: «День-ночь», «Кольцеброс».

Познавательные игры, активизирующие познавательную деятельность детей и включающие вопросы и задания, связанные с различными областями знаний:

1) викторины, конкурсы: «Брейн-ринг», программа «Счастливый случай», игры «Контакт», «Города» и т. п.;

2) загадки и головоломки;

3) ребусы, шарады и т. п.

Интеллектуальные (развивающие) игры, направленные на тренировку психических процессов и умственных способностей:

1) память: «Запомни символы», программа «Меморина»;

2) внимание: «Коленочки», «Муха»;

3) наблюдательность: «Опиши предмет», «Три перемены в одежде»;

4) логическое мышление: «Мой правый сосед», «Рэндзю»;

5) воображение: «Групповой рассказ», «Верю – не верю».

Психологические игры, дающие возможность углубиться в мир взаимоотношений с окружающими и с самим собой, направленные:

1) на осознание себя, самопознание: «10 предметов, что меня характеризуют», «Я – ассоциация», «Красный стул»;

2) на доверие, взаимопонимание: «Зеркало», «Поводырь»;

3) на умение слушать: «Рассказчик», «Салонный разговор»;

4) на достижение согласия и разрешение конфликтов: «Необитаемый остров», «Покупка».

Организаторские игры, связанные с решением вопросов, возникающих при создании коллектива и в дальнейшей работе с ним:

1) знакомство с людьми и с местностью: «Клубочек», «Разведай. Выполни. Сообщи», «Найти человека»;

2) разбивка на группы: «Молекула», «Выбери пару»;

3) выявление лидера: «Построения», «Фотография»;

4) раскрепощение, сплочение группы: «Путаница», «Американская змея», «Скульптор»;

5) планирование: «Мозговой штурм», «Три интересных встречи»;

6) игры с залом: «Гол – мимо», «Мы охотимся на льва», «Барыня».

Трудовые игры, позволяющие участникам реализовать себя в реальной или смоделированной трудовой деятельности:

1) экономические: «Арбат», «Менеджер»;

2) профессионально-имитационные: «Почта», «Кукольный театр».

Игры на знакомство

«*Назови себя, назови меня*». Игроки делятся на две команды, которые располагаются друг напротив друга на небольшом расстоянии в шеренгах или линиях. Одна из команд получает мяч. По сигналу ведущего первый игрок команды бросает мяч игроку второй команды, называя свое имя. Тот ловит мяч и возвращает его следующему игроку первой команды, называя свое имя. Игрок, стоящий последним, получив мяч, передает его в обратном направлении, но уже называет свое имя и имя того, кому он бросает мяч. И так до тех пор, пока мяч не попадет в руки первому игроку первой команды.

«*Прошепчи имя*». Все участники свободно передвигаются по площадке в течение 2-5 минут, стараясь подойти к большему числу участников и прошептать на ухо свое имя. Затем задание меняется. Теперь нужно подойти к большему числу участников и прошептать каждому на ухо его имя.

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

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

«Построение». Ведущий предлагает участникам построиться в шеренгу по: цвету глаз (от самых светлых до самых темных); числам и месяцам рождения; первым буквам имен в алфавитном порядке; цвету волос; размеру обуви; знаку зодиака и т. д.

«Дорога вопросов». Вызывается любой участник. Определяется дистанция от старта до финиша. Задача участника – пройти дистанцию, а задача остальных – не дать ему это сделать, задавая вопросы о нем. Во время ответа участник должен стоять на месте и двигаться только тогда, когда никто не задает вопросов.

«Формула личности». Формула – термин точных наук. Участникам необходимо описать себя, свои принципы, свой характер в виде формулы. Можно придумать свои символы и их обозначения, а можно использовать знакомые: =, +, -, (),*, / и т. д. После выполнения каждый участник записывает формулу на флипчарте и презентует ее отряду.

«Клубок». Ведущий наматывает кончик клубка ниток себе на палец и кидает клубок ниток сидящему напротив участнику, называя свое имя и то, что он любит делать. Поймавший клубок также наматывает нитку на палец и перекидывает клубок другому участнику. Клубок должен вернуться к ведущему. Затем происходит обратный процесс. Последний участник возвращает предыдущему клубок,

называя теперь его имя и любимое занятие. Таким образом, клубок сматывается обратно.

«Записки». Каждый участник делит лист бумаги на шесть частей и пишет свое имя шестью разными вариантами, как можно более интересными. Закончив, он разрезает лист на шесть частей и аккуратно сворачивает все записки. Вожатый собирает записки, перемешивает их хорошенько и предлагает каждому по кругу вытащить шесть любых записок. По сигналу все открывают записки. Каждый пытается получить обратно все шесть своих записок с помощью переговоров с теми, кто их держит. Нельзя отдавать записку, не получив взамен другую. Побеждает тот, кто собрал все шесть частей первым.

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

«Почему я? Почему не…». Игра в кругу. Ведущий предлагает одному из ребят выйти в круг. Задача человека в кругу – произнести слова: «Я иду к ... (имя)» и направляться к нему. Например: «Я иду к Свете». Света в этот момент должна спросить: «Почему я?» и предложить «Почему не ... (имя)?» Например: «Почему я? Почему не Дима?». Если Света успевает произнести эти слова, человек в кругу направляется к Диме, если нет – кладет руку на плечо Свете, и тогда Света становится в круг. Задача человека в кругу – как можно быстрее дойти до человека. Задача остальных участников – быстро реагировать на свои имена.

«Суета сует». Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9–16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека,

который (тут открывается простор для фантазии): любит рыбу, держит дома собаку, любит звезды… Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно тебе как вожатому. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.

Подвижные игры

«*Арест сороконожки*». Кто быстрее сошьет свою команду веревкой и ложкой.

«*Бег в мешках*». Как обычно. Лучше проводить на травяном поле.

«*Бег с чемоданом*». Привязать к ноге мешки с травой, воздушные шары и др. и бежать наперегонки.

«*Ведьмы на метле*». Несколько партнеров бегут на одной метле.

«*Воздухобол*». Волейбол с воздушным шариком. Два связанных шарика с несколькими каплями воды.

«*Ехали медведи*». Бег верхом на короткой веревке.

«*Кенгуру*». Зажать мяч между коленками и скакать.

«*Лягушки*». Прыгать верхом на большом мяче с ручкой.

«*Арбузы на деревьях*». Встав в шеренгу, передают мяч – вначале между ногами, затем над головой, далее можно усложнить: один передает внизу, другой вверху.

«*Паук*». Две группы обвязываются веревками и бегут наперегонки.

«*Попади в мишень*». Пустить мяч через катящийся обруч.

«*Работай головой*». Пройти дистанцию, держа на голове книгу, в руках стакан и метлу, подгоняя ногой мяч.

«*Сиамские близнецы*». Двух участников привязывают спиной к спине, либо они сцепляются руками, согнутыми в локтях, и бегут или танцуют.

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

«*Сороконожка*». Все берутся рукой за канат, а другой рукой – за щиколотку и прыгают вперед целой командой, затем разворачиваются и двигаются таким же образом назад.

«*Эстафета*». Бег задом наперед, на четвереньках, тачкой, с двумя стаканами – переливая воду, с ложкой и яйцом, с кувырками, обнявшись вдвоем, на одной ноге, с чем-то на голове и т. д.

«*Осиные гнезда*». Пройти под подвешенными на разной высоте предметами (мячиками), не коснувшись их головой (приседая).

Забавные игры

«*Глаза на пальцах*». Участнику завязывают глаза, подводят к столу с предметами и просят его разложить эти предметы согласно порядку, который задает ведущий. Например: стоял повар, за ним портной, за ним музыкант... Следовательно, ребенок сначала должен наощупь найти ложку, затем катушку ниток, свирель и т. д. Время выполнения задания –1 минута.

«*Глаза-фотоаппараты*». Заметить, что изменил ведущий в расположении вещей на столе.

«*Через глазок*». Картина закрыта листом бумаги вдвое большего размера с небольшим глазком-вырезом, через который надо рассмотреть картину и ответить на вопросы (сколько здесь людей, в какой одежде и т. д.).

«*У червячка нет рук*». Надо съесть яблоко, висящее на нитке или лежащее в миске с водой.

«*Зубы в руки*». Нужно достать коробок, находящийся на полу, зубами, не слезая с табуретки и не касаясь пола руками.

«*Имитатор*». Копируется поза ведущего.

«*Мягкая посадка*». Ребенок сидит на стуле с завязанными

глазами. Его задача: вернуться на стул, сделав 4 шага вперед и совершив четырехкратный поворот направо.

«*Глаза на затылке*». Предметы расставляются на расстоянии от участника. Его задача: увидеть расставленные предметы, а затем обойти их спиной вперед.

«*Мудрецы и вода*». Держать за спиной в одной руке – палку, в другой – стакан воды и отвечать на вопрос, делая три шага. Замеряется, сколько воды осталось непролитой в стакане.

«*Узнай наощупь*». В темный мешок кладут предметы – надо определить их наощупь, не вытаскивая.

«*Несмеяна*». Рассмешить «Несмеяну», не прикасаясь к ней руками.

«*Отличная служба*». Показать одновременно жест «Во!» и отдать честь. Кто первый ошибется.

«*Отыщи друга*». Участники снимают один башмак и с завязанными глазами находят в куче обуви свою пару: кто быстрее.

«*Погаси свечу*». С завязанными глазами отойти на 2 шага и погасить за несколько выдохов.

«*Помеха сзади*». Надо поднять конфету, стоя вплотную у стены и не сгибая ног.

«*Портрет по телефону*». Первый видит картинку и шепотом описывает ее второму. Затем передают третьему, четвертому и т. д. Последний должен нарисовать по описанию.

«*Прыгающий художник*». Лист бумаги прикрепляют на стене так, чтобы он оказался на уровне головы ребенка. Его задача: нарисовать рисунок, много раз допрыгивая до листа.

«*Ловкий рисовальщик*». Нарисовать рисунок усложненным способом: ногой, связанными руками, двумя руками сразу, стоя спиной и глядя через зеркальце.

«*Сильный нос*». Передавать спичечный коробок носом. Толкать носом шарик или мячик по лабиринту.

«*Сборщики фруктов*». Перенести яблоки из одной корзины в другую, прижав их щеками, лбами, на ложке, на голове и т. д.

«*Скоростное переодевание*». Снять рубашку, вывернуть, надеть, снять, вывернуть, надеть. Побеждает тот, кто быстрее сделает так пять раз. Расшнуровать обувь, надеть на руки, кувыркнуться и сделать все обратно.

«*Журавли*». Двое стоят на одной ноге и переливают воду из стакана в стакан. Кто первый прольет воду или опустит ногу – тот проиграл.

Творческие игры

«*Шутки эха*». Изобразить звуками: вокзал, метро, школу, сафари, зоопарк, сельский двор.

«*Изобрази блюдо*».

«*Пантомимы на пословицы*».

«*Живые картины*». Изобразить известную картину.

«*Инсценировка стиха*». Например, «У Лукоморья».

«*По-разному*». Постановка одного и того же танца или песни на разный лад (как хор, цыгане, балет, опера и т. д.)

«*Немой разведчик*». Участник с помощью пантомимы изображает своей команде, что он увидел на картинке (прочитал в телеграмме). Команда постепенно угадывает. Правильно – он кивает, нет – отрицает.

«*Шепелявый разведчик*». Сообщает текст телеграммы, прибавляя после каждого слога лишний слог (со-, те-) и т. д. Команда должна угадать, что сказано.

«*Китайский экскурсовод*». Надо описать, что изображено на картинке, избегая каких-то букв («л», «к» и т. п.). Команда-соперник задает вопросы, провоцируя на произнесение этих букв.

Интеллектуальные игры

«*Рука помнит*». Раскладывают предметы и завязывают глаза ищущему. Затем он должен по памяти найти и переложить два предмета. Затем положить на них руки и еще раз переложить.

«*Счетная палата*». Раскладываются разные предметы вперемежку. За 15 секунд надо сосчитать, сколько на столе ложек, спичек и т. д. Руки при этом держат за спиной. Вариант: считают все предметы, но так: первый карандаш, первая ручка, второй карандаш, первый нож и т. д.

«*Обратное ухо*». Ведущий читает текст с конца до начала, дети должны правильно уловить его смысл.

«*Глаза-фотоаппараты*». Команде показывают две картинки несколько раз по три секунды. На одну не надо обращать внимания, на другой надо запомнить все детали.

«*Досказалки*». Два игрока перебрасывают мяч. Один игрок произносит полслова, целое слово, другому игроку надо досказать вторую половину слова, синоним или сочетаемое слово.

«*Части речи*». Ведущий читает текст. Надо запомнить и сказать отдельно: имена существительные, затем глаголы, затем наречия и т. д. Побеждает тот, кто перечислил точнее всех.

Игры на местности и на воде

«*Глазомер*». Определить, сколько метров, шагов до объекта. Побеждает тот, кто назвал цифру, совпадающую с реальной или наиболее близкую к ней.

«*Два шпиона*». Внимательно рассмотреть местность, затем отвернуться и ответить на вопросы. Побеждает тот участник, чьи ответы детальнее.

«*Морские всадники*» (для крепких ребят). Играют две команды, например, например, «Бегемоты» и «Морские кони».

Всадники сидят на плечах своих «коней», т. е. товарищей по команде, и стараются «сдернуть» противника в воду. Игра продолжается до сигнала «Стоп». Затем подсчитывается, кто сколько сдернул.

Игры-аттракционы для двух соперников (ярмарочные)

«*Бой индюков*». Соперники встают на правую ногу, левую держат сзади обеими руками. Голову задирают и толкаются грудью. Кто отпустит руку, упадет – проиграл. Автор предупреждает: игра небезопасна. Перед игрой у участников нужно забрать жевательную резинку, очки, развернуть кепки козырьком назад, велеть толкаться только грудью, а не головами, сомкнуть плечо к плечу, крикнуть: «Начали!»

«*Бойцовые лягушки*». Соперники садятся на корточки, соприкасаясь правыми боками, руки – в замок сзади. Кто упал на бок или расцепил руки, тот проиграл.

«*Барсуки в норах*». Соперники становятся внутрь обручей и перетягивают веревку. Кто первый вышел из обруча – проиграл.

«*Штангисты*». Соперники одного роста становятся спиной к спине, обхватывают палку над головой и тянут вперед. Проиграет тот, кто выпустит палку или оторвет ноги от земли.

«*Лилипутское двоеборье*». Метание спички и воздушного шара на дальность и меткость.

«*Четвероборье*». Четыре веревки связаны в центре, другие концы прикреплены к поясу соперников. По краям круга лежат призы. Кто перетянет остальных участников и первый дотронется – тот и получит приз.

«*Спинная газета*». На спину участника приклеивается номер (или слово). Надо, прыгая на одной ноге в кругу, узнать номер (слово) противника, но не дать прочесть свой.

Игры с залом («ожидалки»)

«Слово главнее жеста». Надо показывать рукой на части тела, предметы в актовом зале, на участников и произносить названия вразнобой. Зал должен повторять не жесты, а показывать на то, что названо. Например, ведущий произносит слово «стол» и при этом показывает на руку. Участники в зале должны указать на стол.

«Уговор». Ведущий протягивает руки, все должны скрестить руки; грозит пальцем – все кланяются; топает ногой – все топочут ногами; чешет затылок – все показывают на нос и т. д. Кто ошибся – тот выбывает.

Игры на взаимодействие

«Я вижу в тебе». Участники игры становятся в два круга лицом друг к другу (получается два круга: внутренний и внешний). Первый этап игры – «Три пальца»: по команде ведущего участники показывают человеку, стоящему напротив, 1, 2 или 3 пальца (1 палец – просто посмотрели друг другу в глаза, 2 пальца – пожали друг другу руки, 3 пальца – обнялись). В случае если участники показывают разное количество пальцев, выполняется действие, соответствующее меньшему количеству (например, один показал 3 пальца, а другой 2 – просто пожали друг другу руки). Ведущий, после того, как участники выполнили действия, дает команду: «Переход!», и внешний круг смещается на одного человека вправо.

Второй этап игры называется *«Я хочу предложить тебе»*. Это коронная фраза этого этапа. По команде ведущего: «Внутренний – к внешнему! Поехали!» те, кто стоят во внутреннем круге, начинают говорить тому, кто стоит напротив, что они хотят ему предложить, начиная свою речь коренной фразой. По команде: «Стоп!» все разговоры прекращаются, после следующей команды: «Внешний – к вну-

треннему! Поехали!» начинает говорить тот, кто стоит во внешнем круге. Вторая команда: «Стоп!» прекращает разговоры. Вожатый дает 1-2 секунды на то, чтобы участники в паре посмотрели друг другу в глаза, и подает команду: «Переход!», по которой игроки внешнего круга перемещаются на одного человека вправо. Необходимо отметить, что предлагать можно все что угодно, начиная от мороженого и прогулки до поездки в Америку и виллы. Основная цель этого этапа – «разговорить» ребят.

Этапы с третьего по пятый проводятся по тому же принципу, что и второй, заменяется только ключевая фраза. Третий этап – «*Я вижу в тебе*». Четвертый этап – «Мне не нравится в тебе». Пятый этап – «*Мне нравится в тебе*».

«*Фиксация*». Все играющие встают в круг. Каждый участник выбирает любого человека, стоящего в кругу, себе в пару, никому об этом не говоря. Ведущий объясняет, что каждый должен сделать 15 шагов (не больше и не меньше) так, чтобы подойти к выбранному человеку и зафиксировать какую-либо заранее придуманную фигуру в паре с этим человеком. Ведущий громко вслух считает до 15, на каждый счет делается один шаг. Игра позволяет выделить эмоциональных лидеров коллектива, определить уровень сплоченности в отряде. Сразу же после проведения игры необходимо провести обсуждение.

«*Встаньте в круг*». Игра проходит в несколько этапов, постепенно усложняясь. На первом этапе участники делятся на пары, садятся на пол напротив друг друга, взявшись за руки, колени должны быть согнуты, ноги – на ширине плеч. Задача каждой пары – встать одновременно. На следующих этапах участники объединяются в четверки, восьмерки и т. д. На последнем этапе участникам необходимо встать одновременно всем коллективом.

Интеллектуальные игры

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

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

Пример интеллектуальной игры: *«Поле чудес», «Квиз, плиз», «Что? Где? Когда?»*.

Пример интеллектуальной игровой программы: *«Счастливый случай», «Звездный час», «Угадай мелодию»*.

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

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

4. Определиться с системой выбора вопросов из пакета. Это можно делать по-разному.

По сложности вопросов:

– каждый последующий вопрос сложнее предыдущего;

– все вопросы в пакете распределены по сложности и задаются в зависимости от того, что выпало случайно;

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

По тематике (области знаний):

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

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

По жребию. Например, «Что? Где? Когда?». Необходимо отметить, что только ведущему игры известно, насколько его выбор соответствует правилам выбора вопросов, принятым в этой игре. Это не способ «надувательства» игроков, а лишняя возможность дольше поддерживать интерес к игре как зрителей, так и проигрывающей команды, что тоже очень важно. Автор не призывает вас подтасовывать результаты игры, но не стоит забывать и о педагогической роли интеллектуальных игр и об их зрелищной стороне.

В подавляющем числе случаев ведущий именно так и поступает – мы никогда не узнаем, насколько соответствует сложность музыкального вопроса в «Угадай мелодию» тем баллам, которые были выбраны участниками игры, или действительно ли в «Счастливом случае» задается вопрос, соответствующий цифре бочонка и т. п. Наиболее ярко подобные действия выражены у ведущего «Брейн-ринга». При просмотре этой передачи видно, как он каждый раз перебирает карточки с вопросами, прежде чем решить, какой из них задавать в данный момент.

Известно немного игр, в которых у ведущего нет возможности задавать вопросы в зависимости от своего желания (или от течения игры). Это, например, «Что? Где? Когда?».

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

Тематические игры (телепрограммы): «Поле чудес», «Умники и умницы», «Галопом по Европам», «Угадай мелодию» и др. В принципе, любая интеллектуальная игра

может быть тематической, стоит вам потрудиться над составлением вопросов одной тематики. Но у некоторых игр уже названия говорят об этом. Например, «Музыкальный тайник», «Угадай мелодию», «Стадион Гиннеса».

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

Практически во всех играх и игровых программах существует обычная система начисления баллов (1 ответ – 1 балл), в некоторых играх баллы напрямую заменяются какими-нибудь предметами, а в других правила начисления баллов остаются неизвестными для играющих.

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

Система начисления баллов может строиться по-разному:

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

2. Ранжированная по сложности задаваемых вопросов – чем сложнее вопрос, тем больше баллов можно получить за правильный ответ на него. Например, «Морской бой».

3. Случайная – вопрос задается независимо от выпавшего числа баллов. Например, «Поле чудес», «Угадай мелодию» и др.

4. По соотношению заданных вопросов и правильных ответов. Например, «Пятью пять».

5. Дополнительная. Может существовать помимо основной системы начисления баллов еще и дополнитель-

ная. Например, денежный IQ в «Что? Где? Когда?», звезды в «Звездном часе», ордена Шелкового умника в «Умниках и умницах» и т. п.

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

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

Только, чтобы игра проходила весело и с пользой:

- Проводи только те игры, которые освоил до тонкостей. Постоянно пополняй свою вожатскую копилку новыми увлекательными и полезными играми, причем делай это под запись, ведь не секрет, что если долго не играть в некоторые игры, они забываются.
- Продумав заранее ход игры, составь план: определи место, время, необходимый инвентарь, возможных участников и помощников. Учитывай возраст и пол, количество участников.
- Игры не должны включать в себя даже малейшую угрозу жизни и здоровью детей, а так же унижать их достоинство.
- Следи за длительностью игры, чтобы ребята не переутомлялись, не уходили с чувством перенасыщения игрой. А то в следующий раз на твое предложение пойти поиграть ребята ответят отказом.
- Тон твоего обращения к игрокам должен быть твердым, уверенным, но в то же время приветливым, дружелюбным: ведь нельзя заставить играть насильно, но можно увлечь, заинтересовать.

- Помни, что главный смысл игры не в победе любой ценой над «противником», а в удовольствии от общения друг с другом, физическом и духовном росте участников игры.
- Знай, что вершиной твоего мастерства будет внесение корректировок, изменений содержания или хода игры, создание новых игр на основе старых или своих собственных уникальных игр.

Задание для самостоятельной работы. *Предлагаем тебе завести вожатскую копилку для игр, которые всегда помогут тебе познакомить, сплотить, развить и увлечь детей в лагере.*

*Игры в автобусе*_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

*Игры на знакомство*_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Игры на выявление лидера _____

_____

_____

_____

_____

Игры на взаимодействие, контактность

Игры на сплочение отряда

Игры на доверие

Игры коммуникативные

Игры предметные

Игры творческие

Игры познавательные

Игры с залом

Игры спортивные

Игры подвижные

Игры на дискотеке

Игры на местности

Игры комнатные

Игры на случай дождя

Игры на пляже

Игры-шутки

Игры народов мира

Игры в зимний период

Игры хорошие и разные

ЛАЙФХАКИ КАЛЕНДАРНЫЕ

Время для чуда есть всегда. Каждый новый день несет в себе много увлекательного, завораживающего, непознанного. Для того чтобы подарить ребенку праздник, вожатый всегда может найти идею, ведь поводы для радости встречаются практически на каждом шагу. Советуем всем вожатым создать календарь. В таком календаре есть как официальные праздники, так и фантазийные. Выбирайте вместе с детьми, какие дни вам хотелось бы прожить вместе. Обязательно расскажите ребятам про идею дня и попробуйте совместно с детьми творчески реализовать ее – это поможет вам организовать тематический день в вашем отряде и сделать его ярким и содержательным.

Поводы для праздников вы можете посмотреть на специальных информационных ресурсах: www.calend.ru, www. kalen-dar.ru

В качестве примера работы с календарем предлагается три дня из каждого летнего месяца, а также практические подсказки, как эти даты можно использовать в работе с детьми.

Если ваша смена проходит в июне…

1 июня – день отправки по реке бутылки с хорошими мыслями

Идея: хорошие мысли нужно обязательно записывать на салфетке, сворачивать рулончиком и отправлять в подходящей бутылке. Хорошие мысли, доверенные реке, приплывут прямо к цели!

Практическое применение: смастерите «бутылку желаний» в начале смены, а в конце откройте ее на тематическом огоньке.

2 июня – день поисков кладов и секретов

Идея: искать клад можно и во дворе под бутылочным стеклом, и в лесу у цветущего папоротника, и в джунглях Амазонки, и под диваном в дальнем углу. В кладовке, в цветочном горшке, в конце длинной дороги, на чердаке, в незнакомом городе, среди книг или среди людей. Неважно, главное – помнить, что какой-нибудь клад всегда есть где-то поблизости. Осталось только хорошенько поискать.

Практическое применение: пригласите детей на таинственный остров сокровищ. Заранее составьте фантастическую кругосветку, цель которой, конечно же, - поиск волшебного клада! Кладом может служить все что угодно: от «пропавшего» полдника до новых игрушек.

9 июня – международный день друзей

Идея: еще Аристотель говорил: «Друг – это одна душа, живущая в двух телах». Все народы во все времена почитали дружбу величайшей социальной и нравственной ценностью.

Практическое применение: «Если друг не смеется, ты включи ему солнце, ты включи ему звезды – это просто!». В зависимости от возраста предложите детям написать письма своим друзьям, нарисовать памятные карикатуры, сделать открытки или любым другим способом порадовать своих друзей. В течение дня проведите игру «Тайный друг».

Если ваша смена проходит в июле…

1 июля – день поиска новой звезды

Идея: новую звезду следует искать там, где совсем не ожидаешь найти. Можно искать среди книг, среди людей, среди облаков. В воде, огне, земле. А ведь, может быть, та самая звезда сидит у вас на плече и ищет вместе с вами!

Практическое применение: смастерите с ребятами звездное небо на вашем отрядном месте (звезды имени детей), также можно пустить гирлянду и тогда вечерний огонек действительно окажется волшебным.

3 июля – день сюрпризов

Идея: иногда хочется сделать кому-то настоящий сюрприз, такой волшебный и удивительный! Собрать все самое светлое и горячее, спрятанное в сердце, и бережно собрать в маленькую коробочку. А когда адресат подарка откроет ее, то дерево нежности пустит свои корни и в его сердце…

Практическое применение: устройте день подарков. Неважно, кому и зачем, неважно, сколько и когда, ведь сюрпризы любят все. Абсолютно все!

11 июля – Всемирный день шоколада

Идея: есть мнение, что первыми научились делать шоколад ацтеки, они называли его «пищей богов». Испанские конкистадоры, которые впервые доставили это лакомство в Европу, окрестили кондитерское изделие «черным золотом» и использовали для укрепления физических сил и выносливости. Несколько позже потребление шоколада в Европе ограничивалось лишь аристократическими кругами, только в начале XX века с появлением промышленного производства попробовать шоколад смогли обычные люди. Как установлено современной наукой, в шоколаде есть элементы, способствующие отдыху и психологическому восстановлению.

Практическое применение: откройте настоящую шоколадную фабрику. Приготовьте с детьми торт из шоколадных конфет (не прибегая к выпечке), а затем окунитесь в атмосферу безумного чаепития по мотивам «Алисы в Стране чудес».

Если ваша смена проходит в августе…

1 августа – день бумажных салфеток

Идея: в каждом доме, в каждом кафе и ресторане есть бумажные салфетки. Но далеко не все знают о том, что им можно доверить любую тайну. Они умеют ее хранить. Они умеют с ней летать и осуществлять ее (если тайна похожа на желание). На них можно оставить мысли и стихи – это они особенно любят! Давайте в этот день посещать кафе и дарить друг другу салфетки с тайной!

Практическое применение: можно дарить салфетки с тайной, а можно устроить мастер-класс по оригами и бумагопластике. Вы даже не представляете, сколько красивых и полезных вещей можно сделать из них быстро и просто!

4 августа – день цирка

Идея: в этот день в 1770 году открыли первый в мире цирк. Вернувшись с военной службы, отставной старший сержант легких драгун Филипп Эстли основал в Лондоне школу верховой езды. Вскоре для этих спортивно-акробатических зрелищ было построено специальное здание, получившее название «Амфитеатр Эстли». В цирке Эстли преобладали конные номера: фигурная езда, дрессировка, жокеи-акробаты, живые пирамиды из наездников, которые строились на полном скаку. «Амфитеатр Эстли» просуществовал до 1895 года и был одним из самых популярных увеселительных заведений Лондона первой половины IX века.

Практическое применение: есть возможность – сходите в цирк, нет – не отчаивайтесь, откройте его сами! Всегда в лагере есть много ребят с необычными талантами (жонглирует, играет в йо-йо), продумайте интересную тематику (цирк зеленого цвета, русский цирк и т. д.), а дальше – смелей рисуйте афиши и распространяйте билеты!

7 августа – день качания на качелях

Идея: как давно вы не катались на качелях? Проходим мимо детской площадки, украдкой поглядывая на них, но не решаемся подойти и использовать по назначению: сесть, слегка оттолкнуться и взмыть в далекий уже мир детства.

Практическое применение: используйте сегодня этот шанс вернуть забытые мгновения детства, обязательно дружно покачайтесь на качелях!

Задание для самостоятельной работы. *Предложите свой вариант календарного праздник для детей разного возраста.*

ЛАЙФХАКИ КОНСТРУКТОРСКИЕ

Существует весьма полезная для всех вожатых детская книга, она называется «Грамматика фантазии». Ее автор, итальянский писатель Джанни Родари, рассказывает о том, как научиться фантазировать по правилам, описывает несколько правил, дающих возможность придумывать все что угодно – от сказок до новых проектов. При помощи этих инструкций любой вожатый может конструировать авторские методики работы с детьми. Научив их этим правилам, можно создать отрядную коллекцию гениальных идей, а также научить этому других ребят. Познакомьтесь с правилами конструирования новых игр.

Правило 1 «Салат». Создание одного целого из нескольких ингредиентов (составляющих). Попробуем «состряпать» салат из ... игр. Возьмем обычные «Кошки-мышки» и «Белого медведя» (или «Сеть»), отберем часть правил из каждой игры, хорошенько перемешаем ... и получим новую игру:

«Кошки-мышки-2». Играют не менее 15 человек. Все становятся в круг. «Кошка» и «мышка» – пары игроков, которые держатся за руки и не должны их расцеплять в течение игры. Кошка догоняет мышку. Когда кошка осалит одну из мышек, осаленная мышка присоединяется к кошке, а вторая выбирает себе пару из круга. Если пара мышек разрывается, то разъединившаяся пара возвращается в круг и выбирает себе замену. Если разрывается пара кошек, то меньшая часть становится в круг, а большая остается и продолжает охоту. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все мыши.

Или присоединим к игре «Кошки-мышки» игру «Заяц без домика» и получим еще одну новую игру.

«Кошки-мышки-3». Играют 10 человек и более. Выбирают «кошку» и «мышку». Играющие становятся в круг. Задача кошки – поймать мышку. Как в игре с обычными правилами, кошка и мышка могут бегать внутри круга и за его пределами. Находясь в кругу, мышка может встать впереди одного из играющих, и тогда тот становится мышкой.

Правило 2 «Игра наоборот». Как это? Очень просто. «Перевернув» игру «Крокодильчики», попросить играющих:

1) объяснять загаданное слово не жестами, а с помощью ассоциаций, наводящих слов;

2) показывать слово всей команде, а не одному человеку.

Игра в шашки в «поддавки» – тоже результат «перевертывания» игры. Исходная игра – «Выбивалы». Новая игра: играют «каждый за себя». Выбитый игрок не выходит из игры, а становится в группу выбивающих.

Правило 3 «Пятый элемент». Введение в игру добавочного правила, нового элемента. Таким элементом может быть введенная роль, какое-либо новое место – словом, все что угодно. При этом правила игры в целом остаются прежними, только для пятого элемента придумывают добавочное правило. Так была придумана игра «Снежный ком с ассоциацией», когда, представляясь, играющий называет помимо имени еще и предмет, с которым он себя ассоциирует.

Правило 4 «Бином фантазии». Этот способ позволяет придумать новую игру по двум ее составляющим, не имеющим, на первый взгляд, никакого отношения друг к другу. Это могут быть две роли, два предмета (средства игры), просто два слова. Положим бином фантазии в основу названия игры. Какие возникают у вас ассоциации, когда вы слышите выражение типа «агрессивная вешалка» или «барабанный бег»? Какие правила могут быть у игры с таким нелепым, на первый взгляд, названием? Надо заметить, что

чем интересней, неожиданней получится название, тем больше у вас будет шансов придумать новую увлекательную игру.

Чтобы придумать такое название, выберите любую букву и напишите по 10 существительных и 10 прилагательных, начинающихся с этой буквы. Далее попробуйте составить интересные словосочетания из придуманных слов, выберите 2-3 самых ярких и пофантазируйте, как можно поиграть в игру с таким названием.

Биномом могут быть и средства игры (придумайте нелепые пары: теннисная ракетка и ласты, шарик и простыня), и действующие лица – их названия и имена можно задумать, а потом произнести по очереди или написать на карточках и вытаскивать пары карточек. Поэкспериментируйте!

Правило 5 «Модернизация игр». У любого вожатого есть набор игр, в которые он играл не один раз, да и дети знают их уже наизусть. Данное правило дает возможность вдохнуть вторую жизнь в уже известные игры, модернизировать их, осовременить, дать шанс каждому ребенку стать самому автором такой игры.

Способы модернизации игр	**Примеры модернизации**
1	2
Использование известных игр для того, чтобы их модернизировать	Игра «Тетрис». Основная идея игры: фигурки падают, складываются в заполненные ряды, ряды исчезают

1	2
Замещение предмета в известной игре (например, теннисный шарик – на воздушный)	В игре «Тетрис» замещаем игровые фигуры на «живые фигуры». Игроки делятся на две команды по 10 человек. На полу (земле, асфальте) чертится прямоугольник – шириной 10 клеток, высотой 20 клеток. Команды по очереди выполняют роль «живых фигур». Для этого у каждого игрока команды, которая выполняет данную роль, в руках разноцветная фигурка различной формы. Фигуры можно сделать из картона, поролона, пенопласта и т. п. Размеры фигуры должны соответствовать размерам квадратов прямоугольника
Добавлять либо убирать предмет (например, набивать два шарика ракеткой вместо одного)	Добавим в игру «Тетрис» возможность заменять фигуры в любой момент. Игроки, которые собирают тетрис, могут изменять ход движения игрока (направо, налево). Игрок с фигурой продолжает движение до того, пока он не наткнулся на другую фигуру либо достиг дна прямоугольника. Свою фигуру он оставляет на поле. Игрок возвращается на верхний ряд и берет новую фигуру. Затем игроки называют имя следующего игрока и т. д. Игра продолжается

1	2
Необычное использование предмета (например, использовать ракетку как средство передвижения)	Добавить в игру «Тетрис» музыку, темп и ритм которой будут влиять на скорость передвижения фигур. Игроки с фигурами стоят спиной к команде противников на черте каждого квадрата верхнего ряда. Игроки команды, которая собирает тетрис, по очереди называют имя одного игрока команды противника. Игрок, чье имя было названо, поворачивается и начинает движение по клеткам вниз. Скорость его движения зависит от темпа музыки. Музыка в течение игры меняется несколько раз
Изменение свойств или характеристик предмета (например, увеличение длины ручки теннисной ракетки)	Ограничить движение фигур в игре «Тетрис». Если при этом заполнился горизонтальный ряд из 10 клеток фигурами одинакового цвета, его убирают, и все, что выше его, опускается на 1 клетку. Игра заканчивается, когда новая фигура не может начать движение или поместиться в прямоугольнике. Выигрывает та команда, которая наберет больше баллов (за каждый удаленный ряд)

1	2
Добавлять или убирать ограничения (например, ограничить кругом место игры)	Ограничить место проведения игры «Тетрис» необычным способом: размерами отрядного места, дорожкой к корпусу. А еще можно поменять его форму, сделать не традиционно прямоугольной, а круглой или треугольной и заполнять его фигурками, сделанными из воздушных шаров определенного цвета

Правило 6 «Опорное слово». Этот способ создания позволяет при помощи одного опорного слова поэтапно создать новую авторскую конкурсно-игровую программу.

Этапы работы	**Пример**
1	2
Выбираем опорное слово	Опорное слово – бумажный самолетик Историческая подсказка: в 1989 году Энди Чиплинг основал Ассоциацию бумажного авиастроения, а в 2006 году был проведен первый чемпионат по запуску бумажных самолетов. Соревнования проводятся в трех дисциплинах: самая длинная дистанция, самое долгое планирование и аэробатика
Опорное слово берем за основу при разработке названия программы (используем крылатое выражение, известные фразы, пословицы и т. д.)	Название программы – «Высший пилотаж». Высший пилотаж является самым зрелищным и технически сложным видом самолетного спорта, требующим использования предельных возможностей как самолета, так и летчика

1	2
Выбираем форму и определяем возраст участников	Конкурсно-игровая программа для младших школьников
Опорное слово служит основой для разбивки на команды (если это необходимо)	При входе каждый участник получает разноцветный лист (формат А4). Программу можно начать с просмотра мультфильма «Мотылек» (реж. Борис Тузанович, 1991). Конкурсно-игровую программу будет вести Лисенок. Лисенок предлагает ребятам сделать свой самолетик. После участники программы объединяются в эскадрильи (по цвету своих самолетиков)
Опорное слово – основа для разработки конкурсных заданий	*«Мировой рекорд».* Участникам предлагается установить свой мировой рекорд по времени пребывания самолетика в воздухе. Для этого в команде выбирают двух игроков, которые будут участвовать в соревновании. Время засекается секундомером. *«Воздушный бой».* Каждой команде определяется свой «аэродром» (границы на полу начерчены мелом и наклеен цветной самолетик). Каждая команда располагается на одинаковом расстоянии от своего аэродрома.

1	2
	По сигналу Лисенка игроки запускают свои самолетики, так чтобы они приземлились на своих аэродромах. *«Конструкторское бюро».* Лисенок предлагает ребятам создать необычный летательный аппарат. Каждая команда выбирает черный ящик (пакет), в котором находится материал для строительства необычного самолетика (соломинки для коктейля, макаронные изделия, одноразовая посуда, пластиковые бутылки и т. п.). В каждом ящике обязательно должны быть ножницы, скотч, клей, степлер. *«Необычные виражи».* Лисенок задает вопросы об истории авиации. За каждый правильный ответ команды получают от 1 до 3 «виражей» (вырезанная кривая из самоклеющейся бумаги), которую наклеивают на пол от стартовой линии. У каждой команды появляется свой путь, который необходимо «пролететь». Для этого в каждой команде выбирается один пилот. Пилоты становятся на стартовую линию и одновременно начинают «полет» с завязанными глазами. Команды с места могут подсказывать маршрут движения

1	2
Опорное слово берется за основу при подведении итогов	За победу в каждом конкурсе команда получает коробки различной величины. Последним заданием может быть конкурс «Наш самолет». Задача: построить самолет из коробок, которые они получили за победу в конкурсах. После строительства начинается фотосессия каждой команды. Фотоальбом и будет наградой для команд

Правило 7 «Необычное в обычном». В оздоровительном лагере дети остаются детьми: им хочется поиграть. Не только в пионербол, догонялки и другие подвижные игры, но и с куклами, с песком, у некоторых появляется желание что-нибудь помастерить. Подвижных игр известно множество. Предлагаем вам варианты спокойных игр и забав, которые не требуют большой двигательной активности и могут быть осуществлены с помощью простейших средств.

«*Водяная стена*». Из шлангов и емкостей сооружается хитрый лабиринт, по которому вода стекает через препятствия.

«*Музыкальная стена*». На стенд крепятся различные «шумелки», погремушки – то, что может издавать интересные (но не отвратительные!) звуки. Колокольчики, банки, деревяшки, глиняные свистульки, самодельный ксилофон. «А вы ноктюрн сыграть могли бы на флейте водосточных труб?».

«*Стена-выставка*». Фигурки, забавные поделки прикрепляются на стену, подвешиваются на веревочках (а не выставляются на столы).

«*Стена-коллаж*». Здесь всякий может аккуратно сделать маленькую картинку, рассказик, комикс о прошедшем дне, нарисовать и вырезать фигурку животного и т. д. и подклеить свое произведение на свободное место. Это проще, быстрее и забавнее, чем традиционная выставка рисунков или отрядных уголков. И красивее, чем стена, беспорядочно разрисованная и исписанная.

«*Водяные бомбочки*». В маленькие воздушные шарики наливается вода. В жаркий день можно кидаться, ловить.

«*Водяная пината*». Кто быстрее попадет с завязанными глазами по шарику с водой? Такие игры хороши в жаркий день, если есть во что переодеться.

«*Деревянный городок*». Из ошкуренных деревяшек, спилов, пенечков, коряг можно создать город, замок, полосу препятствий для игрушек и многое другое. Главное – пеньками не кидаться.

С использованием этих приемов можно придумывать развлекательные мероприятия бесконечно. Так, не имея под рукой объемистых пособий и сборников, вы можете постоянно обновлять свой багаж все новыми и новыми идеями. Кроме того, изменять можно и уже переделанные игры. Представляете, сколько это будет?

«Если у вас есть яблоко и у меня есть яблоко, и мы обменяемся этими яблоками, то у вас и у меня останется по одному яблоку. А если у вас есть идея и у меня есть идея, и мы обменяемся этими идеями, то у каждого из нас будет по две идеи».

Бернард Шоу

Место для ваших конструкторских лайфхаков:

АЗБУЧНЫЕ ЛАЙФХАКИ

Перед вами настоящая вожатская азбука, здесь собрано великое множество дел! С помощью такой азбуки тебе и твоему отряду всегда будет интересно жить в лагере.

Академия: веселых наук, вежливости, всезнаек.

Акция – быстрое исправление недостатков, выполнение определенного задания силами всего отряда.

Аукцион: знаний, талантов, идей, памятных вещей, музыкальный.

Бал – мероприятие, в основе которого лежит танцевальная программа, может быть бал литературных героев, близнецов, цветов, ситцевый и др.

Бумеранг: песен, игр, идей, математический.

Вечер – мероприятие комплексного характера, проводимое в вечернее время суток. Обычно вечер включает в себя другие варианты форм работы, например, конкурсы. В практике наиболее часто используются тематические вечера. Может быть вечер легенд, забавных историй, разгаданных и неразгаданных тайн, знакомств, вопросов и ответов, сюрпризов, путешествий, сказок и др.

Викторина – игра в ответы и вопросы, обычно объединенные какой-нибудь общей темой.

Встреча: берендеев, знатоков, интересных людей, ровесников, коллекционеров, за круглым столом.

Выставка: поделок, рисунков, цветов и др.

Гостевание – прием гостей на своей территории. В программу гостевания включают творческие отчеты и подарки, игровые программы на взаимодействие.

День: рождения, мальчиков, девочек, фантазеров, сказочных приключений, сюрпризов, этикета, здоровья, знаний и др.

Десант – акция, проводимая для помощи другим людям

в важном деле. В десанте участвуют добровольцы (обычно часть отряда) и проводится он либо по просьбе тех, кто нуждается в помощи, либо по заданию руководящих органов отряда или лагеря, либо по собственному желанию. Может быть десант трудовой, лесной, экологический и др.

Диспут – форма работы с целью публичного обсуждения актуальных вопросов или важной проблемы. В ходе диспута происходит демонстрационное столкновение мнений. Проблема диспута должна быть полемичной. Диспут предполагает предварительное объявление вопросов, выносимых на обсуждение. Обычно это вопросы морально-этического или эстетического характера. Чтобы диспут не перешел в обыкновенную перепалку, крайне важно сосредоточить внимание участников на культуре спора.

Живая газета – творческое выступление, направленное на агитацию и создание необходимого эмоционального настроения. Чаще всего используется перед началом большого мероприятия. В живой газете большую роль играет эмоциональная сторона, поэтому используйте музыку, световые эффекты, пантомимы, хоровое скандирование, перестроение, плакаты и т. д. Оптимальная продолжительность живых газет – до 10 минут.

Защита проекта – мероприятие, во время которого дети делятся на группы и выполняют задания по подготовке и последующей защите проекта, воплощающего представление группы о чем-либо. Общая структура данной формы такова: выбор общей темы. формирование проектных групп, подготовка к защите (выбор способа представления проекта, изготовление иллюстраций, подготовка выступлений), защита (выступление проектных групп, обсуждение), оценка проекта, реализация проекта.

Игра – воображаемая или условная деятельность, специально организуемая среди детей для их отдыха, развлечения

и обучения. Основное действие детей – от организатора, активного участника до наблюдателя и консультанта. Классификация игр разнообразна: интеллектуальные, подвижные, на знакомство, на взаимодействие, музыкальные и т. д.

Квиз – командная игра-викторина, в ходе которой участники отвечают на вопросы из разных областей, вопросы могут быть музыкальными, рисуночными, с возможностью выбора ответа. Квиз проводится в несколько тематических раундов.

Конкурс – состязание в каком-либо виде деятельности, цель которого – выделить наилучших участников, лучшие работы и т. д. Обычно конкурсами не называют состязание в спорте и интеллекте. Организация конкурса (или конкурсной программы – объединение нескольких конкурсов с общей темой) предполагает: разработку условий и критериев для конкурсов, формулировку конкурсных заданий, а также яркое интересное название.

Квест – один из основных жанров приключенческих игр, требующий от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть предопределенным или же предполагать множество исходов, выбор которых зависит от действия игрока.

Клуб: сказок, вопросов, общения, интересных встреч, путешественников, предпринимателей, актива и др.

Костер – форма работы в лагере, которая представляет собой определенную содержательную программу, проводимую у вечернего огня. Костры бывают торжественными (праздничными) и рядовыми. К первым относятся костры, посвященные открытию и закрытию смены, торжественным событиям в жизни страны, региона, лагеря, отряда. К другой группе относятся костры-огоньки, костры-представления, гостевые костры. Костер-огонек – форма свободного общения, возможность осмысления каких-либо

вопросов, подведение итогов дня, разговоры о планах на будущее. Костер-представление имеет разнообразную содержательную программу, конкурсы, песни, сценки, шутки – здесь возможно все. На таком костре могут быть и гости в качестве зрителей.

Линейка – одна из организационных форм работы в лагере, предполагающая построение участников смены и сообщение им важной информации. Линейка – это представление. Линейки бывают торжественными (открытие и закрытие смены и пр.) и рабочими (ежеутренняя линейка с информацией о плане на день). При проведении линейки может быть использована лагерно-отрядная атрибутика (вынос флага, сдача рапорта, специальный звуковой сигнал и т. д.).

Марафон: музыкальный, театральный, сказочный, милосердия.

Музей: живых картин, памятных вещей, детских воспоминаний, улыбок и др.

Магазин: добрых слов, советов.

Мозаика: дней, имен, достижений.

Музчас (музыкальный час) – форма художественного направления, представляющая собой песенно-игровое занятие. Содержание: разучивание новых и исполнение уже знакомых песен, проведение музыкальных игр и конкурсов. Продолжительность: в среднем от 40 минут до 1,5 часа (все зависит от индивидуальных особенностей группы).

Огонек – это специфическая форма общения детей и взрослых, представляющая собой коллективное обсуждение отрядом и педагогами прожитого дня, анализ проведенных акций и складывающихся в отряде взаимоотношений.

Парад (карнавальное шествие) – передвижение участников с целью демонстрации внешней красоты костюмов, строя и т. п.

Поединок: фантазеров, творческих идей, рыцарей и др.

Путешествие: в страну загадок, открытий, в прошлое, в страну «вообразилию», по родному краю.

Поход – мероприятие, включающее в себя небольшое путешествие, экскурсию, лагерь-бивак. В лагере обычно проводят однодневные или двухдневные (с ночевкой) походы. Наиболее часто встречаются пешие походы, но могут быть вело- или водные походы. Перед походом, независимо от его разновидности, необходимо: определить цель, наметить маршрут, обдумать возможные сложности, оформить необходимые документы, собрать снаряжение, провести проверку физической готовности детей, их туристических навыков.

Ринг: музыкальный, творческий.

Разведка – форма получения детьми информации об окружающем мире. Используется обычно как этап планирования жизнедеятельности отряда, как поиск интересных дел. Виды разведок: разведка-наблюдение, разведка-интервью, разведка-экскурсия, разведка-изучение документов.

Сбор – общее собрание всех членов отряда, всех ребят лагеря для обсуждения совместно с педагогами важнейших вопросов жизнедеятельности на смене. В некоторых лагерях и отрядах это высший орган самоуправления. Варианты проведения сбора:

– сбор-рождение отряда (оформление «лица» отряда: деятельность, название, атрибутика, руководящие органы и т. д.);

– сбор-старт (перспективное планирование на определенный срок или разработка плана предстоящей акции);

– экстренный сбор (сбор-ЧП, обсуждение события, требующего принятия немедленного решения);

– праздничный (торжественный) сбор (общее собрание, посвященное какому-то знаменательному событию).

Съезд: волшебников, магов, умельцев, ученых, инопланетян.

Сундук: тайн, открытий, бабушкин.

Спортчас (спортивный час) – форма организации физкультурно-оздоровительной работы. Проводить спортчас может как педагог физкультуры, так и сам вожатый (все зависит от содержания деятельности). На спортивном часе можно разучивать и проводить командные игры и состязания (волейбол, пионербол, футбол, снайпер и пр.).

Тропа: испытаний, дружбы, сотрудничества.

Тематическое кафе – специально организованное на одной площадке развлечение, имитирующее застолье. Данная форма предполагает такие атрибуты кафе, как столики, приглушенное освещение, угощение и т. д. Кафе может быть стилизовано под тематику вечера.

Турнир – состязание в определенном виде деятельности, проводящееся, как правило, по круговой системе. Все участники встречаются один на один с целью выявить победителя. Данная форма используется и в спорте, и в интеллектуальных соревнованиях, значительно реже – в художественно-прикладном направлении детского творчества (футбольный, шахматный турниры, турнир эрудитов, «рыцарский» турнир). Присутствие в названии проводимого творческого соперничества термина «турнир» нацеливает организаторов именно на круговую форму состязания. Здесь возможны несколько вариантов: соперники соревнуются в парах и победители выходят в следующий тур, где опять проходят парные встречи до выявления победителя, либо соперники встречаются друг с другом по кругу. Победителем окажется тот, кто в личных встречах одержал больше личных побед. Турниры, как и конкурсы, могут быть индивидуально-личными и командными. Для турнира, как и для конкурса, важно яркое интригующее название.

Фестиваль – массовый праздник, предполагающий смотр лучших работ, достижений в каком-либо виде деятельности. Это мероприятие, состоящее из различных элементов: от выставок и конкурсов до вечеров и парадов.

Фабрика: подарков, творческих сюрпризов, настроения.

Экскурсия – групповое посещение достопримечательности с образовательной целью («кругосветка», экскурсия по лагерю, экскурсия в музей, на предприятие и прочее). Экскурсия может проходить в шутливо-ироничной форме.

Эстафета – форма организации соревнования в различных видах деятельности. Суть эстафеты – в поочередном преодолении участниками определенных этапов, препятствий игрового маршрута. По ходу эстафеты участники передают друг другу право прохождения маршрута («эстафетную палочку»). Может быть эстафета дел, увлечений, спортивная, сюрпризов и др.

Ярмарка – развернутое на определенной площадке развлечение (гуляние) детей и взрослых, предполагающее вовлечение всех участников в различные аттракционы. Алгоритм проведения: общий сбор, начало-зачин (от линейки до карнавала), свободное передвижение участников на ярмарочной площадке, выбор аттракционов и участие в них, финальный сбор. Может быть ярмарка поделок, талантов, русская, песенная и др.

Задание для самостоятельной работы. *На самом деле, здесь столько еще не собрано… Это твоя возможность – создать свою вожатскую азбуку:*

А_____
_____
_____
_____
_____

Б

В

Г

Д

Е

Ж_____
_____
_____
_____
_____
З_____
_____
_____
_____
_____
_____
И_____
_____
_____
_____
_____
_____
К_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
Л_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
М_____
_____
_____

Н

О

П

Р

С

Т

У

Ф

Х

Ц

Ч

Ш, Щ

Э

Ю

Я

ЛАЙФХАКИ РУКОТВОРНЫЕ

Много изменилось в жизни детей в лагере; но дети есть дети. Их по-прежнему интересуют успехи своего отряда, результаты спортивных и творческих мероприятий, любят они прочитать остроумные советы от воспитателей, сравнить оценки за чистоту в своей палате, узнать, какой сегодня день недели и прогноз погоды, кто из отряда и в чем сумел за прошедший день отличиться и что интересного будет в жизни отряда в ближайшем будущем. Об этом и многом другом ребятам рассказывает отрядный уголок. Его иногда называют и ежедневник, и информационник. Но смысл один – он отражает деятельность отряда и его участие в жизни лагеря. Отрядный уголок призван: развивать активность ребят, разносторонне расширять знания, помогать в воспитании хорошего вкуса, учить культуре оформления, пробуждать интерес к жизни своего коллектива. Отрядный уголок – это место, где постоянно работает отряд и стенд, отражающий жизнь отряда. Здесь постоянно представлены успехи и победы отряда, их фантазии, изобретательность, мастерство, это своеобразная газета, причем постоянно действующая, живая, творческая. Отрядный уголок – это творчество ваше и детей, но тем не менее, хотим дать некоторые советы, которые вам помогут:

1. Уголок должен быть «говорящим», т. е. содержание и его рубрики должны меняться.

2. Уголок должен отражать различные стороны жизни отряда (*самообслуживание, спорт, участие в лагерной жизни, награды, дни рождения, перспективы*).

3. В оформлении уголка и обновлении содержания рубрик должны принимать участие дети. В работе над уголком можно выделить три периода:

- заезд ребят в лагерь в оргпериод;

- основной период;
- заключительный период смены.

К заезду новых ребят в уголке снимаются все рубрики. И оформляются новые временные рубрики (необходимые только для оргпериода):

а) «Это наш лагерь» (краткие данные о лагере);

б) поздравление с приездом;

в) законы лагеря;

г) адрес лагеря;

д) наказ ребят прошлой смены;

е) первые песни, лагерная песня;

ж) план на день и другие рубрики на усмотрение вожатого.

В оргпериод можно провести конкурс на лучшее оформление уголка. Творческая группа отбирает лучшие предложения, обсуждают и делают макет уголка в соответствии с новым названием и девизом, раскрывая идею содержания названия своего отряда.

В основной период смены отражается ежедневная деятельность отряда:

- соревнования;
- подготовка к отрядным и дружинным делам, праздникам;
- участие в творческих конкурсах, смотрах;
- подготовка к дежурству отряда, дежурство отряда;
- жизнь отряда;
- поощрение детей.

В заключительный период смены может быть представлена рубрика «Как мы жили» с фотографиями или же мысли ребят о прожитых днях. Многие вожатые закрепляют рядом с отрядным уголком лист ватмана с надписью «А напоследок я скажу...», а дети пишут на прощание друг другу и лагерю пожелания.

Возможные рубрики
для отрядного уголка

- «Календарь».
- «План на смену» (план-сетка, «Дрова для костра» – наши дела, «Еще не вечер», «Ни дня без прикола», «Веселыми тропинками лета», «Наша стратегия», «Завтречко» и т. д.).
- «Сегодня» («Начни день со Sprite», «Сегодня у нашего костра», «Скучен день до вечера, коли делать нечего», «А у нас сегодня...», «New Day», «Сегоднячко»).
- «Поздравляем!» («Гип-гип ура!!!», «Маэстро, музыка!», «Целуем в щечку»).
- «Спорт» («От старта до финиша», «Точно в кольцо», «Наша стометровка», «Назло рекордам», «Физподготовка»).
- «Режим дня».
- «Наше настроение».
- «Список-отрада» («Знакомьтесь, это мы», «Наша тусовка», «Знакомые все лица»).
- «За бугром» («В других отрядах», «За горами, за долами», «А в это время у соседей»).
- «Наша песня» («А мы поем...», «А ну-ка песню нам пропой, веселый ветер!», «Музыкальный граммофон»).
- «Наш адрес» («Где нас найти?», «Приезжайте в гости к нам»).
- «Наши достижения» («Страна должна знать своих героев», «Наши взлеты и залеты»).
- «Добьемся!».
- «Всякая всячина» («А вы знаете, что всяко-разно...»).
- «Очень Важная Информация» («Новости», «Скоро в отряде», «Что пишут в газетах»).
- «А вы слышали, что...» («Словно мухи тут и там, ходят слухи по углам, о том что...»).

- «Книга жалоб и предложений»(«Бочка жалоб и предложений», «Озеро доверия», «Отрядная почта»).
- «Киношка» («Сегодня на экране вы увидите, что никогда не видели...»).
- «Законы отряда» («Это каждый должен знать обязательно на «пять»).

Оформим уголок...

...постараемся сделать это:

1. интересно,
2. красиво,
3. без формализма.

- «Список отряда» желательно заменить рубрикой - фотомонтажом «Это - мы! » А что еще?
- Еще? Ваша отрядная песня и девиз, план на сегодняшний день /на смену, на ближайшие 3-4 дня. Постарайтесь их сделать содержательными и интересными: с указанием советов, дел, с афишей и рисунками к каждому делу.
- Погода летняя изменчива, а дети в вопросах экипировки постоянны. Договоритесь о четырех, как минимум, вариантах одежды: солнце, дождь, парад, спорт и сделайте соответствующую рубрику в уголке.
- Не забудьте отвести в уголке место для «официальных поздравлений» тех, кому отряд хочет сказать «спасибо» за отличное дежурство, за помощь малышам. И пусть эта рубрика никогда не пустует.
- Что еще? Да что хотите: «Боевой карандаш», «Любите эти песни», «Крылатые слова», «Доска объявлений», «Секреты «фирмы», «Город мастеров», «Спортивная хроника», «Поиск новых идей» и т. д.
- Если не подумать о композиции и оформлении уголка, перечисленные выше рубрики превратятся в ужасающий винегрет.

Итак, об оформлении…

Существуют определенные законы организации места. Они связаны с тем, что все – и книгу, и газеты, и плакат - мы читаем слева направо – сверху вниз. Привычка рассматривать любое изображение именно так - у европейца чисто рефлекторная. Поэтому и вы, следуя принципам газетного листа, сверху поместите название, эмблему, девиз отряда. Это будет «шапка». Все, что будет помещаться ниже, можно мысленно разделить на три столбца. Слева «передовица». Здесь могут помещаться календарь памятных дат, выдержки из газет. В средней части лучше помещать постоянную информацию об отряде, в левой - сменную. Внизу правой части можете сделать «подвал», где будут помещаться самые «несерьезные» материалы.

Только не думай, что соблюдение всех этих советов превратит ваш уголок в уныло расчерченные листы бумаги. Он может быть при этом сколь угодно игровым и выразительным. Надо только пофантазировать.

Задание для самостоятельной работы. *Вспомните и запишите идеи для оформления, которые вам попадались в жизни.*

ЛАЙФХАКИ О СЕБЕ

Будьте искренни в своей работе, только так вы сможете увлечь за собой напарников, детей, команду. Искренне верьте в то, что говорите и делаете. Чувствуйте каждое дело до самой его сути, от и до. И тогда, когда за этим тонким чувствованием придет ощущение полета, знайте: у вас все получится.

Держите четко сюжетную или игровую идею сезона. Не сливайте дела, не бросайте хороших идей. Доводите задуманное до ума. Другой такой смены не будет. Все как в последний раз.

Не злоупотребляйте вдохновением в последний момент. Готовьтесь к делу заранее. Хорошее дело надо выдумать, выносить, выверить.

Будьте системны и многоплановы при внешней беспечности и кураже. Организация других – дети это или напарники – предполагает прежде всего организованность свою собственную. Если чего-то недопонимаете вы, никто из вожатых и детей в этом не разберется.

Не паникуйте. Пусть не появятся ведущие, опаздывают напарники, и отсутствует ди-джей, нет нужного реквизита, и кто-то не понял целей, несмотря ни на что, будьте спокойны. Мысленно идите напролом ситуации. У вас все готово. Все будет, так как должно было быть, даже если будет наоборот.

Одно голова плохо, творческая группа лучше. «Мозговой штурм» дает отличные результаты, в процессе обсуждения ничего не отвергайте. Чаще соглашайтесь и слушайте, другие люди – кладезь гениальных идей. Они и сами об этом не подозревают.

Верьте в вожатых, в напарников. Только благодаря вожатым, в лагере что-то двигается и происходит. Поддерживай-

те напарников в их усилиях. И даже если они ошибаются, дайте им поверить в собственные силы. И не старайтесь эффектно метать молнии в тех, кто ошибся, для успешной работы им гораздо важнее иметь надежную крышу над головой, чем сурового громовержца.

Никогда не делите дружинную и отрядную работу. Только единой линией возможна реализация идеи и цели любой программы.

Соблюдайте хотя бы отчасти принцип «наукосообразности». Не мешайте эльфов со славянами и ацтеков с печенегами. В каждой теме старайтесь разобраться чуть глубже, чем того требует мероприятие.

Пополняйте копилку новых впечатлений и эмоций. Чаще стойте на голове, прыгайте со стульев, читайте книги, смотрите фильмы, ходите по музеям и театрам. Все увиденное и услышанное где-то когда-то пригодится и выстрелит.

Вы дочитали до этой страницы, а значит, теперь можете понять, что чем больше знаешь и чем больше умеешь, тем дальше ширится круг незнания и неумения. Так или иначе, все написанное повод для размышления, ведь абсолютной истины в нашей работе не существует. Такая уж она наука – педагогика.

Управленческие основы деятельности **-**
(Алан Лакейн «Искусство успевать»)

1. Я – неисправимый оптимист.
2. Я стараюсь идти от победы к победе.
3. Я стараюсь получить удовлетворение от каждой минуты жизни, имеющейся в моем распоряжении, от всего, что я делаю.
4. Я не трачу время на переживания по поводу своих неудач.
5. Я не трачу время, испытывая чувство вины в связи с тем, что я не сделал.

6. Я встаю в 5 утра в будние дни (и рано ложусь спать).
7. Я съедаю облегченный обед, чтобы не чувствовать сонливость во второй половине дня.
8. Я ставлю свои часы на три минуты вперед для того, чтобы начать день раньше.
9. В моем кармане я ношу пустые карточки, размером с визитные, или библиотечные формуляры, чтобы записывать на них наблюдения или мысли, возникающие в голове.
10. Раз в месяц я пересматриваю свои жизненные цели.
11. Первое, что я делаю утром – это планирую свою деятельность на целый день и распределяю дела по степени их значимости.
12. Я приучил себя выполнять свой список «Что надо сделать», не пропуская трудных дел.
13. Я определяю точные сроки для завершения дел для себя и других.
14. Я предоставляю себе возможность отдохнуть и награждаю себя, когда завершаю важные дела.
15. Я стараюсь добиться успеха не столько напряженным, сколько умелым трудом.
16. Я стараюсь проявить особую энергию и упорство, когда я чувствую, что могу победить.
17. Я стараюсь осуществлять значительную часть своего мыслительного процесса на бумаге.
18. Я стараюсь поручить исполнение дел другим людям, если эти дела находятся в сфере их компетенции, и они лучше могут с ними справиться.
19. Я обращаюсь за помощью к специалистам, чтобы они мне помогли в решении проблем, требующих особых знаний и специальной квалификации.
20. Все мои вещи имеют свои определенные места (поэтому я трачу минимум времени на их поиск).

21. По выходным дням я стараюсь не думать о работе.
22. Я довольно часто расслабляюсь и «ничего не делаю».
23. Я постоянно придумываю шаги, которые можно принять сейчас для реализации моих целей.
24. Я постоянно задаю себе вопрос: «Как сейчас можно потратить время с наибольшей пользой?»

Задание для самостоятельной работы. *24 пункта – много, если вы выполняете хотя бы 7 из них – это уже хорошо. Может вы готовы сформулировать свои принципы «Все успевать и при этом никогда не болеть»? Пробуйте и записывайте .*

ЛАЙФХАКИ КРЕАТИВНЫЕ
Только дураки начинают с начала

…А вам лучше заглянуть в будущее, ведь именно там – через несколько дней или пару недель – ваша проблема уже решена, именно там, в будущем, вашей проблемы не существует. Попробуем?

Вы пишите идею и сюжет сезона, ломаете голову на тематическим днем, размышляете, как удивить и вовлечь детей в следующий этап игры, а мозг вместо дельных идей выдает: «У меня ничего не получится! Все это уже было! Они (дети) ничего не хотят!». Наш мозг – великий критик и мастер экономить энергию. Критика отключаем фрирайтингом, просто и быстро начиная записывать на лист или в заметки весь поток «нытья» прямо со слов: «Мне нужно придумать самый лучший сюжет сезона, но вместо этого я просто пишу сюда много букв и никаких оригинальных мыслей нет и в помине…». Продолжайте писать, постепенно из-за забора «экономии энергии и критики» появятся по настоящему интересные идеи и задумки.

А как же будущее? Очень просто. Вам необходимо прикрыть глаза и в мелочах представить финал дела, дня, сезона. Где вы, ваши дети и напарники находитесь: холл, лес, зал, площадь. Почему вы здесь оказались? Что вы чувствуете? Не скупитесь на сильные эмоции, ведь именно эмоции лежат в основе любого значимого достижения. Что чувствует ваши дети? Что вы слышите? Что видите? Что осязаете и держите в руках? Посмотрите внимательно на своих детей и напарников: какие чувства и мысли их переполняют? Добавьте образов, цвета, текстуры. Открывайте глаза и начинайте вспоминать, как вы оказались там, куда вас занесло воображение.

Отвечайте на вопросы:

- Что происходило за секунду до финала? А за час? А за день?
- Дети пришли к финалу вместе, командами или по одному? Их путь был легким или полным препятствий?
- Кем они были на этом пути? Исследователями, сталкерами, путешественниками, гномами, пионерами, героями, индейцами, жителями волшебной страны или членами тайного ордена?
- Где находится пространство, в котором пролегал путь героев? По каким законам живет?

И так **из конца в начало** вы разматываете нить увлекательного повествования, написанного по всем законам жанра: от пролога к завязке сюжета, через испытания к кульминации – максимальному напряжению всех сил, а дальше к развязке и эпилогу.

Всегда начинайте с финала, в этом случае вам так же легко дастся ответ на вопрос «зачем?» - игровая сюжетная мотивация должна быть завязана на возрастных особенностях детей, на конкретном этапе развития отряда. А об этом читайте выше.

И кстати, по поводу «все это уже было». Закон Мэрфи для вожатых: «Любое отрядное дело уже давным-давно было, устарело, надоело». Но! **Весь эффект в мелочах.**

О чем это? О том, что простое коверканье слов это еще не креатив, а вот простая картонная коробка может стать весьма оригинальной традицией и технологией, если ее наполнить находками, подарками, поделками с сезона. Событие, игра, дело, мероприятие станет легендой благодаря такой мелочи, как яркие образы вожатых (тонны грима и бросовая ткань), деревянный спил с волшебной руной или золотой ключ в каждые руки.

Не экономьте на мелочах. Именно они сделают традиционную игру по этапам (станциям) принципиально новой.

Различные формы игр по станциям

На настоящий момент известны следующие игры по станциям, отличающие друг от друга. Первое время вам все игры могут казаться «на одно»? но помните, **весь эффект в мелочах.**

«Кругосветка». Команда идет с маршрутным листком по строго определенному маршруту. Места расположения станций заранее известны. Команда должна пройти все стации за определенное время (равное для всех).

«Квест». Команда не знает местонахождения следующего этапа, найти его можно, только выполнив задание и получив подсказку.

«Ажиотаж». Команда заранее не знает маршрута движения. В ходе игры команда определяет очередность посещения станций самостоятельно. Команда может пройти за отведенное время определенное число станций. Команда в случае невыполнения задания может пройти его повторно в порядке очередности. Разновидности: командный, индивидуальный.

«Гонка на выживание». Команда получает у ведущего маршрутный листок со списком станций. За отведенное время нужно пройти как можно больше станций. Если задание на станции не выполнено с первого раза, то маршрутный листок рвется. Команда начинает игру с начала. Разновидности: командная, индивидуальная.

«Будь готов!». Имеется игровое табло, на котором расписаны месторасположения и название игровых станций. Команды проходят станции при наличии отрывного талона с игрового табло в порядке очереди. Игра проводится либо до первой команды, выполнившей все задания, либо последней команды.

«Стратегия». На игровом табло обозначены месторасположение, наименование и время проведения игровых станций. Команда вырабатывает маршрут и заявляет его. Если такой маршрут уже заявлен, то команда определяет новый маршрут. Некоторые игровые станции могут проводиться сразу для нескольких команд.

«Вариант». Команды ранее знакомятся со всеми конкурсами и их правилами, которые будут работать в игровое время. На игровом табло-заявке обозначены неизменяемые пункты: месторасположение конкурса, наименование, время прохождения, стоимость выигрыша в конкурсе, количество команд участниц в данном конкурсе и количество человек, представляющих команду в конкурсе. Перед выходом на старт, командам предлагается заполнить графу о прохождении конкурса в то или иное время. Количество временных интервалов ограничено и зависит от времени выполнения конкурса и количества команд участниц. Время начала каждого конкурса расписано. Команды выстраиваются и в порядке очереди, совещаясь, им остается только проставить свои заявки на участие в определенный промежуток времени. Далее команда точно совещается и решает, кто из участников команды и в какое время будет проходить конкурсы. Каждый участник команды имеет право проходить несколько конкурсов. Побеждает команда, набравшая больше всех баллов.

«Гандикап» («Гонка за лидером»). Команды стартуют по определенному маршруту. Старт команд осуществляется через определенное время. Побеждает команда с наилучшим чистым временем. В игровых станциях могут принимать участие разное количество членов команд.

«Экстрим». Команда делится на интеллектуалов и спортсменов. Интеллектуалы выполняют задание и ведущий сообщает спортсменам наименование и месторасположение

следующей игровой станции. Спортивные и интеллектуальные станции чередуются. Если спортсмены или интеллектуалы не справляются с заданием, то они должны выполнить штрафное задание. Побеждает команда с наименьшим чистым временем.

«Лабиринт». Команда идет с маршрутным листом по определенному маршруту. В случае невыполнения задания на игровой станции команде предлагается выполнить штрафное задание. Разновидности: на выбывание игроков.

«Карусель». Команды-участницы делятся поровну. Между ними устраивается противоборство (пары команд заранее известны). Побеждает команда, одержавшая наибольшее количество побед. Если команд нечетное количество, то с одной командой проводит конкурс ведущий.

«Фестиваль». Команды в ходе игры находят себе спарринг-команду и сообща выполняют конкурсное задание. В качестве дополнительного правила игры можно поставить условие, чтобы при прохождении очередного конкурсного задания спарринг-команды образовывали новую пару.

«Бюрократ». Команда делится пополам. Одна половина обеспечивает проведение игровой станции, а вторая половина должна пройти определенное число станций и собрать отметки-подписи. Каждая станция проходит после выполнения определенного условия: только после подписи «Иванова», каждому третьему, после слова «пожалуйста» и т. д.

«Эстафета». Каждый этап преодолевается определенной частью команды.

«Олимпиада». Среди команд происходит жеребьевка. Команды, попавшие в одну пару, соревнуются между собой на вылет. Побеждает команда с наименьшим числом поражений.

«Ротация». Команда делится на несколько частей и выполняет задания. Суть задания одной части команды сво-

дится к подготовительной работе для другой части. Пример: написать сценарий, сделать постановку, нарисовать афишу, обеспечить рекламную компанию, подвести рейтинг и т. д.

«Экспресс». Команда находится в фиксированном месте. Бегунок доставляет определенное задание, которое необходимо выполнить за строго отведенное время. Затем бегунок относит выполненное задание и получает новое.

«Управленец». Лидеру команды объясняются правила выполнения задания. Затем он передает правила всем остальным участникам команды. Участники команды выполняют задания (все задания в разных местах). По итогам выполнения задания лидер получает новую порцию информации.

«Школа радости». Командам предлагается пройти несколько игровых станций, на которых им предлагается получить определенные знания или выполнить определенные конкурсы. Причем за отведенное время участники могут посетить 2-3 класса школы.

От простого маршрутного листа можно перейти к геолокациям, поиску по звуку в сумерках, по фотографии, по приметам и даже по запахам. От больших пространств перейти к замкнутой ограниченной территории. Учитывать внутри одной кругосветки смену деятельности и равные по времени выполнения заданий. Главное – пробовать.

Задание для самостоятельной работы. В*споминайте «Грамматику фантазии» и увеличивайте варианты игр, а если вы уже знаете «кругосветки», которых нет в списке, запишите их здесь.*

_____
_____
_____
_____

ЛАЙФХАКИ СЕКРЕТНЫЕ

Жить прошлым нельзя, а давать советы дело не благодарное. Но оглянуться назад иногда приятно, а все советы, которые мы даем другим, на самом деле звучат для нас самих. Мы с радостью дали бы их себе в прошлом.

Поэтому еще порция вдохновляющий идей и советов.

Ничего оригинального нет. Все события и мероприятия в лагере сводятся к трем основным типам: (путе)шествие, гуляние и представление, и разнообразятся четырьмя парами взаимодействия: показ – диалог, исследование – просмотр, развлечение – созидание, ритуал – преодоление. А все игры – это догоняшки и прятки, и не важно догоняете вы на футбольном или картонном поле – это догоняшки. Однажды все это разложив, потом собираешь обратно в бесконечное калейдоскопное множество идей. И кстати, не всегда выходит дельно. Придется перепробовать множество вариантов игр, событий и мероприятий, прежде чем получишь тот самый, нужный, оптимальный. И поэтому читай Остина Клеона и «Кради как художник».

Копируй: сценарии, игры, дела, сезоны – идеальной копии тебе не создать, но у тебя обязательно получится что-то свое. **Коллекционируйте лучшее,** придирчиво отбирайте, что может вам пригодится: иногда из целого вожатского семинара или форума удается украсть пару-тройку идей, а иногда улов бывает обильным. Но если не разобрать в своих «чертогах разума» полученный ворох идей, он имеет все шансы пролежать без дела.

Собирай у многих. Складывай в отдельную папку на ноутбуке, а на смартфоне держи заметку (у меня она называется «50 неоригинальных идей» – именно столько вариантов нужно перебрать, прежде чем найдешь оригинальный). Фотографируй оформление, собирай

цитаты, используй диктовку – все это однажды пригодится. В момент творческого кризиса можешь пересмотреть и, возможно, что-то пригодится.

Сочиняй сюжеты, игры, квесты, сценарии, в которых ты сам хотел бы жить, играть, расти. Счастье вожатого в том, что не нужно ждать выхода интересной игры, можно сочинить ее самому и сочинять каждый раз перед новым летним сезоном. Еще бывает полезно разозлиться: не нравится квест – напишите свой! Нравится игра соседнего отряда, лагеря, команды – придумайте лучше!

То, чем ты занимаешься в свободное время, в конечном итоге, может **определить твое будущее и твой успех.** Нет хуже вожатых, которые только вожатые: за флагами, формой, галстуками и ритмичной музыкой невозможно разглядеть главное – человека. Лучшие вожатые те, кто увлечен своим делом вне лагеря, те, чья зона роста и развития находится гораздо дальше пределов лета и детского отдыха. И неважно, в какой сфере будет твое увлечение: борцы за экологию, актеры, дизайнеры, журналисты, спортсмены, историки, начинающие писатели и художники – все они лучшие вожатые, чем только вожатые. Дай своему хобби тебя поддерживать и вести – с тобой всегда будет интересно детям.

Работай в материальном мире, окружи себя вдохновляющими вещами, делай что-то руками. Свет монитора – это прекрасно, но в разное время на моем столе жили луковицы, пуговицы, колбы, промасленные сундуки, клубочки ниток и кусочки проволоки. Позволь своему осязанию помогать тебе в творчестве.

Двигайся. Иногда полезно подумать на ходу, помечтать в танце, предаваться мысленной эйфории в беге, а лучшая идея для вожатского номера может прийти, когда приседаешь со штангой. Подключай свое тело к мыследействиям.

Помещай себя в конкурентную среду, работай с лучшими напарниками. Найди в команде лучшего вожатого и старайся быть с ним рядом, работать вместе, выполнять общие поручения. Если такого вожатого в отряде нет, возможно, это ты и тебе придется двигаться дальше: в отряд методистов и руководителей, а может, в другой вожатский отряд.

Не переставай учиться. Пробуй освоить то, что приглянулось: от письма двумя руками одновременно до создания сайтов. Поверь, создание сайтов, как и кулинарные навыки, могут здорового пригодиться в вожатской работе и послужить источником новых идей.

Ты уже готов – делай. Ты уже готов стать вожатым старшего отряда, попробовать себя на младших детях, стать методистом, руководителем сезона или поставить вожатский номер. Не нужно долго разбираться в себе, оставаясь в нерешительности. Только начав что-то делать, ты сможешь понять, чего стоишь.

Играй, валяй дурака, не забывай поддерживать ребенка внутри себя – именно он отвечает за все твое творчество, за все придумки и перевоплощения, креативные ходы и нестандартные решения.

Ограничивай себя. Творчество всегда рождается из необходимости. Иногда обширная костюмерка и изобилие ватмана и скотча могут сыграть в минус. Попробуй придумать игровое задание из чайного пакетика и пустого фломастера, именно ограниченность ресурсов: материальных, временных, пространственных, заставляет твою мысль работать эффективней.

Не волнуйся, что твои идеи, игры и сценарии кто-то украдет. Ты всегда придумаешь что-то новое, а вот в точности повторить твое творчества вряд ли у кого-то получится.

Выбирай себе команду по духу: лучший вожатый одного лагеря не всегда станет успешным в другом проекте. А в команде единомышленников идеи преумножаются быстрее.

Испытывай благодарность. Говори своим напарникам, учителям теплые слова, пиши им сообщения и письма. Ты можешь вести за собой, потому что когда-то вели тебя. Не забывай остановиться и сказать спасибо.

Задание для самостоятельной работы. П*одумайте и запиши здесь 15–20 своих Учителей, тех, у кого вы учились, копировали, собирали свои идеи. Дайте себе достаточно времени, чтобы обдумать каждое имя.*

ЛАЙФХАКИ НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ

Моим любимым вожатым…

- Не позволяйте мне все, что я захочу, вы меня портите. Я очень хорошо знаю, что не обязательно предоставлять мне все, что я запрашиваю. Я просто испытываю вас.
- Не бойтесь быть твердым со мной. Я предпочитаю именно такой подход. Это позволяет мне определить свое место под солнцем.
- Не полагайтесь только на силу своего авторитета в отношении со мной. Это приучит меня к тому, что считаться нужно только с сильными мира сего.
- Не давайте обещаний, которые вы не можете исполнить – это ослабит мою веру в вас.
- Не расстраивайтесь слишком сильно, когда я говорю, что не люблю вас. Я не это имею в виду. Я просто хочу, чтобы вы пожалели о том, что сделали.
- Не заставляйте меня чувствовать себя «еще маленьким». Я отыграюсь на вас за это, став «плаксой» и «нытиком».
- Не делайте для меня и за меня того, что я в состоянии сделать для себя сам. Я могу продолжать использовать вас в качестве прислуги.
- Не ругайте меня в присутствии других людей. Я обращу гораздо больше внимания на ваше замечание, если вы скажете мне все спокойно с глазу на глаз.
- Не пытайтесь читать мне наставления и нотации. Вы будете удивлены, узнав, как великолепно я знаю, что такое хорошо и что такое плохо.
- Не заставляйте меня чувствовать, что мои поступки – смертельный грех. Я должен научиться делать ошибки, не ощущая при этом, что я ни на что не годен.

Не защищайте меня от последствий собственных ошибок. Я учусь на собственном опыте.

- Не придирайтесь ко мне и не ворчите на меня. Если вы будете это делать, то я буду вынужден защищаться, притворяться глухим.
- Не подвергайте слишком большому испытанию мою честность. Будучи запуган, я легко превращаюсь в лжеца.
- Не забывайте, что я люблю экспериментировать. Таким образом я познаю мир, поэтому, пожалуйста, смиритесь с этим.
- Не пытайтесь от меня отделаться, когда я задаю откровенные вопросы. Если вы не будете на них отвечать, вы увидите, что я вообще перестану задавать вам вопросы и искать информацию на стороне.
- Пусть мои страхи и опасения не вызывают у вас беспокойства, иначе я буду бояться еще больше. Покажите мне, что такое мужество.
- Не сравнивайте меня с другими. Относитесь ко мне так же, как вы относитесь к своим друзьям, тогда я тоже стану вашим другом.
- И, самое главное, я вас так сильно люблю, и вы так много для меня значите, пожалуйста, ответьте мне тем же.

Ребенок

Вполне возможно, что здесь появятся лайфхаки от детей, вожатым у которых будете ВЫ _____

ИНСАЙТ-ЛАЙФХАКИ

Мы просто решили оставить здесь немного места для…

… вдруг тебе в голову придет невероятная идея;

…или ты встретишься с таким же как и ты невероятно интересным человеком и тебе непременно нужно будет записать информацию о нем….

…а еще возможна встреча с кем-то или с чем-то…

…бывает, ты встречаешь интересные идеи и форматы, формы и игры, которые ты увидел и узнал….

…в общем, это место для твоих вожатских лайфхаков:

ПОЛЕЗНЫЕ САЙТЫ:

Проект "Всероссийская школа вожатых" – комплекс мероприятий, обеспечивающих не только подготовку профессиональных вожатых, но и создание условий для эффективной работы вожатого: в летнем оздоровительном лагере, на профильной смене, в школе во главе первичного отделения РДШ

http://mpgu.su/obrazovanie/proekt-vserossiyskaya-shkola-vozhatyih/o-proekte/

«А-Я Вожатый» - школа настоящего вожатого

http://vozhat.com/

«Я- Вожатый» – проект, направленный на развитие профессии вожатого и сферы детского отдыха

http://xn--80admnw0a7d0a.xn--p1ai/

МетодВики для Вожатых «Лагерь от А до Я»

https://summercamp.ru

Планерочка – форум для вожатых

http://mpgu.su/obrazovanie/proekt-vserossiyskaya-shkola-vozhatyih/o-proekte/

Игротека вожатого Мосгортура

https://mosgortur.ru/campleader/knowledges/game-room. htm

ПОЛЕЗНЫЕ КНИГИ:

1. **Богданова, Елена Владимировна** Вожатское лето: день за днем : учебно-методическое пособие / Е. В. Богданова ; Новосиб. гос. пед. ун-т. - Новосибирск : НГПУ, 2014. - 153 с. : табл. - Библиогр.: с. 130-133. - Доступна эл. версия в ЭБС НГПУ. - Режим доступа: https://lib.nspu.ru/views/library/57660/read.php. - Подготовлено и издано в рамках реализации Программы стратегического развития ФГБОУ ВПО «НГПУ» на 2012-2016 гг..

2. История вожатского дела [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / **Н. Ю. Галой** [и др.]. - Москва : Московский пед. гос. ун-т, 2017. - 142 с. - Доступна эл. версия. ЭБС «IPRBooks». - Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/75802.html.

3. **Кулиш, Виталий Валерьевич** Социальные основы организации деятельности воспитателя детского оздоровительного лагеря [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / В. В. Кулиш ; Алтайский гос. пед. ун-т. - Барнаул : АлтГПУ, 2016. - 71 с. - Библиогр.: с. 62-63. - Доступна эл. версия в МЭБ. - Режим доступа: https://icdlib.nspu.ru/catalog/details/icdlib/1554486.php.

4. Летний лагерь отдыха: воспитание социальной активности [Электронный ресурс] : учебное пособие / авт.-сост.: **А. Ю. Арутюнян, Е. Б. Манузина** ; Алтайская гос. акад. образования. - Бийск : АГАО, 2014. - 78 с. : ил. - (Вузу - 75 лет). - Библиогр.: с. 57-61. - Доступна эл. версия в МЭБ. - Режим доступа: https://icdlib.nspu.ru/catalog/details/icdlib/852747/.

5. **Маслов, Андрей Анатольевич** Педагогика каникул : школа подготовки вожатых: организация и проведение, программное обеспечение в детском оздоровительном лагере, организация студенческих педагогических отрядов, нормативно-правовая база деятельности педагогов в лагере : учебно-методическое пособие / А. А. Маслов, Е. В. Маслова, О. Н. Знаменщикова ; [отв. ред. А. А. Маслов] ; Омский гос. ун- т, Сиб. круглогодичный студ. пед. отряд «Фабрика вожатых», МОО «Содействие детскому отдыху». - 2-е изд., стер. - Омск : Фабрика вожатых, 2013. - 335 с. : табл.

6. Материалы для работы вожатого в детском оздоровительном лагере [Электронный ресурс] : [учебное пособие / сост. **О. М. Чусовитина**] ; Сиб. гос. ун-т физ. культуры и спорта, Каф. педагогики. - Омск : СибГУФК, 2015. - 152 с. - Библиогр.: с. 97-98. - Доступна эл. версия в МЭБ. - Режим доступа: https://icdlib.nspu.ru/catalog/details/icdlib/1556025.php.

7. Организация массовых мероприятий в детском оздоровительном лагере [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / **М. Д. Батаева** [и др.]. - Москва : Московский пед. гос. ун-т, 2017. - 140 с. - Доступна эл. версия. ЭБС «IPRBooks». - Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/75813.html.

8. Практикум по организации летнего отдыха детей [Электронный ресурс] : электронное учебное пособие / авт.-сост. **Н. И. Астахова** ; Алтайская гос. пед. акад., Ин-т психологии и педагогики. - Барнаул : [б. и.], 2012. - 220 с. - Доступна эл. версия в МЭБ. - Режим доступа: http://icdlib.nspu.ru/catalog/details/icdlib/645040/.

9. Профессиональная этика и коммуникативная культура вожатого [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / **Н. П. Болотова** [и др.] ; под ред. Е. А. Левановой. - Москва : Московский пед. гос. ун-т, 2017. - 66 с. - Доступна эл. версия. ЭБС «IPRBooks». - Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/75819.html.

10. Психолого-педагогическое сопровождение деятельности вожатого [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / С. А. Володина [и др.] ; под ред. **Е. А. Левановой.** - Москва : Московский пед. гос. ун-т, 2017. - 102 с. - Доступна эл. версия. ЭБС «IPRBooks». - Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/75820.html.

11. **Ромм Т. А.** Педагогика социального воспитания : учебное пособие / Т. А. Ромм ; Новосиб. гос. пед. ун-т. - Новосибирск : НГПУ, 2013. - 159 с. - Библиогр. в конце гл. и с. 151-154. - Доступна эл. версия в ЭБ НГПУ. - Режим доступа: https://lib.nspu.ru/views/library/9001/read.php.

12. Школа подготовки вожатых / авт.-сост. **Е. А. Белая, Е. В. Богданова, А. А. Данилков** и др. ; Новосиб. гос. пед. ун- т. - Новосибирск : НГПУ, 2010. - 337 с.

Учебное издание

Е. В. Богданова, О. М. Давыденко

ЛАЙФХАКИ ДЛЯ ВОЖАТОГО

Учебно-методическое пособие для студентов,
осуществляющих подготовку по модулю
«Основы вожатской деятельности»

В авторской редакции

Подписано к печати 18.10. 2018. формат бумаги 60х84/16
Печать RISO. Усл.-печ.л. 6,97. Уч.-изд.л. 5,1.
Тираж 300 экз. Заказ № 913 . Бумага офсетная.

Отпечатано в
ООО «Немо Пресс», 630001, г. Новосибирск,
ул. Д. Ковальчук, 1, оф. 202
Тел.: (383) 347-46-50
e-mail: info@nemopress.ru
www.печатаем-цвет.рф