

Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение
«Санкт-Петербургский городской дворец творчества юных»

Загородный центр детско-юношеского творчества

«Зеркальный»



Санкт-Петербург
2021

Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение
«Санкт-Петербургский городской дворец творчества юных»
Загородный центр детско-юношеского творчества «Зеркальный»

Мы – дети галактики



Санкт-Петербург
2021

Автор-составитель: Л. Н. Николаева, методист ЗЦДЮТ «Зеркальный»

Художник В. В. Серебрянников, художник ЗЦДЮТ «Зеркальный»

Макет и верстка Ю. С. Серебрянникова, воспитатель ЗЦДЮТ «Зеркальный»



© Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение «Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных», 2021 г.

© Загородный центр детско-юношеского творчества «Зеркальный», 2021 г.

«...У каждого человека свои звезды...

Искать надо сердцем...».

Антуан де Сент-Экзюпери

Пояснительная записка

Человек всегда мечтал полететь в звездные дали. 60 лет назад эту мечту осуществил Юрий Алексеевич Гагарин. Поначалу казалось, что полеты в космос помогут выяснить, есть – или нет – жизнь за пределами Земли в нашей Солнечной системе. Но до сих пор признаки разумной жизни на других планетах не обнаружены.

Существует ли разум за пределами нашей планеты? Кто мы? Как спасти Землю от неблагоприятного воздействия человека? Вот неполный перечень вопросов, на которые попытаются ответить ребята на смене.





Легенда смены





«Зеркальный» – звездный городок. Это важный стратегический объект, замаскированный под детский оздоровительный лагерь. В его состав входят самые разные учреждения, каждое из которых действует автономно в строгой секретности и решает свои задачи, часто даже не догадываясь, чем занимаются соседи.

Здесь есть Центр подготовки космонавтов (ЦПК); различные научно-исследовательские институты (НИИ); Всенаучный университет «Зеркального» «Про100 КОСМОС»; Институт космических исследований (ИКИ); Институт изучения аномальных явлений (ИИАЯ); отряды космонавтов (ОК), которые готовятся к полетам (у каждого из них своя программа и цель полета); есть даже космические туристы (КТ), которыми движет просто любопытство и жажда приключений (но и им предстоит пройти серьезную предстартовую подготовку). И, конечно, Центр управления полетами.

Каждый объект звездного городка имеет свой КОД, в котором зашифровано его название. Коды отрядов начинаются с цифр, например, 001, 002..., 011/012...; далее идет аббревиатура названия объекта на русском языке.

Кто-то живет в звездном городке постоянно, а кто-то прибывает на определенный срок только для подготовки к полету (как его здесь называют, Большому космическому путешествию).

Экипажам космических кораблей, которые готовятся к Большому космическому путешествию, предстоит:

1. Придумать название корабля.
2. Познакомиться со всеми внутри экипажа, распределить должности и определить, кто в какой области специалист.
3. Разработать маршрут, определить цель полета (изучить уже известную планету или открыть новую, сделать открытие чего-то очень важного для жителей Земли или Вселенной, обнаружить внеземные цивилизации или братьев по разуму...)
4. Защитить свой маршрут в Центре управления полетами.

С космосом НЕ шутят. Ведь в полете не будет возможности вызвать аварийную или медицинскую скорую помощь. Необходимо заранее продумать все возможные ситуации, вплоть до чрезвычайных. И, конечно, в команде все должны очень хорошо знать друг друга, и знать, кто на что способен. Космос не прощает небрежности. Все должно быть продумано до мелочей ещё до того, как вы отправитесь в полет!

Поэтому всех ждет интенсивная предполетная подготовка:

- Физическая – зарядка, легкая атлетика, спортивные соревнования, командные спортивные игры, тренировки для профильных отрядов
- Интеллектуальная – изучение основ теории космоса, решение самых разнообразных интеллектуальных задач и головоломок

- Творческая – неизвестно, в какими видами разумных существ предстоит встретиться на других планетах и как с ними объясняться, не зная их способов коммуникации, а искусство (музыка, танец, пение) может помочь наладить контакты
- Организационно-бытовая. В полете экипажам придется находиться в весьма ограниченном пространстве, поэтому – ничего лишнего, всё должно быть предельно функционально.

Если ваш объект является научно-исследовательской организацией, вам предстоит:

1. Определиться, в какой области вы намерены проводить исследования.
2. Придумать название своего учреждения, определить его структуру.
3. Разработать программу исследовательских работ, что будет являться результатом, которого вы хотите достичь.
4. Защитить свою программу в Центре управления полетами.

Система стимулирования

Каждый день центр управления полетами распределяет своеобразный банк звезд.

Цвет звезд разный:

- Желтые звезды – символизируют спортивные достижения,
- Белые звезды – символизируют творческие достижения,
- Фиолетовые звезды – символизируют интеллектуальные достижения
- Красные звезды – символизируют организационно-бытовые достижения.

Звезды бывают карлики – участие, основные – 2,3 место и гиганты – 1 место.

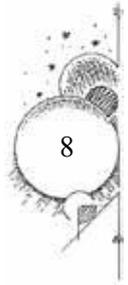
Результаты заносятся в звездную рейтинговую таблицу (космический банк «Энергия»).

В банке может происходить обмен маленьких звезд на более крупные (3 малых звезды = 1 основная, 3 основных = 1 звезде-гиганту) и наоборот.

Ваша *игровая задача*, участвуя в различных видах деятельности, получить максимальное количество звезд.

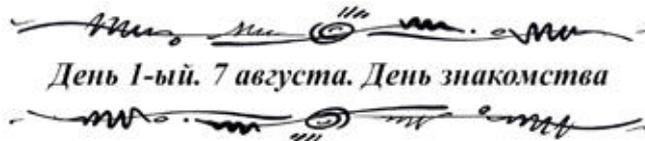
По итогам победителям, собравшим достаточное количество звезд будет предоставлена возможность придумать свое созвездие, которое со временем появится в новой Галактике. Созвездие может состоять не менее, чем из 7 основных звезд.





День за днем





Фраза дня: «Первое впечатление второй раз не произведешь»

- Заезд.
- Оргхозчас, размещение детей в комнатах
- Игры на знакомство, беседы
- Обед
- Экскурсии по лагерю
- Игры на знакомство, на выявление лидеров, КТД оргпериода
- Ужин
- Огонек знакомства.
- ВЛГ (время личной гигиены)
- Отбой.



Игры на знакомство

В первые дни смены важно заинтересовать, увлечь детей интересной деятельностью. Для этого целесообразно, направить все усилия на знакомство, сплочение детей друг с другом. Вожатый, постарайся быть радостным, весёлым, немного «бесшабашным», попробуй «раскрутиться» в полную силу своих возможностей.

Автографы

Дайте каждому игроку карандаш и листок бумаги. Затем каждый человек начинает обходить других, стараясь выяснить, кто есть, кто. Обходя друг друга, игроки просят каждого назвать свое имя и фамилию. Побеждает игрок, первым собравший полный список имен с правильными подписями.

Анонимка

Участники сидят в кругу. Каждый пишет то, что знает о своем соседе справа. Командор собирает анонимки и зачитывает их. Участники угадывают, о ком идет речь.

Ветер дует в сторону...

Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: «Ветер дует в сторону...» (пр. того у кого есть брат) – те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те у кого есть братья) – должны встать в круг.

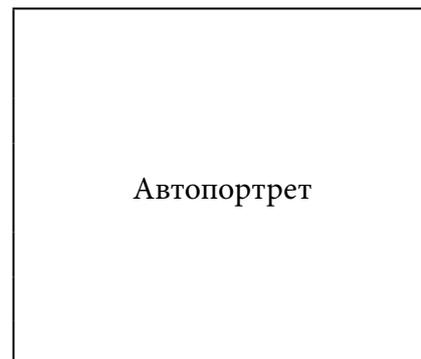
Визитка «Семь Я»

Визитка заполняется, прикрепляется, все встают и, двигаясь, стараются прочитать визитку каждого. Когда все рассаживаются, каждому по кругу предлагается назвать самое

понравившееся ему другого «Я -...». Также он может этому человеку задать вопрос про это определение.

Я – _____
Я ... _____

Имя _____



Куча-мала

5-7 качеств человека Имя человека из отряда, кому это качество соответствует

Люди – к людям

После произнесения ведущим фразы «Люди – к людям» «играющие распределяются по парам. Затем играющие выполняют все команды ведущего (типа «ухо – к плечу», «Правая нога – к левой руке» и т. п.). После произнесения ведущим фразы «Люди – к людям» «играющие должны перераспределиться по парам. Цель ведущего – найти себе пару. Тот, кто остался без пары становится ведущим.

Мы с тобой похожи тем, что...

Участники выстраиваются в два круга (внутренний и внешний), равные по количеству игроков. Образуются пары. Игрок внутреннего круга говорит игроку внешнего круга: «Мы с тобой похожи тем, что...» Тот, в свою очередь, отвечает «Мы с тобой отличаемся тем, что...» Участники не должны повторяться. По команде вожатого (хлопок) игроки, делают шаг вправо, образуется новые пары. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником внешнего круга.

Объединения

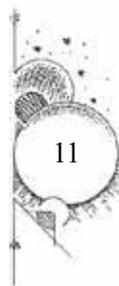
Ведущий дает задания участникам, они выполняют их как можно скорее. Задания: найдите группу людей,

- у которых номер телефона кончается одной и той же цифрой;
- которые родились с вами в одном месяце;
- которые любят то же время года, что и вы.

Раз-два-три, свое имя назови (для младших школьников)

– Пожалуйста, все громко на счет “три” назовите свое имя. Раз, два, три!

Дальше с юмором прокомментируйте результаты выкрикивания. Например, “Как я понял, у нас четыре Насти, шесть Артемов и еще по одному Саше, Саньке и Шурочке... А теперь разберемся кто есть кто персонально. По-моему, эта девочка кричала, что ее зовут Боря. Ах, ты не Боря! А кто же ты? Машенька! То-то я смотрю такая симпатичная девочка и ничуть на Борю не похожа. Запомните ребята: это совсем не Боря, а Маша” и т.п.



Суета сует

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано свое задание. Суть одна: записать на клеточку имя человека, который (тут простор для вашей фантазии): любит рыбу; держит дома собаку; любит звезды. Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.

Огоньки знакомства

«С неба звездочка упала»

Детям говорится о том, что, когда падают звезды, можно загадывать желание и многие люди, увидев упавшую звезду, загадывают свое самое заветное желание, и оно обязательно сбывается. Ребята пишут каждый на своей звезде (вырезанной из разноцветного картона), чего они ждут от этой смены. Вожатый собирает все звезды и вешает их на стену. В конце смены их снимают, читают пожелания, и все вместе обсуждают, что сбылось, а что нет.

Музей любимых вещей

Каждый приходит со своим любимым предметом и рассказывает о нем. Рассказ об этом предмете дает возможность ребенку показать себя с неожиданной стороны.

«Вчера, сегодня, завтра»

Разработан для коллективов, где дети, в принципе, давно знакомы, как первый огонек, огонек знакомства, т.к. затрагивает темы и области, которые не так часто обсуждаются при общении в таких замкнутых группах; позволяет по-другому взглянуть на давно знакомых людей; узнать что-то новое, неизвестное. Может использоваться и на сборных коллективах как первый огонек или в течение смены.

Ход: Свечка, вокруг 3 предмета: игрушка, зеркало, часы. Игрушка всегда ассоциируется с детством, поэтому, взяв ее в руки, легче рассказать о себе маленьком; зеркало – сегодня; часы всегда идут вперед, это завтра.

Огонек проходит в 3 круга, из которых самый сложный – 2-ой (сегодня). Сразу оговаривается, что каждый, кого что-то задело или заинтересовало в словах другого, не перебивая, может задать свои вопросы, и это даже поощряется. И если на огоньке действительно будут такие ситуации, то он получится интересным, и можно считать, что огонек удался.

1-й круг: игрушка (вчера) идет по кругу, и тот, к кому в руки она попадает, рассказывает о том, каким он был маленьким: круг общения, любимые занятия, кем хотел быть, о чем мечтал.

2-й круг: зеркало (сегодня) идет по кругу. Задание: 1. Посмотреть на свое отражение как бы со стороны и сказать: если бы ты встретил такого человека в толпе, на улице, какое бы впечатление он на тебя произвел бы, что бы ты о нем подумал? 2. Как ты изменился по сравнению с «вчера», чего добиваешься, о чем мечтаешь теперь?

* Ни в коем случае не настаивать на том, чтобы, рассказывая, участник постоянно смотрел в зеркало. Те, кто могут, итак это сделают. Очень интересно и полезно посмотреть, как участники реагируют на зеркало. Некоторые смотрят в него постоянно в течение рассказа (они выдают в основном положительные отзывы о себе), многие отворачиваются и возвращаются к нему несколько раз, многие, взглянув один раз в начале, тут же отворачивают зеркало от себя.

3-й круг. Завтра. По кругу идут часы, и каждый говорит, каким он видит себя в будущем, уже взрослым (чего достигнет в обществе, какой будет его семья и т.д.).

Подведение итогов. Предложите детям задуматься о том, как и какими они растут, как изменяются, достигают ли они поставленных целей, что мешает и т.д.



Фраза дня «Открываем мы друг друга для людей ...»

День второй – самый ответственный и насыщенный.

На УИСО (Утреннем Информационном Сборе Отряда) вы еще раз знакомите отряд с планом на день и размещаете его на отрядном уголке. Приучайте ребят не спрашивать у вас по сто раз: «когда и куда мы пойдём», пусть они знают, где можно почерпнуть нужную им информацию.



Перепись населения

Цель: Создать условия для сплочения коллектива. Предоставить возможность вступить во внутригрупповое взаимодействие, прожить ситуацию сотрудничества.

Возраст участников: 7–14 лет.

Время игры: 1,5 часа.

Подготовить материалы:

- Командные карты «Перепись населения» (по одной штуке на команду).
- Сводная отрядная карта «Перепись населения».
- Ручки, карандаши, краски.
- Пиктограммы для теста, характеристики психометрических типов.
- Чистые листочки.
- Мячик.
- Музыкальное сопровождение.

Ход игры

Вводный этап

Участники приходят на свое отрядное место. У одного из вожатых на руках находится визитная карточка отряда. В ходе игры ведущий вносит данные в карту переписи населения.

Ведущий. Здесь собрался наш отряд. Так или иначе, но друг с другом вы уже знакомы. Сегодня вам представится возможность познакомиться немножко поближе. А если вы уже знаете друг друга, то в течение сегодняшней встречи сможете открыть что-то новое в своих знакомых.

Нам необходимо провести перепись всех присутствующих! И чтобы это случилось, вам надо выполнить несколько заданий. После каждого испытания наши вожатые будут заполнять специальную карточку.

Каждый этап занимает не более 10 минут. На последнем вы получите творческое задание, которое вам предстоит выполнить самостоятельно. А мы тем временем подведем итоги переписи населения. В добрый путь!

Задание №1. Биографические данные. Времена года

Ведущий. Начнем нашу перепись с времен года. Наверняка, у нас есть те, кто родился весной, летом, зимой и осенью. Вам предстоит найти своих «современников», объединиться с ними и через 3 минуты представить нам рекламу своего времени года.

Команды по очереди (по жеребьевке) представляют свою рекламу.

Ведущий. Второе задание сложнее. Вам предстоит перестроиться в шеренгу по дням рождения без использования слов и звуков.

Все полученные сведения вожатый записывает в карту переписи. В итоге должны получиться данные о том, какого возраста воспитанники, сколько их.

Задание №2. Наши похожести. «Поменяйтесь местами те, кто...»

Ведущий. Продолжим знакомство. Сделаем это так: стоящий в центре круга (для начала это буду я) предлагает поменяться местами всем тем, кто обладает каким-то общим признаком. Например, я скажу: «Пересядьте те, у кого есть сестра (или брат)», – и все те, у кого есть сестра, меняются местами. При этом тот, кто стоит в центре круга, должен постараться успеть занять одно из освободившихся мест, а тот, кто остался без места, продолжает игру.

Варианты: дом, животные, бабушки или дедушки, кто учится на «хорошо» и «отлично», кто любит музыку, танцы и пр. (см. карту).

Данные фиксируются в таблице. И подводится итог.

Задание №3. «Закончи предложение»

Ведущий. Сейчас в работе нам поможет мячик. У кого в руках он окажется, тот должен продолжить фразу: «Больше всего в человеке я ценю...» (назвать только одну ценность).

Данные фиксируются. И подводится итог: какое качество в группе ценится больше всего.

Задание №4. Наши увлечения

Ведущий. Сядьте, пожалуйста, все в один круг.

Задание:

- рассказать о своих увлечениях, о том, чем вы любите заниматься в свободное время, человеку, сидящему справа от вас;
- выпросить об увлечениях человека, сидящего слева от вас.

Постарайтесь рассказывать поподробнее. К примеру, если вы любите читать, то какая книга вам нравится больше всего или что вы читаете сейчас.

Ведущий дает 5 минут на общение, если справились быстрее, не беда.

Ведущий. Итак, вы что-то узнали друг о друге, кто-то больше, кто-то меньше. Сейчас каждый по очереди расскажет всем нам, что же он узнал о своем соседе. Если вам уже нечего больше сказать, представьте, что бы еще мог добавить ваш товарищ?

Группа может задавать уточняющие вопросы.

Итог: какие увлечения есть у детей. Данные фиксируются в таблице.

Задание №5. Психогеометрия. Наши особенности

На стенах висят листы бумаги с изображением геометрических фигур: квадрат, треугольник, круг, прямоугольник, зигзаг.

Ведущий. Вы видите на стенах геометрические фигуры, рассмотрите их. Выберите из них ту, в отношении которой вы можете сказать: «Это я!» Постарайтесь почувствовать свою



форму. Если вы испытываете сильное затруднение, выберите ту фигуру, которая вам больше нравится, встаньте около нее. (1 минута.)

Вожатый фиксирует в таблице результат.

У нас образовалось несколько групп. У вас есть 3 минуты, чтобы обсудить в своей группе, чем вас привлекла данная геометрическая фигура и что общего есть между вами.

Поделитесь с нами, какие общие черты вы выделили?

В психологии есть система, называемая психогеометрией. Согласно этой системе, каждый человек обладает характерными чертами психогеометрических типов. Зачитать детям расшифровку типов, которые они выбрали.

Итог: количество кругов, квадратов, треугольников, прямоугольников и зигзагов в отряде (смотри расшифровку каждого типа в конце разработки).

Пока команды выполняют 6 задание, один из вожатых подводит итог в общей карте переписи.

Задание №6. Творческое задание. Портрет вожатого

Ведущий. Нарисуйте портрет одного из ваших вожатых. Это может быть любой образ, конкретный или абстрактный, это может быть просто игра красок.

Во время творческого задания вожатые заполняют общую карту переписи, подводят итог.

Подвести внутри отряда общий Итог. Что узнали нового, интересного друг о друге?

Оформление отрядного уголка

Отрядное место должно быть «говорящим», то есть содержание должно меняться ежедневно. В оформлении должны принимать участие сами дети, даже если они первый раз в жизни берут в руки кисть.

Отрядное место должно содержать:

- Название отряда
- Эмблему
- Девиз
- Карту переписи населения
- План смены
- План на день
- Традиции, законы, легенды
- Экран настроения (ежедневно обновляющийся)
- Экран чистоты (действующий)
- Достижения отряда
- Тематика смены
- Что-то свое, оригинальное
- Стену гласности

Рекомендации по оформлению отрядного места:

Для того, чтобы быстро, весело и красиво оформить отрядное место, можно сделать следующее:

- Заранее, еще на медосмотре попросить детей привезти с собой что-нибудь для оригинального оформления отрядного места – ткань, журналы, самоклеющуюся бумагу и т.п.

- Мое животное или животное, о котором я мечтаю
- Ситуация, в которой я гордился собой
- Мой поступок, за который мне стыдно
- Что я могу сделать, чтобы кому-то стало лучше
- Наша семейная традиция
- Темы можно придумывать свои.

Адаптация

Игра «Адаптация» проводится в начале организационного периода с целью первичной диагностики детей. Вожатый сможет неожиданно для себя сделать открытия и по-новому взглянуть на свой отряд и отдельных ребят. Здесь, скорее всего, определятся лидеры-организаторы, эмоциональные лидеры, идейные вдохновители, творческие личности. А это в дальнейшем поможет четко и грамотно построить работу отряда: выбрать органы самоуправления, определить творческие группы, заложить основы ЧТП.

Ход дела:

1. Разбивка на четыре группы
2. Выполнение задания
3. Определение
 - Лидера – организатора
 - Генератора идей
 - Героя момента

После каждого выполненного задания ребята в группе выбирают трех человек, которым вручаются карточки определенного цвета: лидеру – красная, генератору идей – зеленая, герою момента – желтая.

4. Переход лидеров в другую группу по часовой стрелке.
5. Подведение итогов.

После окончания игры подсчитывается количество заработанных жетонов. Ребенок, набравший наибольшее число красных жетонов является неоспоримым лидером – организатором, т.к. смог в каждой группе организовать ребят на активное участие. Возможно именно он уже командир отряда. Набравшие наибольшее количество зеленых жетонов смогут стать в дальнейшем лидерами творческих групп. А героев момента можно смело делегировать на сцену для участия в творческих конкурсах.

Задания:

1. Визитная карточка. Микро – КТД.

Творческое мини-представление команды: желательно, чтобы прозвучало название, девиз, речевка, кричалка, песня. Время на подготовку 5 минут.

2. Законы и традиции «Зеркального»

Команды «вслепую» выбирают один из законов (традиций). Задание следующее: изобразить на листе бумаги и озвучить законы в виде

- Стихотворения
- Песни
- Рекламы
- Фельетона



Время на подготовку 3-5 минут.

3. *Кольцовка песен.*

Определяется тематика песен. Например, «Время года». По жребию начинает первая команда, за ней по часовой стрелке вторая и т.д. Команда, не успевшая сориентироваться и озвучить песню, выбывает. Конкурс продолжается до определения победителя.

Условия конкурса: озвучивает песню вся команда: громко и хором, возможна подтанцовка и творческое сопровождение.

4. *«Журнал – эстафета» (коллаж)*

Реквизит: листы ватмана с заголовками: «Наши девчонки», «Наши парни», «Наши вожаки», «Наш отряд»; журналы, газеты, ножницы, клей, маркеры.

Группа составляет из газетных вырезок портрет на тему. Время на выполнение задания 5 минут. После звукового сигнала группы меняются листами ватмана с выполненными работами по часовой стрелке и продолжают «дорисовывать» портреты, начатые предыдущей командой. Время выполнения задания – 4 минуты. Задание повторяется до тех пор, пока группа не получит свою первоначальную тему работы. Время выполнения сокращается с каждым этапом на 1 минуту.



Игры на деление

«Дворник»

Нарезаются листочки по количеству участников. Цветов должно быть столько, сколько команд вам нужно. После этого вы собираете всех детей в круг, и говорите: «Сейчас мы будем играть в дворников», и неожиданно подкидываете вверх все бумажки. Задача детей – взять ровно по одной бумажке. Вот и готовы ваши команды!

«Мяу, хрю, гав»

Ведущий предлагает участникам игры представить, что они случайно попали на ферму и превратились в животных. Задача игроков состоит в том, чтобы найти своих сородичей, произнося звуковые сигналы соответствующих животных. Какое это будет животное – скажет ведущий на ушко каждому игроку. Причем название животных повторяются столько раз, на сколько групп вы хотите разбить группу. После сигнала ведущего: «Начали!», все участники закрывают глаза, и произносят звуки, пытаясь найти своих сородичей. Итогом игры является объединение всех участников в мини-группы.

«Кого взять в поход?»

Если вы хотите разделить группу на 4 подгруппы, вызывается 4 добровольца; если на 5 подгрупп – 5 добровольцев и т.д.

Ведущий задает вопрос добровольцам: «Кого бы вы взяли с собой в поход?». Добровольцы выбирают по одному человеку в свою команду. Тем, кого выбрали, задается следующий вопрос: «Кому бы вы доверили нести рюкзак?». Остальные вопросы ведущий может придумать сам, а может воспользоваться следующими: «С кем бы вы поделились яблоком?», «Кому бы вы доверили свою тайну?».

Если остается несколько человек, которых не выбрали, можно предложить им самим определить команду, в которой они бы хотели

«Фишка»

Материалы: если вы хотите разделить группу на 3 подгруппы, приготовьте листочки 3-х цветов; если на 2 подгруппы – из 2-х цветов. (Для группы из 15 человек – по 5 листочков каждого цвета и т.д.)

Участники встают в круг и закрывают глаза. Ведущий на спину каждому крепит листочки. По команде ведущего все открывают глаза. После чего без слов, звуков все участники должны распределиться по группам.

Отрядное дело

Творческое пространство «Здравствуй, «Зеркальный»»

Педагогические задачи: создать условия для совместного творчества, помочь раскрыть организаторские способности, предоставить возможность испытать чувство взаимопомощи.

Необходимые материалы: карточки с заданиями, бланк для жюри со списком отряда, краски, кисточки, бумага, карандаши, фломастеры, цветная бумага.

Задействованные люди: два и более экспертов, принимающих задания.

Условия реализации: игра проводится на отрядном месте или на улице.

Ход игры: Каждый участник получает карточку, на которой указано, сколько помощников он должен собрать и какое задание выполнить. Он набирает добровольцев и выполняет задание вместе с ними перед экспертами либо приносит экспертам уже выполненное задание. После этого эксперт заполняет паспорта участников в соответствии с их ролью в выполнении задания, забирает карточку организатора и выдает ему новую. В конце игры проходит ее обсуждение, варианты вопросов:

- Чаще всего я был в роли.... (организатора, участника)
- Я с удовольствием (организовывал, участвовал)
- Тяжело было
- Моя тактика игры заключалась ...
- Спасибо я хочу сказать ...
- В игре я практически не сталкивался с ...

Подводятся итоги и выбирается «Лучший организатор» и «Лучший участник» в отдельных категориях или в целом.

Задания для участников (разрезать и сложить в шляпу или коробку)

1. Придумать стихотворение о «Зеркальном».
1. Назвать 10 характеристик «Зеркального», начинающихся на первую букву вашего имени.
1. Спеть пять песен «Зеркального».
1. Рассказать историю «Однажды у нас в отряде...».
1. Назвать десять пословиц.
2. Расшифровать слово ЗЕРКАЛЬНЫЙ как аббревиатуру.
2. Рассказать легенду о «Двух островах», используя словосочетания «подъемный кран» и «техника квиллинг».
2. Станцевать синхронный танец.
2. Спеть песню «Зеркального» построчно.

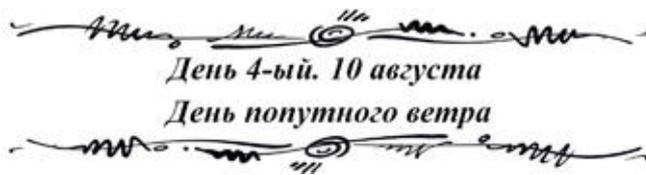
2. Продержаться в паре, не моргая, 50 секунд.
2. Нарисовать неведомого зверя, которого прозвали «клююйкушепастым».
2. Придумать пять способов использования чайной ложки.
2. Назвать 10 фильмов о лете.

3. Сделать из легенды «Три березки» комедию.
3. Назвать 8 сказок с цифрами.
3. Нарисовать картину «Мой отряд в тихий час», используя 3 треугольника, 4 квадрата, 2 линии и 6 кругов.
3. Изобразить дракона
3. Спеть песню «Во поле береза стояла» на мотив песни «Разговоры еле слышны».
3. Придумать и нарисовать дорожный знак «Уступи дорогу зеркаленку».
3. Петь одновременно три песни «Зеркального».
3. Изобразить картину «Вожатый на отбое».
3. Нарисовать картину «Вожатые тоже люди».
3. Придумать задачку о лагере
3. Сочинить стихотворение с рифмами «Зеркальный – уникальный, патефон – телефон».

4. Смастерить поделку «Идеальный вожатый».
4. Придумать и нарисовать знак «Осторожно, вожатый спит!»
4. Придумать новую легенду для «Зеркального»
4. Спеть песню «Пусть нет реклам» построчно.
4. Построить статую «Отряд у волшебной линии».
4. Придумать 3 новых расшифровки аббревиатуры ЗЦДЮТ.

5. Устоять на 3 опорах.
5. Создать музей восковых фигур и провести по нему экскурсию.
5. Разыграть сценку «Вожатый в обычной жизни».
5. Подарить творческий подарок эксперту.





Фраза дня «Никто не знает, на что он способен, пока не попробует»

Встречи

Игровой практикум (старший возраст)

Встреча

Эта игра чрезвычайно полезна для размораживания, подогрева и тренировки в какой-то степени утраченной в современной русской культуре привычки говорить человеку приятное, выражать открыто позитивные чувства.

Все игроки делятся на две равные группы. Каждая группа выстраивается в круг так, чтобы образовались два концентрических круга – внешний и внутренний. Все поворачиваются затылком друг к другу так, чтобы круги начали вращаться в противоположные стороны, например, внешний – по часовой стрелке, а внутренний – против часовой стрелки. По сигналу ведущего игроки начинают двигаться, по сигналу ведущего останавливаются. Стоящие во внешнем и внутреннем кругах поворачиваются друг к другу, разбиваются на пары.

Несколько раз надо потренировать само движение. Когда ведущий увидит, что пары выстраиваются безошибочно, он дает команды, указывая, что делать:

1. Вы встретились после долгой разлуки. А до этого вы были в добрых, но не очень близких отношениях.
2. Вы были самыми близкими друзьями в детстве. Одного из вас родители на год увезли в другой город. Вы встретились впервые после годовой разлуки.
3. Человек, стоящий напротив тебя, очень робеет, а ему предстоит трудный и чрезвычайно важный разговор. Подбодри его. Сначала робкие будут стоять во внутреннем кругу, потом – во внешнем.
4. Этот человек сделал для тебя нечто очень приятное и не простое. Ты только что об этом узнал.
5. Тебе только недавно стало известно, что этот человек совершил нечто необыкновенное (спас человека, поставил рекорд, сделал великое открытие). И вот вы встретились.
6. Ему сегодня жутко, отчаянно, очень несправедливо не повезло. Он, конечно, не подает виду, но ты – его друг – понимаешь, насколько ему кисло на душе...

Такие ситуации можно множить и разнообразить. От задач ведущего и потребностей группы зависит, будут ли эти психологические этюды выполняться чисто невербально или с «текстом»? сколько раз каждое упражнение будет выполнено разными партнерами?

Встреча взглядами

Эта игра дает возможность ведущему исподволь начать тренинг одного из базисных навыков общения – зрительного контакта.

Все игроки встают в круг, лицом друг к другу, «немеют», опускают головы и смотрят на носки собственных ботинок. По сигналу ведущего все поднимают глаза и смотрят на одного из стоящих в кругу людей. Если двое сцепились взглядами, они протягивают друг к другу руки и вдвоем выходят из круга: они встретились, «нашли друг друга». Задача группы – разбиться на пары с одной попытки, сразу. Разумеется, с одной попытки, это упражне-



ние выполнить невозможно. Ведущий фиксирует число попыток, потребовавшихся данной группе для решения задачи, и при повторении игры сравнивает число попыток и обсуждает с игроками вопрос: почему во второй раз число попыток увеличилось (уменьшилось)?

В группе, где задача глазного контакта практически решена, игру можно «перевернуть» и предложить игрокам НЕ встречаться взглядами. То есть, кто нечаянно встретились взглядами, должны немедленно выйти из круга: игра идет до победного конца. Если в первом варианте желательно четное число игроков, то в обратном варианте предпочтительно нечетное. Ведущий может легко регулировать число игроков, участвуя или не участвуя в игре.

Встреча иностранных гостей

Участники делятся на три, примерно равные, группы: встречающие, гости, аналитики. Ведущий дает вводную: «В аэропорту приземляется самолет с гостями, которые не умеют говорить ни на одном из известных языков. Встречающие должны встретить гостей. Аналитики будут со стороны наблюдать происходящее и попробуют дать оценку действиям участников встречи.» Дается несколько минут на подготовку групп в разделенных помещениях. Затем ведущий говорит о том, что в аэропорту города Мутатилово совершил посадку пассажирский самолет и встречающих просят пройти к гостям. Дальше ситуация развивается на столько, на сколько готовы участники ее развивать. Аналитики, без подсказки руководителя игры, пытаются определить, чьи действия были успешными. Многие группы в первых попытках дарят только цветы или демонстрируют художественную самодеятельность: т.е. демонстрируют отсутствие простой жизненной логики – узнать, зачем приехали, кого ищут, проводить в гостиницу, помочь в решении их проблем. После первого проигрыша ситуации, участники меняются ролями и пытаются с помощью советов аналитиков и собственного понимания разыграть ситуацию дальше. Все это может происходить в несколько кругов. Но для ведущего важно не решение участниками этой житейской проблемы, а сам процесс; на сколько активно участники пытаются вникнуть в ситуацию, просто умеют думать, понимают ли они что-нибудь в жизни и т.п.

Сказка о тройке

Участники объединяются для игры в тройки. Каждый игрок присваивает себе обозначение А или В или С. Затем ведущий сообщает задание: тройка должна выработать особое решение – в какой цвет покрасить забор (или назначить место встречи и т.д.). Но ситуация осложняется тем, что каждый игрок лишен одного из каналов восприятия или передачи информации:

- игрок А слепой, зато он слышит и говорит;
- игрок В глухой, но может видеть и двигаться;
- игрок С паралитик: он все видит и слышит, но при этом не может двигаться и говорить.

Для полноты ощущений предложите участника завязать глаза, заткнуть уши, привязать себя к стулу и т.д. Готовы? А теперь – за переговоры!

Сколько времени понадобится тройкам на выработку общего решения? Какую стратегию изберут участники в достижении цели? Какие чувства испытывает человек, обделенный в плане общения? Как можно помочь этим людям?

Таможня

- * Выбираются два «работника таможни» и два «иностранца». «Таможенники» остаются в комнате, а «иностранцы» выходят. Задача первых состоит в том, чтобы так организовать беседу с «иностранцами», чтобы выяснить, кто из них провозит «запрещенный товар». В качестве такого «товара» могут выступать, например, «наркотики». Разумеется, все это не реальные вещи, а игровые символы. Так, «багажом» могут

быть две книги, с которыми «иностранцы» подходят к «таможенникам» и ведут беседу, а «наркотиками» – вложенный в одну из книг лист чистой бумаги. «Таможенники» не имеют права брать эти книги в руки и листать. Они должны решить свою задачу, опираясь на свою наблюдательность и интуицию.

Пока «таможенники» рассаживаются и готовятся к принятию «иностранных гостей», те за дверью комнаты придумывают легенду: из какой страны они приехали, с какой целью, на какой период запланирован их визит и т.п. Главная задача «иностранных гостей» состоит в том, чтобы в ходе разговора не вызвать подозрений «таможенников» и рассказать такую легенду, которая поможет отвлечь внимание «таможенников» и помешать принятию ими правильного решения. Например, сентиментальная или остросюжетная история может, надолго отвлечь внимание «таможенников».

В ходе игры постепенно выясняется, что уже первые действия «иностранцев» часто выдают их «с головой»: тот, кто везет «запрещенный товар», часто либо немного суетится, либо излишне напряжен и зажат. Лидером беседы в большинстве случаев выступает тот из «гостей», кто свободен от «контрабанды».

Беседа доится до тех пар, пока «таможенники» не решают, у кого из «иностранцев» спрятан «запрещенный товар». После того, как ответ высказан, другие участники, которые находились в роли зрителей, также предлагают свои решения. И только потом «иностранцы» признаются.

В заключение игры происходит общее обсуждение, в котором группа анализирует, какие ответы были правильными и почему. Выявляется, по каким признакам «работники таможни» и зрители определили, у кого из «иностранцев» был спрятан «запрещенный товар».

Ответы за другого

Давайте проверим себя, насколько хорошо вы знаете друг друга, насколько вы можете проникнуть в глубину души человека из своего отряда и понять его вкусы и пристрастия. Способны ли вы на основе той информации, которая у вас уже есть о человеке, предугадать, как он ответит на те вопросы, которые вами, возможно, еще не обсуждались?

Сядьте в круг. Каждый должен взять лист бумаги, положить его горизонтально и разделить вертикальными линиями на три части. В верхней части среднего столбца напишите свое имя. В левом столбце напишите имя человека, сидящего слева от вас, но не ближайшего соседа, а следующего за ним. В правом столбце – имя человека, сидящего справа от вас, также через одного человека. Таким образом, у каждого из вас есть два человека, глазами которых вы должны будете посмотреть на мир: за них вы дадите ответы на вопросы, которые я предложу.

Сейчас прозвучат вопросы. Их записывать не нужно. Ставьте номера вопросов и записывайте ответы, которые, по вашему мнению, дают партнеры. Не спешите, попробуйте вжиться во внутренний мир человека, от имени которого вам приходится писать. В среднем столбце вы отвечаете за себя. Отвечайте кратко и определенно.

Такое условие – отвечать не за ближайших соседей, а за сидящих чуть дальше – вызвано желанием оградить участников от соблазна подсмотреть, что же на самом деле пишет сосед на своем листочке.

Ведущему достаточно задать 5-6- вопросов. Их содержание может варьироваться в зависимости от половозрастного состава группы и ее интересов.

Возможный перечень вопросов:

1. Ваш любимый цвет?
2. Ваше любимое мужское имя?
3. Ваше любимое женское имя?

4. С симпатией ли вы относитесь к домашней живности? Если да, то кого предпочитаете: собак, кошек, птиц, аквариумных рыбок или кого-то другого?
5. Любимое лакомство?
6. Самая неприятная для вас человеческая черта?
7. Самое ценное для вас человеческое качество?
8. Ваше любимое времяпрепровождение?

После завершения процедуры ведущий предлагает участникам сравнить результаты и подсчитать количество совпавших ответов. Итоги подводятся во время группового обсуждения.

Нетрудно заметить, что указанные вопросы подразумевают достаточно широкий спектр ответов, а не банальную альтернативу «да – нет». Здесь сложно просто угадать ответ, как в лотерее. Приходится подумать, вчувствоваться в другого человека. Однако может найтись несколько удивительно проницательных участников, умудрившихся осуществить «стопроцентное попадание». Нужно обсудить, как им удалось добиться этого, на чем основывались их предположения, что именно им подсказывало правильные ответы. Но если даже совпадений немного, члены группы приобретают много необычной информации друг о друге, становятся ближе и понятней друг другу, получают опыт «вхождения в мир другого».

Оглянись, уходя

Задача на первый взгляд достаточно проста: вы расходитесь в разные стороны, но в какой-то момент должны обернуться и посмотреть друг на друга. Причем обернуться вы должны в одно и то же время. Сделать это будет непросто, потому что вы должны договориться об этом без помощи жестов и слов. Таким образом, вам остаются только чувства. Посмотрите друг другу в глаза, постарайтесь прочувствовать своего партнера. Повернитесь друг к другу спинами. Есть ли ощущение связующей нити между вами? Если так, то расходитесь...

Число попыток для каждой пары неограниченно. Однако, если двое людей в такой ситуации «увидят» друг друга с первой или со второй попытки, значит, между ними есть незримое притяжение

Формы вечернего сбора отряда

Метод анализа «Пять пальцев»

Этот способ подведения итогов занимает 5 минут. Каждому ребенку предлагается посмотреть на свою ладонь и подумать, глядя на нее.

1. Мизинец (М) – «мысль», какие знания и опыт я сегодня приобрел.
2. Безымянный (Б) – «близка ли цель»: что сегодня я сделал для достижения своей цели.
3. Средний (С) – «состояние духа»: каким было мое настроение и от чего оно зависело.
4. Указательный (У) – «услуга»: чем я мог помочь другим людям, чем порадовал их?
5. Большой (Б) – «бодрость тела»: как я физически чувствовал себя, что я сделал для своего здоровья?

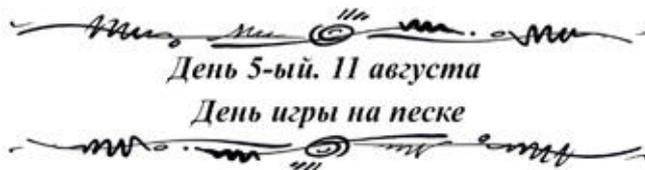
«Я хочу сказать»

Каждому ребенку выдается листик бумаги, на котором он пишет первую фразу: «Я хочу сказать, что...». После того, как он написал первую фразу, он пишет все, что хочет сказать отряду о дне, об отряде и т.д. Затем, не подписывая листок, сворачивает и опускает в ко-

робку. После того, как все справятся с заданием, водитель открывает коробку и поочередно зачитывает записки. При этом, отвечая на поставленные вопросы, комментирует. К комментарию подключаются и ребята.

«Если бы я был...»

Ребятам задается такой вопрос: «Если бы я был волшебником, то в сегодняшнем дне я бы... исправил...
сделал...
добавил...



Фраза дня *«Легче идти в ногу, чем догонять»*

Контакт

Игровой практикум

Для развития навыков сотрудничества в группе; реализации творческого, интеллектуального, организаторского потенциала детей в первые дни смены можно провести игру «Контакт». В зависимости от возраста участников, степени их знакомства между собой можно выбрать те или иные упражнения из предложенных или провести что-то свое.

«Контакт»

1. Участники становятся в два круга – внутренний и внешний – лицом друг к другу. Паре участников необходимо по очереди поздороваться. Затем участники переходят на один ход (например, внутренний круг остается на месте, а внешний круг делает шаг вправо, таким образом, меняя партнера). Новой паре необходимо снова поздороваться, но уже по-другому. Далее – переход.

2. То же самое, но задача – сказать комплимент.

«Согласованность действий»

1. Ведущий считает. Участники прыгают с поворотом на 90°. Задача – всем повернуться лицом в одну сторону и как можно быстрее.

2. Участникам нужно построиться по росту, но молча и с закрытыми глазами.

3. Все участники сидят. Ведущий называет какое-нибудь число. Участники должны встать в количестве, соответствующем названному числу.

«Невербальное взаимодействие»

1. Игрок получает карточку с текстом, который он должен перевести на невербальный язык. Зрителям нужно догадаться, о чем идет речь. (Текст должен быть достаточно коротким. Например, таким: «У меня сгорел дом. Дедушка ушел за молоком. Он забыл выключить телевизор, который взорвался»).

2. Упражнение для пары участников. Ситуация: «Вокзал. Один человек провожает другого. Они беседуют через окно. Слов не слышно. Их задача – попытаться жестами и мимикой передать информацию». Затем нужно выяснить, какая информация была передана одним из участников, и что понял другой.

«Зеркало»

Все участники стоят в кругу, а один – в центре круга. Он по очереди подходит к каждому участнику и смотрит на него – как в «зеркало». Ведущий объявляет действия, происходящие в ванной комнате. Например, «Умываетесь перед зеркалом, чистите зубы, причесываетесь, переодеваетесь, в глаз попала соринка, у вас болит горло, проверяете язык, гримасничаете». Участникам нужно с помощью мимики совершать соответствующие действия.

«Умение чувствовать другого человека»

1. «Кого не хватает?». Все встают в круг, внимательно смотрят друг на друга. Затем делают два шага назад и закрывают глаза. Ведущий показывает рукой на кого-нибудь, этот человек, молча и бесшумно, проходит в центр круга, его ведущий накрывает покрывалом. Остальные должны отгадать, кого нет.

2. «Отгадай прикосновение». Одному человеку завязывают глаза. Остальные по очереди подходят к нему и прикасаются. Ему необходимо угадать, кто подошел.

«Принятие группового решения»

Цель: индивидуальное решение задачи и принятие общего решения.

Задание №1: Падишах умер, так и не успев увидеть, кого родит его жена. Он оставил завещание: две трети сыну и одну треть жене; одну треть дочери и две трети жене. Родилась двойня: мальчик и девочка. Как поделить наследство?

Задание №2: Полторы курицы за полтора дня несут полтора яйца. Сколько яиц несут две курицы за три дня.

«Визит инопланетян»

Представьте, что вам посчастливилось встретиться с представителями иных цивилизаций. Условимся, что встреча эта будет дружеской. Половине участников игры предстоит играть инопланетян, прибывших на неопознанном летающем объекте. Другие остаются землянами, радушно встречающими гостей. Разбейтесь на две делегации: инопланетян и землян. Пожалуйста!

Теперь в начале дружеской встречи и продолжительной беседы каждой из сторон необходимо представить или рассказать немного о себе и о природе своей планеты. Итак, кто вы и в какой экологической среде живете? Пожалуйста!

Следующие вопросы – это пища, одежда, домашняя утварь. Что вы едите, как одеваетесь, чем пользуетесь? Пожалуйста! Обменяйтесь сведениями об укладе жизни, о семьях, праздниках, обычаях. Конечно же, в ходе беседы можно задавать вопросы на интересующие вас темы. Итак, беседа ведется об укладе жизни, семье, обычаях. Пожалуйста!

Далее освещаем более серьезные вопросы. Разговор ведется об устройстве общества, его структуре, культуре, науке, производстве. Беседа переходит к вопросам устройства общества. Пожалуйста!

Теперь, столь многое узнав друг о друге, вы вправе пригласить друг друга погостить и сразу же предложить поле деятельности для новых друзей. Определенную работу, развлечения, занятия. Итак, взаимные приглашения, пожалуйста!

И в завершение встречи каждая из делегаций обменивается небольшими подарками, сувенирами, разъяснив, что это и для чего предназначено. Итак, приготовьтесь и вручите свои подарки в память о данной встрече. Пожалуйста!

Спасибо. На этом игра заканчивается.



Азбука активного общения

Двадцать вопросов

Цели: В этой игре дети должны отгадывать, кого из них загадал ведущий. В результате внимание всего отряда привлекается к одному из детей, что позволяет тому особенно остро ощущать себя членом группы.

Инструкция: Сядьте, пожалуйста, в один большой круг. Я хочу предложить вам сыграть в игру под названием «Двадцать вопросов». Она называется так потому, что вы мне можете задать именно двадцать вопросов, чтобы угадать, кого из вас я загадала. Если хотите, вы можете спрашивать о внешнем виде этого человека, например, о цвете его глаз, а можете спрашивать о его особых качествах и умениях, о чертах его характера. Когда у кого-нибудь из вас возникнет идея, он может молча поднять руку, пока никого не называя. Лишь только тогда, когда я отвечу на все двадцать вопросов, вы можете высказать свои предположения о том, кого же я загадала.

Анализ упражнения:

- Ты быстро угадал, о ком идет речь?
- Есть ли среди твоих одноклассников дети, похожие друг на друга?
- Можешь ли ты назвать двух детей, которые во всем отличаются друг от друга?
- Есть ли в классе кто-нибудь, кто похож на тебя?

Друг к дружке!

Цели: Это упражнение обеспечивает возможность контакта и взаимодействия почти всех детей друг с другом, также оно является быстрой освежающей разминкой во время перемены или отдыха.

Инструкция: Сейчас вы будете играть в одну очень интересную игру, во время которой все нужно делать очень-очень быстро. Вы покажете мне, насколько внимательно вы меня слушаете и насколько быстро вы можете сделать то, что я буду вам говорить. Сейчас у вас ровно пять секунд, чтобы выбрать себе партнера и быстро-быстро пожать ему руку... А теперь я буду вам говорить, какими частями тела вам нужно будет очень быстро «поздороваться» друг с другом:

- правая рука к правой руке!
- нос к носу
- спина к спине.

Ну, что ж, это вы смогли сделать быстро. А теперь запомните, пожалуйста, следующее. Каждый раз, когда я крикну: «Друг к дружке!», вам будет нужно быстро-быстро найти себе нового партнера и пожать ему руку. А после этого я снова буду называть части тела, которыми вы должны будете дотрагиваться друг до друга. Итак:

- Друг к дружке!
- Ухо к уху!
- Пятка к пятке!

Пусть дети поменяют пять или шесть партнеров. Всякий раз называйте новые части тела, посредством которых дети должны вступать в контакт друг с другом.

Анализ упражнения:

- Понравилась ли тебе игра?
- Легко ли тебе было действовать столь быстро?
- Были ли названы такие части тела, которые ты не сразу понял?



Волшебная палочка

Цели: Игра развивает навыки общения и групповую сплоченность. Дети учатся попеременно говорить и слушать других.

Материалы: Возьмите палочку или прутик длиной примерно 40 см и покрасьте его серебряной или золотой краской. Когда краска высохнет, Вы можете дополнительно украсить палочку блестящей бумагой или цветными ленточками.

Инструкция: Сядьте, образуя круг, и посмотрите на волшебную палочку, которую я вам принесла. Сейчас право говорить получит только тот ребенок, у которого в руках находится волшебная палочка. Все остальные должны будут внимательно слушать до тех пор, пока палочка не перейдет к ним. Я хочу, чтобы каждый, кто держит волшебную палочку, рассказал нам, что хорошего случилось с ним на прошлой неделе. Когда рассказчик закончит, он сам решит, кому передать палочку дальше.

Другие возможные вопросы:

- Что было для тебя на прошлой неделе самым трудным?
- Хотел ли ты на прошлой неделе что-нибудь сделать, что пришлось отложить на будущее?
- Было ли на прошлой неделе что-нибудь, что ты делал действительно с удовольствием?

Следите, пожалуйста, за тем, чтобы каждый ребенок получил слово.

Истина или ложь?

Цели: В ходе этой интересной игры дети могут многое узнать о процессе коммуникации. В чем состоит разница между уговариванием и убеждением? Как можно различить, где правда, а где ложь? Как можно прийти к своему собственному мнению? Как связаны доверие к другим и уверенность в себе?

Материалы: По одной монете и по одной повязке для глаз для каждой тройки ребят.

Инструкция: Сейчас нам нужны три добровольца, которые готовы первыми попробовать предлагаемую игру. Один из вас будет кладоискателем. Ему завяжут глаза, и после этого он должен будет найти клад.

Что это за клад? Кладом будет монета, которую двое других ребят, договорившись между собой, положат на пол на расстоянии примерно двух метров от кладоискателя.

Что должны делать в игре эти двое других ребят? Они будут исполнять роли доброго и злого волшебников. (Девочек называйте феями.) Добрый волшебник, говоря кладоискателю, куда ему надо идти, чтобы найти клад, всегда сообщает правду. А злой волшебник всегда врет и посылает кладоискателя в ложном направлении. Однако кладоискатель не должен знать, кто из ребят играет роль доброго, а кто – злого волшебника. Поэтому волшебники, после того, как завяжут глаза кладоискателю, должны отойти в сторону и очень тихо договориться о том, кто будет говорить правду, а кто ложь. После этого они возвращаются к кладоискателю, и игра начинается... У всех трех ребят очень трудное задание. Кладоискатель ничего не видит и нуждается в помощи. При этом он должен еще выяснить, кому он может доверять. У доброго волшебника тоже трудная задача. Он ведь должен говорить правду, однако, что он может сделать, чтобы справиться с ложью злого волшебника? Но злому волшебнику тоже придется нелегко. Как ему соврать так, чтобы это было похоже на правду? Поэтому мы не можем предположить, как быстро кладоискатель найдет свой клад, и найдет ли он его вообще. Если кладоискатель найдет монету, ему можно будет снять повязку, и мы все поздравим его бурными аплодисментами... (Затем наступает очередь следующей тройки.)

Анализ упражнения:

- Как ты, будучи кладоискателем, выяснил, кто был добрым волшебником, а кто злым?
- Как ты искал клад?



- Что ты чувствовал, когда был кладоискателем?
- Что ты чувствовал, когда был добрым волшебником?
- Удалось ли тебе перехитрить злого волшебника? Почему?
- Как ты, когда был добрым волшебником, пытался завоевать доверие кладоискателя?
- Что ты чувствовал, когда был злым волшебником?
- Что ты делал, чтобы войти в доверие к кладоискателю?
- Чему ты научился в этой игре?
- Легко ли ты даешь сбить себя с толку?
- Ты сразу доверяешь людям или сначала хорошенько присматриваешься к ним?
- Умеешь ли ты уговаривать других людей?
- Умеешь ли хорошо убеждать?
- Что ты будешь делать как-то иначе, если снова будешь играть в эту игру?

Коровы, собаки, кошки

Цели: В этой прекрасной разогревающей игре соединены движения, звуки и юмор. Дети учатся внимательно слушать, получая при этом удовольствие и имея возможность вступать друг с другом в контакт.

Инструкция: Пожалуйста, встаньте и расположитесь широким кругом. Я подойду к каждому из вас и шепотом скажу на ушко название какого-нибудь животного. Запомните его хорошенько, так как потом вам надо будет стать этим животным. Никому не проговоритесь о том, что я вам нашептала. (По очереди шепчите детям на ухо: «Ты будешь коровой», «Ты будешь собакой», «Ты будешь кошкой».)

Теперь закройте, пожалуйста, глаза. Через минутку я попрошу вас «заговорить» так, как «говорит» ваше животное. Забудьте на время человеческий язык. Вам надо, не открывая глаз, объединиться в группы со всеми теми животными, которые «говорят» так же, как вы. Вы можете ходить по комнате и, услышав свое животное, двигаться ему навстречу. Дальше, взявшись за руки, вы идете уже вдвоем и вместе издаете звук этого животного, чтобы найти других детей, «говорящих» на вашем языке. Готовы? Все закрыли глаза? Помните, что во время хождения по комнате глаза должны оставаться закрытыми. Навострите уши и слушайте звуки, издаваемые коровой, собакой и кошкой... Начали!

Огоньки основного периода

Цель: рефлексия деятельности отряда, взаимоотношений в отряде; фиксация и поддержка положительных изменений в каждом ребенке из отряда.

Обычная продолжительность – не более одного часа. В ситуации кризиса или конфликта в отряде огонек может быть более продолжительным. Главное, создавать атмосферу непринужденного общения, а не превращать огонек в стандартную и формализованную форму.

«Жизненный девиз»

Каждый участник пишет на листке бумаги свой жизненный девиз, затем все вместе обсуждают, что же для нас главное в жизни, к чему мы стремимся и т.д.

«Карта жизни»

Подготовка: рисуется карта, на которой обозначены различные географические объекты с необычными названиями: материк Счастья, остров Одиночества, море Радости, поляна Мечты и т.д.

Каждый участник бросает кубик, на какой географический объект он попадает, о тех случаях из своей жизни человек и рассказывает. Чтобы помочь, ведущий задает наводящие вопросы. Например, кубик попал на остров Одиночества, тогда вопросы могут быть такие: бывают ли такие моменты, когда тебе очень одиноко? Любишь ли ты одиночество? Как и любой другой, огонек заканчивается добрыми словами, песнями.

«Звездопад»

Каждый человек – это великая тайна.
Люди удивительные звезды,
Дальние и ближние миры
И бывает так непросто
Сдерживать сиянье до поры.
А потом сиять с такою силой,
Что тому причиною как знать?
Самым удивительным светилом
Человека следует назвать.

Необходимо подготовить пакет с вопросами. Вопросы ни в коем случае не должны быть викторинами. Вопросы могут быть, например, такие: Какие качества человека ты наиболее ценишь в людях? Расскажи самый смешной случай из твоей жизни? Каким ты себя видишь через 10 лет? Как ты понимаешь фразу «Мы в ответе за тех, кого приручили»?

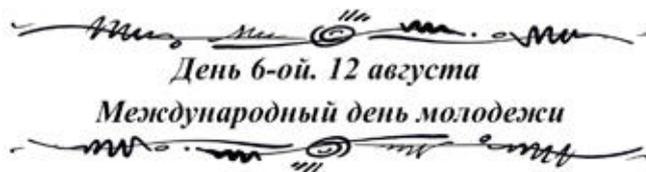
Вокруг костра или свечи разложены вопросы. После вступительного слова ведущего об огоньке и форме его проведения, каждый участник берет вопрос из круга. Задача ведущего попытаться по каждому прозвучавшему вопросу создать дискуссию. Отвечать на вопросы можно по цепочке или по принципу «свободного микрофона».

«Мое зеркальное отражение»

*«Я как в зеркала смотрюсь в людей.
В тех людей, с которыми судьба свела.
Может, я и впрямь такой,
Каким я отражаюсь в них,
Может, просто кривы зеркала...»*

Перед «огоньком» проводится анкетирование (социометрия), чтобы получить срез по симпатиям ребят друг к другу. В помещении, где будет проводиться «огонек», создается эффект зеркала при помощи свечей, оформления и т.д. В центр круга или на определенном участке периметра ставятся два кресла, друг напротив друга.

Каждому участнику необходимо выбрать из всех присутствующих одного-двух человек, от которых он хотел бы услышать о себе. То есть, участник выбирает свое «зеркало», в котором могут отражаться все его поступки, деяния, черты характера и т.д. Говорящий и слушающий садятся в кресла напротив друг друга. Слушающий может задавать своему «зеркалу» различные вопросы (это могут делать и другие участники). Ведущему необходимо настроить ребят на откровенный разговор, создать благоприятную атмосферу. Такой способ общения позволяет оценить каждого члена отряда с позиций соответствия его званию лагеря.



День 6-ой. 12 августа

Международный день молодежи

Фраза дня «Ной не ждал появления ковчега – он построил его»

Основной период – это выполнение поставленных перед сменой задач:

- формирование временного коллектива;
- психологический климат в отряде;
- выполнение программы, досуг, оздоровление ребят.

Это время, когда вы с ребятами организуете и проведете различные игры, мероприятия, коллективно-творческие дела (КТД).

В чем их основная особенность? Прежде всего, в том, что любое такое дело необходимо готовить и проводить всем членам коллектива вместе. Вот почему мы называем такие дела коллективными. Они станут коллективно-творческими только в том случае, если идет постоянный поиск наиболее интересных вариантов дела.

Несмотря на все разнообразие КТД, у них есть один общий алгоритм проведения.

Схема проведения коллективно-творческих дел

1. Отряд разбивается на маленькие группы по 5-7 человек.
2. Каждая группа получает задание и в течение 15-20 минут выполняет его.
3. Проводится КТД, каждая группа показывает выполнение своего задания.
4. Жюри оценивает работу групп.
5. Вожатый с детьми анализирует проведенное КТД.

Варианты разбивок на группы

(для средних-старших)

I. Из частей – целое:

- Из кусочков, розданных участникам, сложить целое – мозаику, открытку, рисунок, репродукцию картины, геометрическую фигуру, кубики, игрушку. Части должны подходить друг к другу. Целых фигур должно получиться столько, сколько групп понадобится для дальнейшей игры.
- Из страничек перекидного календаря сложить целые недели (от понедельника до воскресенья) тех или иных месяцев;
- Взять 5 известных произведений (литература, театр, живопись, кино, балет, опера), написать имена их героев на отдельных карточках, раздать ребятам, а затем им необходимо собраться «под одной крышей» или обложкой.
- Географическое, по принципу «Я знаю пять...» городов, рек, озер и т.п.) Европы, Азии, Австралии...
- Биологическое: на карточках написаны названия птиц, рыб, животных, растений. Нужно собраться «по семействам»

II. По общему признаку:

- По цветовому признаку: имеющие одинаковый цвет волос, глаз, одежды.
- По дате рождения: по временам года: по знакам зодиака, четным и нечетным датам, календарю друидов...
- ТОТ – творческое объединение тезок – Зина, Нина, Тина, Марина, Оля, Коля, Толя, Поля. Последняя группа – «винегрет» из редких имен.
- По начальным буквам имен и фамилий.

III. По интересам:

- Клуб любителей чего-либо: музыки, фантастики, кино, помечтать, поесть и т.п.
- Клуб будущих (кто кем хочет стать) юристов, модельеров, бизнесменов, журналистов...

IV. Пройдя все испытания – участники индивидуально выполняют задания, преодолевают препятствия, отгадывают загадки и по мере их выполнения формируют группы (с учетом затраченного времени)

V. Традиционный: считалки.

Варианты разбивок на группы

(для младших)

1. По счету. Коллектив рассчитывается на 1-5.

В разных местах площадки собираются все первые номера, все вторые и т.д. Получается 5 групп.

2. По геометрическим фигурам.

Из цветной бумаги вырезают 5 видов геометрических фигур (по 5-7 фигур в каждом виде) – треугольники, кружки, квадраты, ромбики, трапеции. Перемешивают и раздают по одной фигуре каждому человеку. Затем по сигналу собирают в группы всех ребят с одинаковыми фигурами.

3. По цветам.

Из цветной бумаги вырезают одну фигуру (круг, квадрат) по 5-7 штук каждого цвета, раздают ребятам. По сигналу собираются группы ребят с одинаковыми по цвету кружочками.

4. По сказочным героям.

На отдельных листочках пишут имена сказочных героев из нескольких сказок, раздают каждому ребенку по одному листочку. Дети собираются в группы по сказкам.

5. По открыткам.

Несколько открыток (5-7, сколько надо групп) разрезают на части (сколько ребят будет в одной группе). У каждого ребенка – по одному кусочку открытки. Надо составить целую открытку. Это и будет группа.

Работа жюри

По одному представителю от каждой группы собираются в жюри. Они вырабатывают критерии оценки групп, готовят самодельные призы для победителей (бумажные медали, сувениры, поделки, грамоты, лавровые венки и т. д.). В конце дела жюри объявляет победителей, проводит награждение, отмечает отличившихся.

Вожатый, в ходе подготовки к КТД, подходит к каждой группе, внимательно следит за поведением ребят, выявляет истинных лидеров коллектива, помогает ребятам выполнить задание.

Послание внеземным цивилизациям

Тип: Коллективное творческое дело

Форма: Защита проектов

Краткое описание. Несколько проектных групп получают задание и готовят необходимую информацию о нашей Родине для послания в космос нашим братьям по разуму. Эта

информация будет записана на специальной видеозвуковой пластине и отправится в космос на автоматической космической станции, которая стартует в ближайшее время. Задача каждой группы – рассказать о нашей стране как можно интереснее, показать все своеобразие России и ее граждан, продемонстрировать свою любовь и гордость за свою страну. В ходе защиты своего проекта, а особенно в ходе подготовки, участники дела имеют возможность расширить свое представление о родной стране, поработать с информацией и отобрать наиболее интересную и значимую, которая бы заинтересовала инопланетян, убедила бы их в нашем миролюбии и стремлении к развитию. Задание развивает творческие способности ребят, так как им придется пофантазировать, о том, как представить все своеобразие России, географические и экономические зоны, народы и национальности. В послании также должна быть отражена структура государства, его символы.

Когда-то людям казалось, что наши братья по разуму живут на самых разных небесных телах, даже на Солнце (!). Но чем больше астрономы узнавали о планетах и звездах, тем больше разочаровывались те, кому не терпелось найти в космосе «братьев по разуму». И все-таки остается надежда обнаружить их если не близко, то хотя бы далеко от нас.

Поначалу некоторым казалось, что полеты в космос помогут выяснить, есть – или нет – жизнь за пределами Земли в нашей Солнечной системе. Космонавты, летавшие в околоземном космическом пространстве, астронавты, побывавшие на Луне, и автоматические межпланетные станции, достигшие окраин Солнечной системы, нигде не обнаружили ни разумных существ, ни вообще каких-нибудь признаков жизни (хотя бы самых простейших)

Означает ли это, что жизнь и разум в Солнечной системе существуют только на Земле? Похоже, что да. Но дальнейшее исследование с помощью космонавтики, возможно, приведет к открытию проявлений внеземной жизни на Марсе либо спутниках гигантских планет (таких, как Европа – один из спутников Юпитера) или следов когда-то существовавшей жизни. Если же обнаружить ничего не удастся, то и это не будет означать, что мы – единственные обитатели Космоса. Почему? Потому что Солнечная система представляет собой лишь небольшую часть необъятной Вселенной с находящимися в ней триллионами звезд, миллиардами других солнечных систем и огромных галактик. Вот только никто не знает, когда земляне на звездолетах, которые еще предстоит построить, долетят хотя бы до самых близких к нам звезд...

Сегодня межзвездные и тем более межгалактические полеты кажутся фантастическими. Но в прошлом веке такими же казались полеты людей на Луну! Искать жизнь во Вселенной можно и нужно не только с помощью космических кораблей. Есть и другие способы, но, прежде всего, необходимо понять, что все-таки мы ищем. Это тоже непростой вопрос. В современной науке есть даже особая проблема – «внеземные цивилизации» (ВЦ). Ею занимаются астрономы, физики, математики, философы, психологи, биологи, лингвисты, специалисты в области космонавтики, радиотехники, информатики, даже инженеры и архитекторы... Здесь для многих найдется интересная работа!

Какой же смысл вкладывается в слова «внеземные цивилизации», что под этим подразумевается? До 50-х годов XX в. проблемой жизни и разума вне Земли занимались в основном писатели-фантасты, хотя идеи о множественности обитаемых миров и поисках внеземной жизни содержатся в трудах многих гениальных мыслителей прошлого. Современные ученые, занимающиеся проблемой ВЦ, включают в нее многое: от вопроса о том, что такое ВЦ, до вопроса о контактах с ними. Не обнаружив до сих пор никаких признаков ВЦ, ученые настойчиво продолжают их поиск, пытаются представить себе, какими могут быть ВЦ по сравнению с земной цивилизацией, стремятся оценить возможное число ВЦ в нашей Галактике. Они ищут наиболее вероятный язык общения с инопланетянами, изучают каждый факт, который может быть связан с прилетом инопланетян на Землю в далеком прошлом или в настоящее время. Проверяют, конечно, и бесчисленные сообщения о появлении НЛО (неопознанных летающих объектов), но в большинстве случаев довольно скоро обнаруживают, что это, к сожалению, совсем не посланцы ВЦ...



Под внеземной цивилизацией обычно понимают любую цивилизацию, которая, быть может, существует в Космосе (не считая, конечно, цивилизацию нашей планеты). Такие цивилизации могут быть по уровню развития близки к нашей. Но, вероятно, есть и такие, которые еще не достигли этого уровня или, наоборот, давно его превзошли и стали «сверхцивилизациями».

Поиском сигналов от ВЦ на протяжении нескольких десятилетий занимаются радиоастрономы. Они пытаются среди многочисленных «голосов» планет и звезд отыскать «подозрительные», похожие на искусственные, т.е. кем-то посланные в Космос сигналы. Для этого используют наземные и космические радиотелескопы (отдельные или объединенные в системы), ведут поиск в разных диапазонах длин волн, выбирают наиболее подходящие для исследования объекты, но... пока внеземные обитатели почему-то хранят упорное молчание. Одно время ученые даже чуть приуныли; если раньше думали, что во Вселенной буквально всюду есть жизнь, то потом стали говорить об уникальности, неповторимости нашей цивилизации.

В общем-то, приятно думать, что мы живем в «лучшем из миров», но только уж очень много миров во Вселенной и трудно вообразить, что наш – самый, самый...

Поэтому поиск ВЦ продолжается, продолжают и теоретические разработки проблемы ВЦ. Между прочим, это и само по себе полезно, потому что помогает попутно делать интересные астрономические открытия, а также лучше представить возможные пути развития земной цивилизации. Наша цивилизация едва ли единственная в Галактике, но она наверняка единственная в Солнечной системе. Поэтому мы обязаны особенно тщательно сохранять природу планеты и не допускать мировых войн, чтобы жизнь на Земле могла развиваться и совершенствоваться многие миллионы лет.

Итак, не найдя пока признаков существования ВЦ, ученые все-таки верят, что они есть и их даже в нашей Галактике немало. Поэтому земляне не только ищут радиосигналы от разумных корреспондентов из космоса, но и сами иногда отправляют им послания.

Легенда

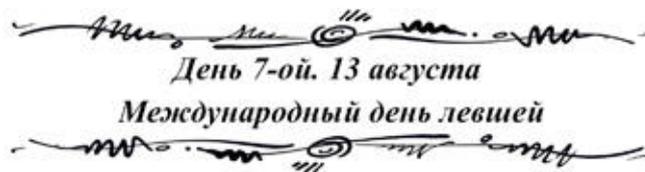
Первое сообщение для братьев по разуму о нашей планете, записанное на позолоченной пластинке, было отправлено в космос на американской автоматической межпланетной станции «Пионер –10» в 1972 году в сторону планеты Плутон. Если эта АМС когда-нибудь окажется у инопланетян, то они обнаружат на ней позолоченную пластину (23 x 15 см) с рисунком, на котором изображены мужчина и женщина. Также на ней показано положение Земли в солнечной системе. (Демонстрируется слайд с изображением пластины)

Через пять лет после старта «Пионера –10» в далекое путешествие по Вселенной устремились другие американские АМС «Вояджер-1» и «Вояджер-2». И на этот раз об инопланетянах не забыли. Послание им записано на специальную видеозвуковую пластину. Инопланетяне могут узнать из нее о том, какие мы, что знаем, чем увлекаемся.

Чтобы инопланетяне могли понять, что получили сигналы от разумных существ, а не от каких-то небесных тел, ученые долго трудились над текстом послания...

Совсем скоро к далеким галактикам отправится российская автоматическая межпланетная станция (АМС). И нам с вами поручено составить новый текст послания для инопланетян, только на этот раз эта пластинка будет содержать информацию о нашей Родине – России. Каждое из проектных бюро должно разработать и представить свой вариант послания.





Фраза дня «Невежество долго скрывать не удастся»

Навыки будущего

(обучающая игра)

Педагогическая задача: создание условий для активации познавательной деятельности, знакомства с понятием «гибкие» компетенции.

Ход игры: Отряд делится на команды по 5-7 человек, каждая. Командам предстоит познакомиться с навыками, которые им пригодятся для успешности в будущем. Команды выбирают капитанов, которые будут представлять команду.

Ведущие проводят жеребьевку, определяя последовательность выступления команд. Все команды получают одинаковое задание одновременно, но озвучивать ответы они будут в той последовательности, которую определил жребий. Одна команда отвечает, остальные могут дополнять.

Ведущие сначала узнают у команды, что им известно по данной теме, затем после небольшой вводной, предлагают задания на закрепление.



35

1. «Целеполагание»

Команда получает задание написать свои цели на смену (5-7).

Ведущий знакомит ребят с технологией постановка цели по SMART.

Постановка цели по SMART (разбор целей на смену)

S (specific) конкретные: Вместо обычного «хочу то-то» прописывайте конечный результат цели со всеми деталями

M (measurable) измеримые: Используйте цифры и другие точные данные, чтобы сделать цель измеримой для оценки результата.

A (attainable) достижимые: Ставьте задачи, которые вам по силам. Не задирайте планку слишком высоко.

R (relevant) значимые: Спросите себя: «Зачем мне это»? Может цель нужно переформулировать или она вообще лишняя.

T (timebound) с четкими сроками: Ставьте срок, к которому вы планируете достичь цели. Это стимулирует и не дает расслабиться.

Заполнить:

- Мои самые высокие вершины (1,2,3)
- Я через год (1,2,3)
- Я через 5 лет (1,2,3)

2. «Тайм-менеджмент»

Команда получает задание написать перечень самых разных дел, которые им предстоит осуществить в течение смены.

Ведущий знакомит с матрицей Эйзенхауэра и предлагает ее заполнить, исходя из того списка дел, который составила команда.

Матрица Эйзенхауэра

A Буду делать прямо сейчас 1. 2. 3. 4. Срочно и важно	B Сделаю, как только появится время 1. 2. 3. 4. Важно, но не срочно
Срочно, но не важно 1. 2. 3. 4. C Постараюсь делегировать кому-нибудь	Не срочно и не важно 1. 2. 3. 4. D Оставлю на закуску

36

3. «Критическое мышление»

Ведущий знакомит команду с техникой принятия решения, затем команда называет какую-то реальную проблему и пытается ее разрешить с помощью Квадрата Декарта.

Квадрат Декарта

Очень полезная и простая техника для принятия решений – квадрат Декарта. Ее суть заключается в том, что нужно рассмотреть проблему, ответив всего на 4 вопроса.

Ответьте честно на следующие вопросы:

1. Что будет, если это произойдет? (Что я получу, плюсы от этого).
2. Что будет, если это не произойдет? (Все останется так, как было, плюсы от неполучения желаемого).
3. Чего НЕ будет, если это произойдет? (Минусы от получения желаемого).
4. Чего НЕ будет, если это НЕ произойдет? (Минусы от неполучения желаемого).

С этим вопросом будьте внимательны, потому что мозг захочет проигнорировать двойное отрицание. И ответ может быть похож на ответ на первый вопрос. Не допускайте этого.

Почему эта техника работает? Дело в том, что в ситуации, требующей решения, мы часто закиваемся на одной позиции: что будет, если это произойдет? С помощью квадрата Декарта мы рассматриваем одну и ту же ситуацию с 4 разных сторон. Это и помогает сделать взвешенный и осознанный выбор.

4. «Креативное мышление»

Ведущий узнает, что ребятам известно о креативном мышлении, затем предлагает выполнить одно из упражнений на развитие креативного мышления.

Креативное мышление – это способность неординарно воспринимать окружающий мир и генерировать новые оригинальные идеи. Простыми словами развитие креативного мыш-

ления – это процесс отклонения от традиционных или принятых схем, который приводит к построению новых путей достижения целей и нестандартному решению задач.

Упражнение «Случайные связи»

Работа с воображением. Откройте первую книгу, которая попала в руки. На развороте выберите наугад два любых слова. Скорее всего, по смыслу взаимосвязаны они не будут. Ваша задача – сопоставить их и придумать одну общую для них историю, пусть и нереальную на самом деле.

Упражнение «Креативный архитектор»

В этом упражнении вы – архитектор. Напишите на листе бумаги 10 любых существительных, которые приходят на ум. Например, киви, зима, бронза и т.д. Представьте, что перечисленные слова – 10 обязательных условий заказчика, которому вы проектируете его загородный дом. А теперь по методу аналогий начинайте заполнять участок: «киви» – поклейте в комнатах обои зеленого цвета, «зима» – предусмотрите во дворе пространство под ледовый каток, «бронза» – поставьте в помещении бронзовые фигуры и дальше продолжайте по такому принципу. Включите воображение и создайте реальный проект дома.

5. «Принятие группового решения»

Ведущий говорит о том, что в жизни бывают ситуации, которые могут не иметь единственного правильного решения. В таких случаях заинтересованные стороны должны каким-то образом договариваться. В качестве иллюстрации ведущий предлагает команде решить задачу.

Причем, сначала каждый решает задачу индивидуально, а затем надо принять одно общее решение.

Задание: Полторы курицы за полтора дня несут полтора яйца. Сколько яиц несут две курицы за три дня. (Задача не имеет однозначного решения)

Комментарии: так как однозначного решения этой задачи просто нет, вариантов, предложенных участниками, обычно бывает несколько. Участник высказывает каждому свою точку зрения и приводит аргументы. Затем группа выбирает два наиболее сильных решения. В идеале, группа должна принять одно общее решение. Если договориться не получается, ведущий может применить просто голосование.

После выполнения задания, участники группы отвечают на вопросы: Что было самое сложное в процессе принятия решения? Что повлияло на изменение их точки зрения?

По окончании игры необходимо провести обсуждение: Что нового узнали во время игры? Какие сделали выводы? Насколько полезна была информация?

Жеманитеские огоньки

Цель: организация разговора по актуальной для отряда теме. Такой огонек способствует самопознанию личности, ее духовному развитию.

Проведение такого огонька необходимо в основной период смены, когда отряд становится коллективом, и начинают возникать проблемы или вопросы, которые волнуют всех. Вожатый заранее выясняет, какая проблема больше всего волнует ребят из его отряда, готовит проблемные вопросы по заданной теме.

«Белая ворона»

Быть не как все или «смешаться с толпой»? Как вести себя, если ты не похож на других людей, которые тебя окружают? Разговор об отверженных, изгоях в коллективе, о том, как может чувствовать себя человек, когда он не похож на других.

«Устремляясь к звездам»

Вообразите, что все вы – участники очень важного космического проекта, полученные из космоса сигналы подтвердили наличие разумной жизни. В направлении сигналов решили направить космический корабль, чтобы донести информацию о Земле. На первом корабле вы отправили информацию о землянах вообще, а теперь предстоит второй запуск, для которой каждая страна готовит набор предметов, характеризующих именно ее. Что вы послали бы, чтобы у представителей других цивилизаций создалось правильное (с вашей точки зрения) представление о России? Может быть музыку, если да, то какую? Книги? Фильмы? Фотографии? Предметы быта? Одежду? и т.п.

«Поспорим с великим»

Предварительная подготовка и реквизит: карточки с высказываниями, цитатами, афоризмами и т.п. Ребята посещают библиотеку, работают с литературой и находят строки, выражающие отношения великих и известных людей к сложным понятиям о дружбе, человеческих отношениях, цели жизни, доброте, таланте, силе и т.п. Возможен вариант, когда подбираются высказывания только на одну тему.

Ребята достают одну-две карточки с цитатами. Высказывают свое отношение к теме, которая обозначена, пытаются трактовать написанное, соглашаются или спорят с мнением «великих» исходя из собственного опыта, приводя примеры из своей жизни. В конце смены, можно провести подобный огонек, используя высказывания по тому или иному поводу самих ребят.

«Я на его месте...»

Можно использовать форму индивидуального сочинения или коллективного рассказа.

Каждый из нас задумывался, а что бы он сделал на месте другого человека. Порассуждаем на эту тему. Детям раздаются карточки, которые они заполняют и сдают.

Вопросы для карточки: «Что бы ты сделал для России, если бы был – президентом России; министром образования России; губернатором Санкт-Петербурга; директором школы; директором «Зеркального»; своим папой или мамой?»

«Цветик-семицветик»

В твои руки случайно попал цветик-семицветик. Каждый лепесток может исполнить одно твое желание. Но это желание ты должен загадать не для себя, а для других. Первый лепесток – для своего друга. Второй лепесток – для своего отряда. Третий лепесток – для своей семьи. Четвертый лепесток – для «Зеркального». Пятый лепесток – для своего города. Шестой лепесток – для России. Седьмой лепесток – для планеты Земля.

«Звезды»

На вырезанных из картона звездах, заранее пишутся темы для обсуждений: «Чего я боюсь?», «Моя мечта», «Из-за чего бы я заплакал?», «Если бы я был волшебником». Каждый из участников выбирает себе звезду, и после небольшого обдумывания, раскрывает свою тему. Затем эту тему можно обсудить всем вместе.



Азбука активного общения

Друзья, не похожие на меня

Цели: Очень важно, чтобы дети учились ценить различия между людьми и принимать других такими, какие они есть. Тот, кто исходит из того, что другие думают и чувствуют точно так же, как он сам, постоянно разочаровывается. Такая внутренняя установка приводит к постоянному стрессу. Поэтому терпимость – важное качество любого человека. Она позволяет легко и без напряжения жить и работать вместе с другими людьми.

Эта игра дает детям возможность потренироваться в описании различий между людьми, а также научиться уважать других, не оценивая их.

Инструкция: Сядьте, образуя большой круг. Мне хочется, чтобы каждый из вас описал сейчас своего друга (подругу), который не похож на него самого.

Вспомни своего друга, который в каких-то важных вещах существенно от тебя отличается. Возможно, у него другая национальность или религия, возможно, он старше или моложе тебя. Быть может, твой друг любит читать книги, а ты предпочитаешь смотреть телевизор. Возможно, он собирает марки, а ты собираешь значки. Может, у твоего друга есть какая-то иная особенность. Пожалуйста, не называй нам его имени, а расскажи, чем он от тебя отличается, и почему он тебе дорог.

Подумайте об этом несколько минут, а затем вы сможете рассказать о своих друзьях друг другу. (Расскажите, пожалуйста, и Вы о своем друге или подруге).

Анализ упражнения:

- Есть ли что-нибудь хорошее в том, что твой друг или подруга от тебя отличается? Почему?
- Что может произойти, если ты будешь настаивать на том, чтобы все твои друзья были такими же, как ты?

Камень мудрости

Цели: Эта игра очень хороша для группы, члены которой не слушают, постоянно перебивают друг друга или ведут посторонние разговоры. «Камень мудрости» имеет магическое свойство: он направляет внимание участников группы на говорящего и делает из них более внимательных слушателей, чем обычно. Эта игра улучшает взаимодействие детей и дает им возможность контролировать свое поведение при общении с другими.

Материалы: Красивый, не слишком маленький камень.

Инструкция: Я принесла вам что-то необыкновенное – это камень мудрости. Сейчас, пока я его держу, я могу говорить. Когда кто-то другой захочет о чем-то рассказать – он должен сообщить об этом и взять у меня камень. Пока камень находится в руках у одного ребенка, остальные говорить не могут. Затем камень передается другому ребенку и т.д. Можно также передавать камень ребенку, который просто хочет что-то сказать.

Анализ упражнения:

- Нравится ли тебе, когда другой человек перебивает тебя?
- Что ты чувствуешь, когда хочешь что-то сказать, а в это время все заняты своими разговорами?
- Что ты чувствуешь, когда все внимательно тебя слушают?

Что было бы, если...

Цели: Эта игра развивает творческие способности детей. Вместе с тем, Вы сами имеете прекрасную возможность лучше узнать детей, понять их чувства, надежды и желания.

Инструкция: Я хотела бы сыграть с вами в игру, в которой все как в сказке. Что было бы, если бы ты превратился в какое-нибудь животное? Каким животным тебе хотелось бы тогда стать и почему?

Дайте каждому ребенку решить, каким животным он хотел бы быть. После этого каждый ребенок должен выйти на середину, назвать это животное, показать, как оно движется, как «разговаривает». На вопросы типа «Что было бы, если бы...» не бывает правильных или неправильных ответов. Мы хотим просто развить фантазию и интуицию детей.

Другие вопросы для обсуждения в этой игре:

- Какое желание ты загадаешь, если найдешь волшебную лампу?
- Куда ты полетишь, если у тебя будет ковер—самолет?
- Что было бы, если бы тебе сейчас было столько лет, сколько ты хочешь? Почему?
- Что было бы, если бы ты был учителем?
- Что было бы, если бы ты стал совсем зеленым? Чем ты тогда будешь?
- Если бы ты мог превратиться в другого человека, кем бы ты тогда хотел стать?

Истории из мешка

Цели: Дети охотно сами выдумывают истории. В этой игре им к тому же помогут предметы, которые они найдут в «волшебном мешке». У детей развивается воображение, ловкость и умение думать в заданном направлении.

Материалы: Большой тряпичный мешок, в котором для каждого ребенка приготовлен какой-нибудь предмет повседневного пользования.

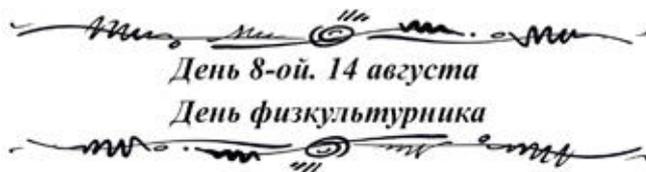
Инструкция: Я принесла вам большой мешок, в котором множество разных вещей. Каждый из вас может один раз засунуть туда руку и что-нибудь достать...

Теперь разойдитесь по двое и придумайте историю, в которой были бы задействованы оба ваших предмета. У вас пять минут времени. После этого каждая пара расскажет нам свою историю.

Другой вариант можно предложить детям постарше: группы по четыре человека придумывают истории со своими предметами и показывают в стиле импровизационного театра.

Анализ упражнения:

- Нравится ли тебе играть с другими детьми?
- Интересный ли предмет ты выловил из «волшебного мешка»?
- Тебе доставило удовольствие придумывание истории?
- Какая история показалась тебе особенно замечательной?
- Есть ли кто-нибудь, кто рассказывал тебе подобную историю?
- Что тебе нравится больше – прочитанная или рассказанная история?



Фраза дня
«Титул чемпиона в тяжелом весе не завоеешь,
если будешь делать легкие упражнения»

Искатель

Игра для учащихся среднего и старшего возраста

Цель: выявление неформальных лидеров.

Задачи: научить ценить собственные навыки командного взаимодействия и развивать ресурсы лидерского поведения; помочь осознать свою роль в функционировании команды, проанализировать роль руководителя в команде.

Материалы: пазлы (более 30 деталей); цветные карточки (по количеству рядовых членов команды); задания (распечатаны на листочках); чистая бумага, ручки.

Процедура проведения

Выбирается (или назначается) капитан, остальная команда делится на 4–5 равных подгрупп, где определяются руководители. Можно рассчитаться на «1–2–3–4–5», где 1 – руководитель группы, 2, 3, 4, 5 – его группа.

Все рассаживаются по схеме:

Капитан

стол

РГ	РГ	РГ	РГ	РГ
ЧК	ЧК	ЧК	ЧК	ЧК
ЧК	ЧК	ЧК	ЧК	ЧК
ЧК	ЧК	ЧК	ЧК	ЧК

РГ – руководители групп

ЧК – это члены команды

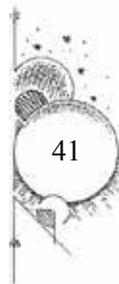
Капитан садится впереди, спиной к остальным. За его спиной стоит стол, на который он будет класть записки для РГ. За ним садятся РГ. Далее за своими руководителями садятся остальные игроки.

Ведущий озвучивает легенду, дает инструкции, выдает раздаточный материал.

Легенда

Вы все – участники космической экспедиции. Вот уже пять лет вы бороздите космическое пространство на своем корабле «Искатель». Ваша задача – изучать другие галактики, черные дыры, знакомиться с новыми цивилизациями и знакомить их с землянами, посылать информацию на Землю. По неизвестной причине один член вашей команды находится в коме вот уже два часа. Для предотвращения возможного заражения все остальные участники экспедиции заблокированы в своих каютах. Связь осуществляется в следующем режиме:

- капитан может переговариваться с руководителями групп, но не может – с рядовыми космонавтами;



- руководители групп могут вести переговоры с рядовыми космонавтами, с капитаном и между собой;
- рядовые члены команды – только с руководителем своей группы.

Так как все заблокированы, связь происходит в индивидуальном порядке. Чтобы это сымитировать, все садятся определенным образом и «осуществляют связь» с помощью переписки. Разговоры, мимика и жесты, подглядывания в записки других – запрещены.

Капитану даются на листе два задания одновременно (для возможности делегировать кому-то из руководителей групп то, что он сочтет второстепенным). Вслух они не зачитываются, об их содержании знают только капитан и ведущий.

Члены команды получают по одной карточке – их такое же количество, как и членов команды; из них три красные, пять желтых, остальные карточки зеленые. Красная карточка означает, что ее обладатель болен (у него высокая температура); желтая – он просто утомлен; зеленая – здоров.

Надписи на красных карточках отличаются: на одной написано: «У вас температура 38° С, насморк, болит голова», на второй – «У вас температура 38,5° С, болит горло, болит голова», на третьей – «У вас температура 38° С, сыпь на теле, боль в животе, головная боль».

Кроме того, каждому члену команды вручается по одному элементу пазла, оставшиеся элементы остаются у ведущего. Еще четверым (предполагаемым лидерам, при этом неважно, «здоров» ли участник игры, «болен» или «утомлен») дают «ценные знания».

Итак, игра начинается!

По сути, четкое задание и смысл происходящего известны только капитану. Как он распорядится этими знаниями? Что будут делать остальные: ждать указаний сверху или проявлять инициативу? Но и у рядовых космонавтов есть то, что необходимо капитану для принятия правильного решения. Хватит ли силы духа у рядовых для продвижения своего «знания» наверх?

Ведущий внимательно наблюдает за группой, поддерживает тишину и следит за соблюдением правил игры.

Игра продолжается или завершается в зависимости от того, удастся ли капитану через 15 минут:

- собрать все элементы пазла у себя (возможно, поручив это кому-то из руководителей групп);
- понять, кто болеет, и принять решение об их изоляции и «освобождении» остальных;
- получить информацию от команды:
 - о присутствии врача в команде;
 - о повреждении обшивки;
 - о невирусной причине комы;
 - о наличии двух механиков.

Если игра завершается из-за неудачного руководства, то переходим к обсуждению причин. После обсуждения можем попробовать еще раз с новым (или со старым) капитаном – по желанию. Если удалось что-то собрать, продолжаем!

Даются следующие задания и инструкции.

- Если капитану становится известно о том, что человек, находящийся в коме, ударился головой, а не заразился, – он освободит команду.
- Если первое неизвестно, возможно, он узнал о том, что есть врач, и отправил больных к нему для выяснения, инфекция это или нет. Для этого у больных есть «симптомы». Все они разные, следовательно, кто-то из них простудился, кто-то отравился, у ко-



го-то ангина. Если неизвестно, есть ли врач, то капитан принимает решение об изоляции или осмотре больных, а возможно, он решит выпустить их в открытый космос? Все зависит от него. Здесь мы и увидим его лояльность!

- Если ему становится известно о повреждении обшивки, он должен пересмотреть приоритеты решения поступивших ему задач и первой решить эту (так как погибнуть могут все). Для ее решения в команде есть два механика.

Капитан и «свободная» команда (если она освобождена из кают, если нет, то только капитан) собирают пазл и узнают, кто живет на той планете, к которой они приближаются (это вид на планету сверху). Они должны принять решение о посадке корабля (ведущему необходимо внимательно следить за тем, кто принимает окончательное решение и как).

После завершения садимся в круг для обсуждения. Озвучиваем все задания, которые были.

- Кто в какой роли находился и как себя чувствовал?
- Удалось ли выполнить задание?
- Получил ли капитан информацию от врача?
- Есть ли информация о повреждении обшивки корабля?
- О падении больного?
- Если какая-то информация до капитана не дошла, то почему? На каком этапе она задержалась?
- Какие решения принял, а какие мог бы принять капитан? Что помешало?

Обсуждение ведем, имея в виду, что руководителю (лидеру) приходится решать несколько задач одновременно. Для исключения перегрузки он должен уметь выстраивать их по степени важности и уметь по необходимости делегировать свои полномочия. А каково было руководителям групп, получавшим указания и принимавшим информацию от множества людей?

Раздаточные материалы

1-е задание капитану

Вам надо выяснить: во-первых, не болеет ли кто-то еще; во-вторых, не является ли это заболевание вирусной инфекцией, и принять решение об изоляции больных. Но и задачи капитана корабля никто не отменял. Учтите цвет карточек:

красный – болен, температура,
зеленый – здоров,
желтый – усталость.

2-е задание капитану

У команды осталась разрозненная информация (пазлы). Вам их надо срочно собрать для создания общей картины и продолжения жизни на корабле.

Карточки с «ценными знаниями»

Вы видели, как человек, лежащий в коме, за два часа до случившегося случайно упал и ударился головой о стол.

Вы знаете, что повреждена обшивка корабля.

У вас медицинское образование, и вы в состоянии осмотреть больных и поставить диагноз. Вам нужно выделить общие симптомы и понять, заражены ли все одним вирусом.

Вы механик, у вас есть лицензия на выход в открытый космос для проведения ремонтных работ на корпусе корабля.



3-е задание капитану

После перерыва все рассаживаются так, как сидели первоначально, затем по просьбе ведущего изменяют свое местоположение таким образом, что капитан становится руководителем первой группы, руководитель первой группы – первым рядовым, последний рядовой – руководителем второй группы и так далее. Руководитель пятой группы становится капитаном. Участники могут расположиться и по-другому: либо по желанию участников, либо в связи с особым замыслом ведущего.

Капитана просят выйти за дверь.

Оставшимся участникам группы предлагается вернуться в ситуацию заблокированных кают, при этом каждый должен написать капитану записку о том, что ему необходимо срочно получить допуск к центральному компьютеру для корректировки курса корабля, иначе звездолет окажется в опасности. Каждому нужно придумать убедительное обоснование этой просьбы.

Время написания записки – три минуты.

После того как записки собраны, капитана приглашают войти. Ему предлагается по очереди или выборочно (на усмотрение ведущего) прочитать записки и решить, какие просьбы можно выполнить, а какие нет и почему. Возможен вариант, когда капитану ставится условие: допустить к центральному компьютеру только одного человека – ведь корректировки курса могут оказаться абсолютно не соответствующими друг другу!

После принятия решения капитаном начинается обсуждение причин выбора записок, показавшихся ему наиболее достойными внимания.

В процессе этого обсуждения формулируются основные требования, которым должны соответствовать обращения подчиненных к лидеру.

Ведущий подводит итог, указывая, что убедительные формулировки должны быть:

- четкими,
- конкретными,
- реальными,
- определенными по времени (содержащими точные сроки и временные параметры).

Ведущему следует обратить внимание участников на следующие вопросы:

- Существуют ли различия при обращении в устной и письменной форме?
- Надо ли ориентироваться на индивидуальные особенности того, кому мы обращаемся, и как это можно сделать?

После обсуждения можно предложить участникам написать новый вариант записок с учетом сделанных выводов.

Задания подгруппам

Материалы: фломастеры, карандаши, цветная бумага, клей, ножницы, чистые листы бумаги.

Все распределяются по своим пяти подгруппам (без капитана). Затем все пересаживаются, смещаясь на одного человека так, чтобы последний рядовой стал руководителем группы. Дается следующая инструкция, которая озвучивается пошагово: следующее задание формулируется только после представления результатов предыдущего:

1. Каждой команде надо придумать название планеты, на которую мы собираемся приземлиться, изобразить контуры ее материков, придумать флаг и эмблему хотя бы одного государства этой планеты.

2. А теперь подумайте, как вы можете выяснить, есть ли опасность на планете для людей? Вдруг ее жители – людоеды?



3. Каждая команда придумывает презентацию земной цивилизации для инопланетян. Необходимо рассказать представителям другой планеты, какие мы, что умеем, что знаем и прочее, при этом мы не знаем, понимают ли они наш язык.

4. Теперь вы инопланетяне, живущие на планете, название которой уже придумали (см. пункт 1). Вам нужно разработать ответную презентацию.

На подготовку каждого задания дается пятнадцать-двадцать минут. После представления результатов каждого этапа все снова смещаются на одного человека и у подгрупп возникает новый руководитель.

Ведущий в процессе игры наблюдает за тем, как ведут себя руководители: попустительствуют, принимают активное участие как равные, оказывают давление на команду?

Во время обсуждения, организуемого после выполнения всех заданий, в центре внимания оказываются следующие вопросы:

- Кто из лидеров какую тактику руководства использовал?
- Была ли оправданна эта тактика в данной конкретной команде с именно этим заданием?
- Должны ли мы менять тактику в зависимости от задачи и команды?

Задание всей группе

Ведущий напоминает участникам игры известные стили управления:

- авторитарный,
- демократический,
- либеральный.

Эти стили выделены на основе двух переменных – содержания решений и приемов их выполнения (по работам К. Левина). Участникам игры за десять минут предлагается придумать и записать ситуации и профессии, для которых необходим тот или иной стиль. Желающие зачитывают свои записи, которые обсуждаются всеми участниками игры.

Ведущий предлагает подумать над метафорическим образом группы и ее лидера. После выдвижения различных вариантов он предлагает свой. Вместо часто упоминаемого образа пирамиды, с самой вершины которой лидер смотрит вниз, тогда как все остальные, задрав голову, смотрят вверх, можно предложить нечто похожее на ряд концентрических окружностей. Задача лидеров – охватить всю организацию, чтобы высвободить максимум энергии. В этом и заключается их работа: они не должны становиться донорами энергии, их задача научить других отдавать ее.

Необходимо внимательно следить, чтобы новые лидеры вели людей, а не боролись за власть. Все положительные черты характера – энергия, амбициозность и готовность работать, которые делают кого-то отличным кандидатом в лидеры, – могут превратиться в отрицательные, если этот кандидат неверно выбирает цель (можно напомнить действия капитана в первом блоке игры).

В качестве яркого иллюстративного примера можно привести следующую историю.

Одного из известнейших ученых, который занимался изучением поведения кур, Глена Макбриджа из Австралии, пригласили поставщики яиц, которых беспокоила одна проблема.

Они заметили, что яйца некоторых кур крупнее других, и совершенно логично решили не разводить кур, несущих мелкие яйца. Так и поступили. Приобрели несушек, яйца которых были крупнее остальных, и посадили их в клетку.

Вот тут-то и началось самое интересное: куры заклевали друг друга до смерти. Поставщики обратились к Макбриджу. Он объяснил, что яйца большего размера несут куры с более властным характером. Когда их оказывается слишком много в одной клетке, они заклевают друг друга.

Лидеру приходится сталкиваться с разными опасностями – возможно, не несущими физическую угрозу, но психологически весьма значимыми. Его сотрудники должны видеть,



что он способен сохранять спокойствие, но это спокойствие означает не безразличие, а готовность к действиям. Лидер должен быть решительным, отдавать ясные распоряжения и «держат руку на пульсе».

Ведущий напоминает, что в этой игре участники опробовали на себе разные роли: они были лидерами и подчиненными. Он предлагает им, опираясь на свой опыт, создать портрет идеального лидера (либо такого, каким они сами хотят стать, либо такого, каким они хотели бы увидеть своего начальника). Работа осуществляется ими письменно и индивидуально. Затем участники озвучивают разработанные ими портреты с указанием (по желанию), идет ли речь о себе или о своем будущем начальнике.

По завершении игры организуется итоговое обсуждение:

- Какой опыт вынесли участники из занятия?
- Что видится самым важным и нужным?
- С каким настроением они уходят с занятия?

Игры на координацию

Еще раз, но одновременно

Предложите детям правой ногой крутить «от себя», а правой рукой крутить «к себе».

Левой рукой хлопать себя по голове, одновременно правой рукой гладить свой живот справа налево и слева направо.

Точно так же можно левой рукой как бы забивать гвоздь молотком, а правой гладить что-то утюгом.

Кегля

Играющий становится перед стулом с кеглей, идет 8-10 шагов вперед, останавливается. Затем ему завязывают глаза, предлагают повернуться вокруг себя один – два раза, пройти обратно то же количество шагов обратно к стулу и, подняв руку, сверху опустить ее на кеглю. Выполнивший задание получает приз.

Космонавт

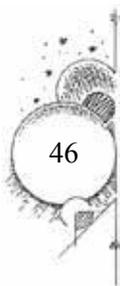
Игрок крутится 10 раз, глядя в потолок, а затем пытается пройти ровно по одной полоске.

Отдай честь

Ведущий говорит, что нужно отдать честь правой рукой, а левую одновременно вытянуть вперед с оттопыренным большим пальцем, сказав при этом: «Во!». Затем хлопнуть в ладоши и проделать то же самое, но быстро сменив руки. По команде ребята выполняют задание. Выигрывает самый ловкий и внимательный.

Послушай, поверь и себя проверь

Ведущий предлагает игрокам сделать следующее упражнение: положить руки на колени, по команде хлопнуть в ладоши, потом правой рукой взять за нос, а левой за правое ухо. Потом опять хлопнуть и поменять руки. А вот еще одно упражнение: по команде отдать честь правой рукой, а левой показать «во!», потом по команде поменять руки.



Прыжок с поворотом

Очертите на земле круг. Станьте в центр круга, подпрыгните как можно выше, сделайте в воздухе полный поворот и точно опуститесь в центр круга. Вот такое простое задание давайте своим ребятам.

Сегодня в порт придет корабль

Ведущий произносит текст. Участники показывают движения, характеризующие действия с этим предметом.

«Корабль в порт придет и привезет: левая рука – веер, правая рука – ножницы, правая нога – футбольные мячи, левая нога – ножную швейную машинку, весь корпус – кресло-качалку или часы с кукушкой».

Игры на внимание

Брито-стрижено

Ведущий напоминает детям о сказке, в которой жена назло мужу всё делала наоборот, и говорит, что игра будет в чём-то такой же: все движения ведущего игрокам нужно будет выполнять наоборот, например, если ведущий поднимает руку вверх, дети опускают свою вниз. Другой вариант: ведущий разводит руки – игроки соединяют их вместе; ведущий быстро взмахивает рукой справа налево – участники медленно ведут рукой слева направо. Игрок, который ошибся, становится ведущим.

«Да» и «Нет» по-болгарски

Эту игру можно проводить за столом. Ведущий: «Вы знаете, что многие жесты имеют интернациональное значение, например, большинство жестов угрозы. Но имеются и существенные различия в смысловом наполнении одних и тех же жестов в разных странах. Так, например, если русский в знак отрицания качает головой, то для болгарина этот жест имеет противоположное значение – он выражает согласие. И наоборот, болгарин в знак отрицания наклоняет голову вниз. А теперь я буду Вам задавать вопросы по-русски, а Вы отвечайте по-болгарски, показывая жест головой, а вслух говорите по-русски».

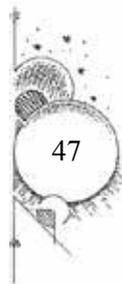
Камень, колодец, полотно, ножницы

Играющие делятся по парам и вместе вслух считают: «Один, два, три!». На счёт «три» каждый из них изображает пальцами руки какую-либо фигуру. Камень – сжатый кулак; полотно – открытая ладонь; ножницы – два разведённых пальца; колодец – два пальца, образующие букву «о».

Как определить победителя в паре? Ножницы режут полотно, но тонут в колодце и тупятся об камень. Полотно накрывает колодец и камень. Камень и ножницы тонут в колодце. В каждой паре определяется победитель. Эти игроки образуют новые пары. Игра продолжается, пока не останется один победитель.

Картошка, капуста, огурец

Ведущий занимает положение перед игроками и объявляет задание: «Я буду произносить слова, сопровождая их движениями рук. Когда я скажу слово «капуста», нужно поднять руки ладошками вверх, при слове «картошка» – опустить руки вниз ладошками, при слове «огурец» – руки раздвинуть в стороны по диагонали». Затем ведущий начинает произносить слова, при этом показывая и другие движения. Участникам важно не сбиться. Основ-



ное условие – участники игры должны смотреть на руки ведущего! Кто собьётся, выбывает из игры.

Нос, нос, нос, рот

Игроки сидят кружком, посередине – ведущий. Он говорит: нос, нос, нос, рот. Произносятся первые три слова, он берется за нос, а при четвертом вместо рта дотрагивается до другой части головы. Сидящие кружком должны делать все, как говорит, а не делает ведущий, и не дать себя сбить. Кто ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает самый внимательный.

Птица, рыба, зверь

Участники стоят в кругу или сидят на стульях по кругу. Ведущий подходит к любому из игроков и произносит слова: «птица», «рыба», или «зверь». Игрок, к которому подошёл ведущий, должен быстро сориентироваться и дать название птицы, рыбы или зверя. Повторяться нельзя! Кто не назовёт, выбывает из игры.

Прилетели птицы

Игроки должны внимательно слушать текст и на месте ошибочно сказанных слов хлопнуть в ладоши:

- Прилетели птицы: голуби, синицы,
мухи и стрижи,
ласточки, ежи...
- Прилетели птицы: голуби, синицы,
аисты, вороны, галки, макароны...
- Прилетели птицы: голуби, куницы,
чибисы, стрижи, галки и ежи,
комары, кукушки, сели у опушки...
- Прилетели птицы: голуби, старушки,
лебеди и утки и Спасибо, шутка!

Словесный вариант игры может быть изменён. Ошибившиеся игроки выбывают из игры.

Сантики-фантики-лимпопо

Все играющие становятся в круг. Выбирается водящий, который отходит в сторону. В это время играющие назначают в кругу еще одного водящего, который будет задавать остальные различные движения. Первый водящий возвращается в круг. Играющие начинают двигаться по кругу, друг за другом, со словами: «Сантики – фантики – лимпомпо», при этом все игроки выполняют движения, заданные вторым водящим. Задача первого водящего найти в кругу играющих того человека, который задает всем движения.

Суша-вода

Ведущий занимает положение перед игроками, и объявляет задание: «Я буду называть слова. При слове «суша» вы делаете шаг вперёд, при слове «вода» – шаг назад». Ведущий начинает быстро называть слова, затем неожиданно говорит: «Берег (море, озеро)». Игроки, сделавшие шаги, выбывают из игры.

Съедобное – не съедобное

1 вариант

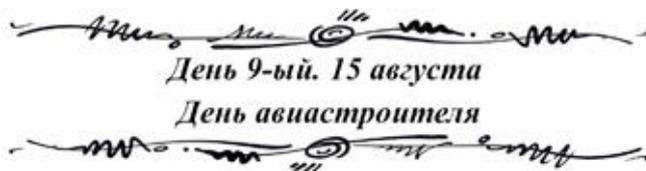
Играющие стоят лицом в круг. Начинает игру тот, у кого в руках мяч. Игроки кидают мяч друг другу, называя любые вещи, предметы, продукты и т.д. Задача играющих поймать



мяч, если названо что-либо съедобное, а если не съедобное – отбить мяч руками. Кто ошибся – выбывает.

2 вариант

Все играющие стоят в линию, лицом к водящему. Водящий по очереди кидает мяч играющим, называя съедобные или не съедобные предметы. «Съедобное» играющим надо поймать, а «не съедобное» не ловить. Кто ошибся, делает шаг назад, кто сделал правильно – шаг вперед. Кто первым поравнялся с водящим, – выигрывает.



Фраза дня «У того, кто сидит на веслах, нет времени раскачивать лодку»

Школа шифровальщиков

В каждой школе чему-либо учат. В музыкальной школе учат играть на разных инструментах, в хореографической – танцевать, в художественной – рисовать, в обычной – читать, писать и считать. В школе шифровальщиков учат зашифровывать и расшифровывать слова, предложения и целые тексты. А когда курс обучения заканчивается, в школе шифровальщиков, как и в любой другой, проводится экзамен. Обычно он проводится так. Все шифровальщики садятся за парты в классе. Преподаватель открывает написанный на доске зашифрованный текст. Сдающие экзамен смотрят на текст и пытаются догадаться, с помощью какого «ключа» зашифровано предложение. Первый, кто догадывается и расшифровывает, поднимает руку. Ему дают слово. Если он верно прочтет то, что написано, ему тут же ставят «пятерку». Правда «пятерки» в школе шифровальщиков необычные. Они представляют собой пластинки жевательной резинки. Отличник, получив пластинку, обязан тут же положить в рот и начать жевать. Это делается не просто так, а с целью: жующий отличник вряд ли сможет подсказать остальным, как расшифровать следующее предложение. Поэтому, когда преподаватель открывает новое предложение, зашифрованное, кстати, с помощью другого «ключа», расшифровывать его могут все, кроме жующих. Конечно, получившие пятерки тоже могут расшифровывать, но право ответа им будет дано только в том случае, если с расшифровкой не справится кто-либо другой. Всего к концу экзамена в классе может появиться 10 жующих отличников – именно 10 предложений, зашифрованных разными способами, выносят обычно на экзамен. Вот эти способы:

Способ № 1: УТАНЮШИДЕЛНЕМАЛОУТАНЮШИМНОГОДЕЛ

(все слова написаны подряд без пропусков)

Способ № 2: Ы САМАРОЙ ОДИМ АРОЙ

(в словах пропущены первые буквы)

Способ № 3: ЛОП АН УКШИМ ИЛИНОРУ

(текст читается справа налево)

Способ № 4: ЯЛЮ БЛЮС ВОЮЛ ОШ АДКУ

(текст произвольно разбивается)

Способ № 5: _____

(текст читается с помощью зеркала)

Способ № 6: 15, 1, 26, 1 20, 1, 15, 33 4, 18, 16, 12, 16 17, 13, 1, 25, 6, 20

(все цифры – порядковые номера букв в алфавите)

Способ № 7: КИИДЛЕНТ АБРЫСЧНОЛКСКЛАНЧРАСЕФТУСМЯ

(читаются только четные буквы)

Способ № 8: ВДЕ АБУБКШИ АН АЛОВКЧЕ

(четные и нечетные буквы поменялись местами)

Способ № 9: АТЬСПРАПОНУЛУСЧОКБЫ

(меняются местами половинки слов)

Способ № 10: МЕЕЕЬЕОГУЕКШРИДНРПТН

(читается первая буква с начала, затем первая с конца и т. д.)

Все приведенные здесь зашифрованные предложения – это строки из стихов Агнии Барто. А еще на экзамене иногда зашифровываются строчки из популярных песен, пословицы и поговорки, знаменитые фразы из телевизионной рекламы.

Задачи из жизни инопланетян

Из «Задачника» Григория Остера

Инопланетяне, посетившие школу №141, резко отличаются от жителей Земли. У каждого из них по 4 руки, 4 ноги и по две совести.

На сколько меньше всего перечисленного у ученика этой школы Степана Стульчикова, если известно, что рук и ног у него столько же, сколько у обычного человека, а совести нет совсем?

Если Слюника раздражить, он начинает лягаться и не успокоится, пока не лягнет дразнившего каждой ногой по 3 раза. Однажды Мряка обозвала Слюника хрямзиком и он лягнул ее 27 раз.

Сколько ног у Слюника?

У Кати было 20 больших хрямзиков и 12 маленьких. Когда она узнала, что это такое, она все свои хрямзики бросила и отскочила от них подальше.

От какого количества шлепнувшихся на землю хрямзиков отскочила Катя?

На одной жужаре к нам прискакали 70 лямзиков, а на другой на 3 лямзика больше. Сколько лямзиков прискакали к нам на обеих жужарах?

Если Хрямзика обозвать слюником, он начнет бодаться и не перестанет, пока не боднет обозвавшего по 5 раз каждым рогом. Однажды Бряка именно так его и обозвала, и Хрямзик боднул ее 35 раз.

Сколько рогов у Хрямзика?

Простой Хрямзик может слопать в один присест 25 чалочек. Очень голодный Хрямзик может слопать в 3 раза больше чалочек.

Узнай, сколько чалочек слопают 19 голодных Хрямзиков и на сколько меньше чалочек слопают 30 простых?

Мряка и Бряка пришли на полянку и стали прыгать. Мряка прыгнула на 7 лыгов, а Бряка на 8 лыгов.

Сколько лыгов осталось нераздавленными, если всего на полянке сидели и тихо пели задумчивую песню 39 лыгов?

Мряка и Бряка поссорились. Мряка 7 раз фрякнула Бряку марфуфочкой по чем попало, а Бряка фрякнула Мряку той же марфуфочкой по чем попало 9 раз.

Спрашивается, сколько раз хватали бедную марфуфочку за хвост и фрякали ею по чем попало?

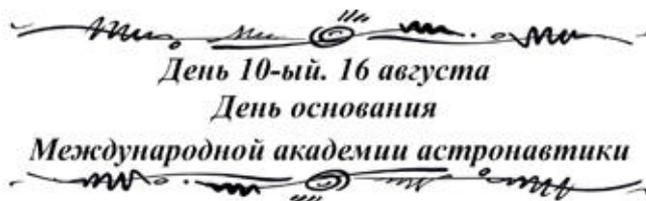
Отправляясь гулять, Мряка каждый раз надевает 3 фуфыры, а Бряка только 2. Домой они обе всегда возвращаются совершенно голые.

Сколько фуфыр растеряли Мряка и Бряка за лето, если известно, что Мряка гуляла летом 150 раз, а Бряка 180 раз?

Когда Слюник видит, что кто-то нашел пусик, он сразу начинает умирать от зависти. В четверг Мряка в присутствии Слюника нашла сначала 6 пусиков, а потом еще 12.

Сколько раз в этот день начинал умирать от зависти Слюник?





Фраза дня «Каждую минуту вы все больше и больше становитесь тем, кем станете со временем»

Звездная россыль

Цель: Сплочение коллектива, осознание значимости каждого в осуществлении общей деятельности.

Материалы

- текст «Сказки о конфликте и контакте» (автор – Игорь Вачков);
- музыка «космической» тематики;
- материалы, необходимые для рисования;
- бумага формата А3 из расчета один лист на пять-шесть участников;
- два листа ватмана формата А1;
- платок для завязывания глаз.

Ход игры

Звучит «космическая» музыка.

Ведущий. Когда-то в бесконечном космическом пространстве существовали только атомы, которые могли лишь отталкиваться и конфликтовать друг с другом и совершенно не умели объединяться. Да они и не хотели этого делать. Атомы были независимы и свободны. Но однажды из неизведанных просторов космоса явилась Черная Громадина – ужасное существо, состоящее из поглощенных и расщепленных им частиц. Туманообразная Черная Громадина пожирала атомы и объединяла их в себе в виде расщепленных частиц. Позади этой Черной Громадины оставалась только пустота, и пространство сворачивалось, как горящая бумага.

Атомы запаниковали. В отчаянии метались они, натываясь друг на друга, и конфликты вспыхивали еще острее.

И вдруг один из атомов, которого звали Альф, воскликнул:

– Послушайте, братья атомы! Черная Громадина пожирает нас поодиночке! Ни большие, ни маленькие атомы не в силах противостоять ей. Значит, есть только одна возможность, которой еще никто не пытался воспользоваться! Нам надо объединиться, надо научиться преодолевать силу взаимного отталкивания и собраться в единое целое. Авось уж тогда-то эта обжора подавится!

Однако сколько ни убеждал своих собратьев Альф, никто не хотел его слушать, все желали лишь одного: сохранить свою независимость во что бы то ни стало.

Участники мотивируют свой отказ объединиться с другими. Ведущий предлагает каждому высказать свои аргументы за и против объединения. Какой способ существования наиболее приемлем для коллектива как части Вселенной?

После того как все выскажутся, ведущий сдвигает стулья так, чтобы ограничить свободу передвижения участников. Чтобы произвести больший эффект, в процессе дальнейшего рассказывания истории ведущий может двигаться вокруг игроков, слегка касаясь их.



Ведущий. Шло время, Вселенная таяла на глазах, и всё уже становились круги, которые описывала Черная Громадина. Отдельные хребты-атомы, бросавшиеся на нее в атаку, бесславно погибали, а большинство стремилось к центру Вселенной – подальше от страшного чудовища. Наконец наступил момент, когда Вселенная сжалась в комок и атомы столпились так тесно, что едва преодолевали силу взаимного отталкивания, а Черная Громадина уже подьедала тех, кто оказался с краю.

– У нас последний шанс, друзья! – сказал один из атомов. – Если мы не используем его, то все погибнем, и наша Вселенная исчезнет. Кто хочет спастись, объединяйтесь друг с другом. Мы создадим новые структуры – молекулы, а из них тела, предметы. И будем жить по-новому!

Итак, готовы ли вы объединиться?

Участники принимают решение. На данном этапе возможны два варианта развития событий: все участники могут принять решение объединиться или же может образоваться группа участников, не желающих объединяться. В этом случае игра идет далее в двух направлениях: образуются две команды – команда атомов, решивших объединиться, и команда атомов, принявших решение остаться независимыми.

Для того чтобы выиграть время и найти способ победить Черную Громадину, необходимо пожертвовать некоторыми атомами – они должны проложить путь по звездной дорожке, пока не замеченной Черной Громадиной.

Участники разбиваются на три группы: пять человек выходят за дверь (ведомые), пять человек становятся ведущими, остальные – члены команды, наблюдающие со стороны. На полу веревкой обозначается затаежливая «звездная дорожка», по которой каждый ведущий должен провести своего ведомого. Помогать ведомому можно только вербально, не прикасаясь к нему и оставаясь в начале дорожки. Во время прохождения участниками испытания члены команды не имеют права помогать ни ведущему, ни ведомому. Ведомые с завязанными глазами по очереди заходят в помещение и преодолевают препятствие.

В моей практике было три человека, не пожелавших объединиться с остальными. При прохождении звездной дорожки я включила их в группу атомов, которые должны были проходить испытание с завязанными глазами.

После окончания игры все снова садятся и проводится обсуждение. Каждой группе задаются вопросы.

Вопросы ведомым:

- Что вы испытывали?
- Доверяли ли вы ведущему вас по звездной дорожке?
- Что менялось в процессе выполнения задания?
- Что вы испытывали, когда вами руководили и нужно было лишь следовать инструкции?
- Хотелось ли вам что-то спросить?
- Был ли внутренний протест?

Вопросы ведущим:

- Как вы себя чувствовали в роли ведущего?
- Что было наиболее трудно и наиболее легко?

Вопросы команде:

- Что вы испытывали, когда участник вашей команды выполнял задание?
- Хотели ли вы вмешаться, что-то изменить или подсказать ведущему?
- Довольны ли вы тем, как ведущий руководил выполнением задания?



Ведущий. Итак, вы смогли вырваться и у вас еще есть время, чтобы победить Черную Громадину. Сейчас вам необходимо объединиться в группы по 5–6 атомов и сообща выработать перечень качеств личности, способной к эффективному межличностному взаимодействию, в том числе и в конфликтных ситуациях.

Участники в микрогруппах составляют перечень качеств личности, являющихся важными для эффективного межличностного взаимодействия, затем представитель от каждой микрогруппы зачитывает получившийся список, при этом каждое предлагаемое качество обосновывается и обсуждается группой. Затем всеми вместе составляется общий список из 10 пунктов на основе уже имеющихся качеств.

Если есть команда нежелающих объединяться, им дается задание составить перечень качеств личности, мешающих эффективному межличностному взаимодействию.

Шаргалка

(вариант перечня качеств личности, важных для межличностного общения)

Эмпатия – постижение эмоционального состояния, проникновение в переживания другого человека.

Добржелательность – способность не только чувствовать, но и демонстрировать партнерам свое расположение, симпатию.

Конкретность – отказ от общих рассуждений, умение говорить в русле заданной темы, говорить о своих переживаниях, действиях, готовность однозначно отвечать на вопросы.

Инициативность – склонность к деятельной позиции в отношениях с людьми, способность устанавливать контакты, не дожидаясь инициативы со стороны.

Открытость – способность открывать другим свой внутренний мир, твердая убежденность в том, что открытость способствует установлению здоровых и прочных отношений; открытость – это не обнародование интимных секретов, а скорее искренность в обсуждаемом вопросе.

Умение слушать – способность личности переключиться на другого человека, демонстрация ему своей заинтересованности по обсуждаемым вопросам с учетом его позиции (умение слушать предполагает владение методами активного слушания).

Тактичность – соблюдение этических норм во взаимодействии.

Конфронтация – умение противостоять мнению другого человека с полным осознанием своей ответственности и заинтересованности, а в случае несходства мнений – готовность пойти на конфликт, но не с целью испугать или покарать, а с надеждой на установление подлинных и искренних отношений.

Гибкость – способность применять разнообразные стратегии при решении проблем.

Ведущий. Вы наконец-то пришли к единому мнению и теперь можете все вместе противостоять Черной Громадине. Для того чтобы объединиться, вам необходимо закрыть глаза и на ощупь найти руки друг друга...

После того как все участники взяли в произвольном порядке за руки, они открывают глаза и стараются, не размыкая рук, распутаться. Для того чтобы не было вывиха суставов, разрешается только менять положение рук относительно друг друга.

В итоге, как правило, получается несколько «узелков». В этом случае участники впоследствии делятся на микрогруппы в соответствии с получившимися «узелками». Если же образовался единый круг, участники объединяются в микрогруппы с оказавшимися рядом соседями.

При наличии нежелающих объединяться атомов из них создается отдельная группа.

Ведущий. Разинуло чудовище свою огромную пасть, и объединение атомов исчезло в ее черноте. Однако Черная Громадина не смогла переварить этот новый продукт. Сжавшаяся до размеров точки Вселенная в ее брюхе вдруг взорвалась, разметав поглощенные чудо-

вищем атомы по бесконечному пространству. И появились в этом пространстве звезды и планеты, астероиды, кометы, туманности. Позже возникли на планетах живые существа и растения, потом люди, которые научились создавать новые предметы.

Разделитесь, пожалуйста, на звезды и планеты и создайте с помощью вот этих средств (указывается на стол с красками, карандашами и др.) мир, в который вы объединились.

Под «космическую» музыку участники в микрогруппах на листах формата А3 рисуют мир, который получился из объединенных атомов.

После окончания работы все рассматривают рисунки и ведущий предлагает объединить звезды, планеты и пр. в единую галактику и дать ей название. На скрепленных листах ватмана создается общий коллаж. Участники становятся вокруг коллажа и рассматривают его.

Ведущий. Появившаяся галактика состояла из атомов. Атомы были объединены по-разному, но они уцелели, не расщепились и обрели умение не только отталкиваться, но и притягиваться.

С тех пор атомы, живущие внутри каждого из нас, иногда нашептывают нам о том, что нужно не только ценить свободу и независимость, но и уметь общаться, налаживать связи.

Именно так: притягиваясь и отталкиваясь, в одиночку и объединившись с другими, можно преодолеть все трудности и опасности.

На этом игра завершается и проводится итоговое обсуждение.

Сказка о конфликте и контакте

Ты, наверное, знаешь о том, что все предметы в мире состоят из атомов – маленьких частиц, которые могут объединяться между собой и образовывать молекулы. У атомов есть два противоположных свойства – они и притягиваются, и отталкиваются друг от друга.

Я расскажу тебе сказку о том очень давнем времени, когда атомы могли только отталкиваться и конфликтовать друг с другом и совершенно не умели объединяться. Да они и не хотели этого.

Тогда в мире не было еще абсолютно ничего. Только отдельные атомы свободно летали в бесконечном пространстве, и если случайно сближались, между ними вспыхивали ссоры и они, как мячики, разлетались в разные стороны. Атомы были независимы и свободны, каждый из них гордился только собой и ни с кем другим не хотел иметь дела.

И вот однажды из неизведанных просторов космоса явилась Черная Громадина – ужасное существо, состоящее из поглощенных и расщепленных ею частиц. Во Вселенной, имеющей только не связанные друг с другом атомы, это было не видано! Туманообразная Черная Громадина пожирала атомы на миллиардах километров космического пространства и объединяла их в себе в виде расщепленных частиц. Страшна была судьба съеденных атомов!

Позади этой Черной Громадины оставалась только пустота, и пространство сворачивалась, как горящая бумага, его становилось все меньше, а Черная Громадина объедала края Вселенной, вращаясь по сжимающейся спирали.

Многочисленные атомы, у которых никогда не было никаких забот и проблем, запаниковали. Близился момент, когда весь космос должен был исчезнуть в ненасытной пасти Черной Громадины.

Видя, что происходит, многие стремились бежать куда-нибудь сломя голову. Но куда было бежать из Вселенной? Ведь невозможно вырваться из пространства! И не было способа остановить прожорливую Громадину.

В отчаянии метались атомы, натыкались друг на друга, и еще острее вспыхивали конфликты. И вдруг закричал один из атомов (звали его Альф) – да так, что слышно его было очень далеко вокруг:



– Послушайте, братья-атомы! Черная Громадина пожирает нас поодиночке! Ни большие, ни маленькие атомы не в силах противостоять ей. Значит, есть только одна возможность, которой еще никто не пытался воспользоваться!

– Какая? Какая возможность? – заволновались атомы и начали слетаться поближе к Альфу.

– Мы никогда еще не пробовали делать этого. Может статься, что нас не спасет и такой способ. Но другого выхода просто нет.

– Да что за способ? Говори! Не тяни!

– А способ мой вот в чем: нам надо объединиться, нам надо научиться преодолевать силу взаимного отталкивания и собраться в единое целое. Авось уж тогда-то эта обжора подавится!

Возмущенные крики были ответом дерзкому оратору:

– Лишиться независимости? Ни за что!

– Объединиться с какими-то чумазыми частицами? С чего бы это?

– Уподобиться этой ужасной Громадине? Самим избрать форму зла?

– Быть скованным и не иметь всех возможных степеней свободы? Нет уж!

Альф пытался переубедить соплеменников:

– Лучше уж лишиться абсолютной независимости, чем быть съеденным и расщепленным. А объединение не есть зло само по себе. Объединившись и можно противостоять злу!

Но его уже не слушали. Особенно агрессивные атомы обрушились на Альфа и поколотили его. Он еле спасся от разбушевавшейся толпы.

Шло время, Вселенная таяла на глазах, и все уже становились круги, которые описывала Черная Громадина. Отдельные храбрецы-атомы, бросившиеся на нее в атаку, бесславно погибали, а большинство атомов стремилось к центру Вселенной подальше от страшного чудовища.

Не раз обращался Альф со своей идеей к товарищам по несчастью, но никак не решались атомы переступить через свой страх перед объединением. Хотя сомнения уже терзали многих из них.

Наступил момент, когда Вселенная совсем сжалась в комок, и атомы столпились так тесно, что едва преодолевали силу взаимного отталкивания, а Черная Громадина уже подъедала тех, кто оказался с краю.

– У нас последний шанс, друзья! – вскричал в ту минуту Альф. – Если мы не используем его, то все погибнем и исчезнет наша Вселенная. Я сумел преодолеть в себе силу отталкивания. Кто хочет спастись, объединяйтесь со мной, мы создадим новые структуры – молекулы, а из них – тела, предметы. И мы будем жить по-новому!

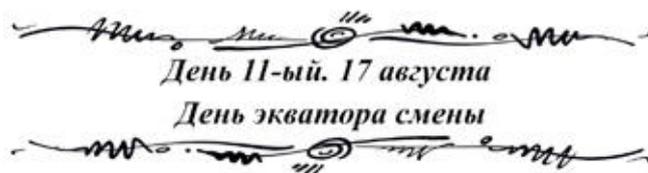
Только тогда атомы вняли призыву Альфа и отбросили последние сомнения. Объединились они, построив между собой неизвестные доселе связи, и это было первым в нашей Вселенной успешным контактом.

Разинуло чудовище свою огромную пасть, и исчезло в ее черноте возникшее объединение атомов. Однако не смогла Черная Громадина переварить этот новый продукт. Сжавшаяся до размеров точки Вселенная в ее животе вдруг взорвалась, разметав поглощенные чудовищем атомы по бесконечному пространству. И появились в этом пространстве звезды и планеты, астероиды, кометы, туманности, а позже возникли на планетах живые существа и растения, потом люди, которые научились создавать новые предметы.

И все это состояло из атомов. Атомы были объединены по-разному, но они уцелели, не расщепились и обрели умение не только отталкиваться, но и притягиваться.

С тех пор, с момента взрыва Вселенной, атомы, живущие внутри каждого из нас, хорошо помнят и иногда нашептывают нам о том, что нужно не только ценить свободу и независимость, но и уметь общаться, контактировать, налаживать связи. Именно так, притягиваясь и отталкиваясь, в одиночку и объединившись с другими, можно преодолеть все трудности и опасности.





Фраза дня «Чем больше я работаю, тем больше мне везет»

Межпланетарное творчество

Тип: Коллективное творческое дело

Форма: Творческий конкурс

Схема проведения:

1. Отряд разбивается на маленькие группы по 5-7 человек.
2. Каждая группа получает задание и в течение 15-20 минут выполняет его.
3. Проводится КТД, каждая группа показывает выполнение своего задания.
4. Жюри оценивает работу групп.
5. Вожатый с детьми анализирует проведенное КТД.

Варианты заданий для конкурсов

Календарь

На планете Земля пользуются календарем, который пришел из Древнего Рима. В этом календаре большинство названий месяцев – это всего-навсего порядковые числительные. Так, “сентябрь” обозначает “седьмой”, а “декабрь” – “десятый” (год у римлян начинается с 1 марта). А как называются месяцы на вашей планете?

- январь;
- март;
- июнь;
- сентябрь;
- ноябрь.

Рисуночное письмо

Когда-то люди не знали букв. Но тем не менее, они могли посылать друг другу письма. Вместо букв и слов в этих письмах были рисунки, поэтому письмо так и называлось – “рисуночное”. Попробуйте, подобно древним людям, “написать” с помощью рисунков короткое письмо, адресованное представителям других цивилизаций, с которыми вы хотели бы подружиться:

- “Позвони мне сегодня в 6 часов”;
- “Пойдем вечером играть в футбол”;
- “Подари мне на день рождения щенка”;
- “Принеси мне ножницы и цветную бумагу”.

Жесты приветствия

Во всем мире при встрече принято здороваться: пожимать руки, снимать шляпу, тереться носами – каких только жестов не придумали жители разных цивилизаций, чтобы приветствовать друг друга. Придумайте, как могли бы приветствовать своих сородичей дикари из...



- воинственного племени Йохо-чо;
- богатого племени Шуко-ту;
- гостеприимного племени Сесе-ки;
- нищего племени Люлю-ам;
- миролюбивого племени Тура-бу.

Животные с планеты Бам-с

На одной планете – она называлась Бам-с – были очень плохие метеорологические условия. Там каждый день с неба падали метеориты, или попросту камни. Поэтому все животные на этой планете имели панцирь, совсем как наши черепахи. Попробуйте нарисовать животных с планеты Бам-с. А назывались эти животные так:

- ханурик однорогий;
- сюсипусик гребешковый;
- манмарончик клыкастый;
- лямурик длиннохвостый;
- карабясик игольчатый.

Веселая история

На разных планетах цивилизация развивалась по-разному. И вот на планете Говорящих животных стали происходить забавные случаи.

Сочините историю про...

- собаку, которая жила в холодильнике;
- ворону, которая любила кататься на велосипеде;
- щуку, которая играла на гитаре;
- корову, которая хотела научиться плавать;
- майского жука, который очень боялся высоты.

Рисунок «на латинском»

На Земле каждое растение имеет название: роза, дуб, кактус, ромашка. На планете НЗ у каждого растения тоже есть название, придуманное учеными-биологами. Это название, как правило, звучит на древнем языке. Попробуйте нарисовать некоторые растения, зная лишь их названия:

- циркулус вицуозус;
- ромбиум перфорптум;
- кдрикулум зеркалиус;
- кругликокус демонстрандиум;
- тараканиум физиогидриус.

Сцена знакомства

Каждый человек постоянно с кем-то знакомится. Существуют даже всевозможные советы о том, как правильно познакомиться, чтобы произвести о себе хорошее впечатление. Но эти правила действуют только в привычных, обыденных условиях. А если предстоит невероятное знакомство? Как тогда вести себя человеку? Представьте и инсценируйте ситуацию, в которой знакомятся...

- представители различных цивилизаций;
- новый владелец замка с обитающими в нем привидениями;
- моряк, выброшенный после кораблекрушения на берег, с племенем людоедов;
- путешественник на машине времени со своим прапрапрадедушкой.



Великие укротители

Укротитель, или дрессировщик, – очень трудная профессия, она требует от человека терпения, выдержки, настойчивости, а порой – смелости. На Земле дрессировщики работают с животными: львами, собаками, морскими котиками. На других планетах существуют укротители различных предметов. Подготовьте такой номер и назовите его: «Укрощение...

- ...диких портфелей;
- ...строптивых ботинок;
- ...свирепых носовых платков;
- ...необъезженных табуреток;
- ...непослушных барабанов.

Жизнь замечательных вещей

Много лет в России на планете Земля выходила книжная серия «Жизнь замечательных людей». В каждой книге из этой серии рассказывалось об одном очень знаменитом человеке: о его детских и юношеских годах, о его трудовых победах и творческих достижениях. Особое внимание уделялось встречам героя книги с другими знаменитыми личностями. На планете Оживших вещей вышла книжная серия «Жизнь замечательных вещей». Напишите для этой серии биографии...

- старого коврика;
- старой вешалки;
- старого чайника;
- старой табуретки;
- старого полотенца.

«В иллюминаторе»

Космонавты утверждают, что планета Земля похожа на красивый голубой шар – такой они видят ее в иллюминаторы своих кораблей. А как, интересно, выглядят из космоса другие планеты? Попробуйте нарисовать эти планеты, если это:

- планета багровых туч;
- планета желтых туманов;
- планета голубых айсбергов;
- планета зеленых островов;
- планета перламутровых облаков;
- ваша планета.

Иллюстрации к книге

Очень многие дети и взрослые любят книги с картинками. Эти картинки в книге называются иллюстрациями. Художнику, занимающемуся иллюстрациями, нужно обладать огромной фантазией, чтобы нарисовать то, что придумал писатель. Нарисуйте животных других планет, которые называются:

- рузарх;
- вислюга;
- косоглот;
- хоботяра;
- папридой.

Правила поведения

Где бы человек ни находился, он не может вести себя КАК ему ХОЧЕТСЯ. Существуют писанные и неписанные правила поведения, которые объясняют, КАК НУЖНО себя вести в том или ином месте. Одни правила поведения предназначены для тех, кто посещает театр,



другие – для тех, кто идет в горы, третьи – для тех, кто едет на поезде. В правилах обычно разъясняется, что категорически нельзя делать в указанном месте, что нежелательно делать и что можно делать, но обязательно соблюдая технику безопасности. Сочините правила поведения для человека, оказавшегося в необычном месте, а именно...

- на планете Непуганых динозавров;
- на летающей тарелке;
- на планете Железяка;
- в берлоге манмарончика клыкастого с планеты Говорящих животных.

Новый Архимед

Как известно, Архимед, великий ученый древности планеты Земля, прославился тем, что измерил размер короны сиракузского царя, погрузив ее в ванну. Это было гениально простое решение труднейшей задачи. С тех пор про всех ученых, сумевших найти простое решение сверхсложной проблемы, говорят, что они – наследники славы Архимеда. Проверьте, а вдруг вы тоже достойны этого звания? А для этого найдите решение такой наиактуальнейшей проблемы, которая существует на вашей планете:

- Как определить возраст сюсюпика длиннохвостого?
- Как измерить вес зеленого облака?
- Как измерить температуру тела ханурика однорогого?
- Как определить численность муравьев в муравейнике?

Агнонимы

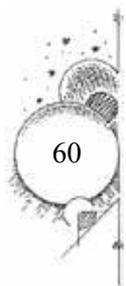
Термин «агнонимы» можно расшифровать так: «Слово, значения которого я не знаю» То есть, агнонимы – это те слова в нашем языке, которые мы порой употребляем не в том значении, которое у них есть на самом деле, а в том, которое мы им приписываем. Попробуйте догадаться, что означают слова из словарика марсианского языка:

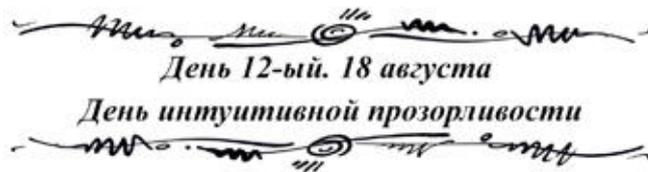
- атараксия;
- бутик;
- вивисекция;
- дебитор,
- мадригал.

Рекламный проспект

Когда на прилавках магазинов появляется новый неизвестный товар, к нему, как правило, прилагается рекламный проспект. В нем подробно объясняется, для чего служит новый товар, как им пользоваться, из чего он изготовлен, в каких условиях его хранить и сколько он стоит оптом и в розницу. Сочините рекламный проспект для ряда новых товаров, которые прибыли с планеты Непуганых динозавров. Название у нового товара – ...

- «Ферминобель»;
- «Вильдобизер»;
- «Кульдяло»;
- «Шурпумлель»;
- «Фифелямбп».





Фраза дня «Интуиция никогда не подводит того, кто ко всему готов»

Дигикон

Ролевая игра (старший возраст)

История: На космической станции организован межгалактический съезд. На нем планируются обсудить вопросы проблемы планеты Земля (экология, голод, засуха, пожары, бедность и т.д.). На съезд прилетели представители разных планет, готовые помочь планете Земля.

Вожатый делит отряд на команды по 4-7 человек (как удобно) каждая команда выбирает себе проблему (могут найти сами, может выдать вожатый), придумывают планету (название, специфику) с которой они прилетели и чем эта планета поможет Земле в решении данного вопроса. Затем начинается съезд, каждый экипаж делает свое выступление.

После выступления всех экипажей, выясняется, что комическую станцию захватывают космические пираты (в их роли могут выступить вожатые).

Сообщите каждому экипажу, что они являются «узниками», заключенными в камеры, и поместите каждую группу в угол или возле стены, отгородив ее столами и стульями, чтобы получилась «камера».

От экипажа выбирается один «робот». Предложите «роботам» представить, что они являются механизмом, который обязан повиноваться только командам своего хозяина. Они могут видеть, слышать, двигаться и реагировать, но не умеют говорить. (Проведите пример, дайте команду идти вперед и дождитесь пока «робот» упрется в стенку, обратите на это внимание, что команды остановись не было поэтому он продолжает пытаться двигаться вперед.

Снабдите каждый экипаж 2 листами бумаги и карандашом.

Пираты заключили всех пришельцев в тюрьму и заперли в камеры. Стража в любой момент может увести их на казнь. Единственная возможность для экипажа убежать – приказать роботам принести ключ

Расположите «камеры» как можно дальше друг от друга. «Роботы» стоят снаружи, перед камерами своих хозяев, и ждут начала деятельности.

Обратите общее внимание на большой дверной ключ, который вы положите у всех на виду (реальный ключ или вырезанный из бумаги). Этот ключ подходит к каждой камере.

Роботы могут заходить куда угодно, кроме камер. До того, как узники смогут воспользоваться услугами своих роботов, им придется создать их «память» и отдать последним ряд команд, которые нужно записать. К сожалению, «память» роботов способна удержать лишь 10 команд, каждая из которых состоит максимум из двух слов. Это единственные звуки, на которые роботы могут реагировать. Более того – команды не могут отдаваться на каком-либо известном языке; они должны состоять из бессмысленных слов: например, «зин» – «иди вперед» или «чат» ~ «иди назад». Это продиктовано тем, что в каждой камере сидят представители различных цивилизаций, у которых нет общего языка, и потому им приходится его изобретать.

В каждой камере группа заключенных должна выработать свои условные команды и занести их в «справочные таблицы» соответствующих роботов, чтобы затем им можно было

приказать пойти, взять ключ и принести его в камеру. Таким образом роботы реагируют на ряд заранее определенных команд.

Эти команды, когда их усвоят, можно повторять и отдавать в любой последовательности. Однажды сформированную память роботов нельзя изменить.

Когда вы покончите с объяснениями, кратко ответьте на вопросы и убедитесь, что все понимают, что им нужно делать. Затем дайте «узникам» 5 минут на формирование «памяти» «роботов». Каждая «камера» должна обсудить, какие «слова» будут означать команды для «роботов», и записать их вместе с переводом на «нормальный» язык. Вы же продолжаете следить за ходом работы, никоим образом, не вмешиваясь и тем, более не встречая со своими предложениями

По истечении 5-10 минут удалите всех роботов из комнаты.

После этого объявите, что стражники сделали в тюрьме кое-какие перестановки, и немало: сдвиньте мебель – например, перетащите стол на середину комнаты и скажите, что это туннель, по которому роботам придется ползти за ключом. Добавьте еще несколько препятствий, чтобы роботам пришлось, например, через что-то перелезть. Если хотите, можете переключать ключ с места на место, а если вы играете в «Дигикон» с очень умной группой, то можете позволить себе настоящую «подлость» и положить ключ туда, где «роботам» будет трудно его увидеть.

После такого отдельные «узники» придут в полное смятение, поскольку им наверняка и в голову не приходило ввести в «память» роботов слова «ползти» или «перелезть». Успокойте их и посоветуйте «стараться изо всех сил».

После того как «пленники» уяснят последовательность действий, которые необходимо выполнить их «роботам», чтобы добыть ключ, пригласите «роботов» подойти к вам, заберите у них «шпиргалки», перемешайте их и снова раздайте так, чтобы ни у одного из них не оказалось в руках первоначального варианта. Это наверняка посеет панику как в рядах «роботов», так и «пленников». Вы же прокомментируйте свои действия тем, что роботы – всего лишь машины, и неважно, чьим командам они подчиняются.

Объявите, что теперь «роботы» готовы к действию.

В первый момент все игроки будут в замешательстве, но спустя время кто-либо из «узников», а может быть, сразу несколько, начнут выкрикивать команды из своих списков. «Роботы» примутся лихорадочно изучать собственные списки, чтобы выяснить, чьи в них проставлены команды и что они означают. В конце концов кто-нибудь из них узнает «свою» команду и отреагирует на нее, что подстегнет других игроков, и начнется гонка. Может подняться страшный шум, на «роботов» посыплются приказы, брань и одобрительные возгласы. В общей суматохе и напряжении играющие могут подзабыть правила, так что сохраняйте бдительность и держите в узде наиболее ретивых игроков. Возможно, вам придется заталкивать людей назад в «камеры», проверять «словари», если у вас возникло подозрение, что «роботы» откликаются более чем на 10 командных слов, и запрещать команды, заставляющие «роботов» нападать друг на друга. При работе с молодежной группой лучше всего предупредить, что если один «робот» дотронется до другого, то оба немедленно «замрут» до тех пор, пока не поступит команда разойтись.

Возможно, что непосредственно вам придется подать сигнал об окончании игры, поскольку игроки в пылу борьбы могут не заметить, что один из «роботов» уже захватил ключ, и его команда побеждает, а даже если и заметят, то часто, войдя в раж, продолжают «направлять» своих «роботов», полагая, что именно трудности по преодолению препятствий – наиболее важная часть игры. Или, наоборот: некоторые игроки могут сдаться задолго до финала, расценив свой «словарь» как никуда не годный. Однако такое решение может быть опрометчивым, поскольку, при наличии творческого подхода, даже очень бедный словарный запас можно использовать самым удивительным образом.

Так же как только откроется первая камера, следите за ключом. Ведь есть много вариантов

- кинуть его и пытаться другим роботом захватить;
- держать при себе и больше никому не отдавать;
- выйти из уже открытой камеры и пойти человеку открывать все остальные камеры и т.д.

Об этих вариантах вы можете рассказать ребятам при обсуждении итогов игры, почему они поступили так, какие были мысли, хотели ли они помочь другим и т.д.

Удивительные приключения

(Игра для младших школьников.)

Игорь Вачков,
кандидат психологических наук

Цели. Тренировка навыков мыслительной деятельности и развитие умений наблюдать и замечать различного рода невербальные сигналы. Сплочение детской группы, формирование навыков эффективной коммуникации и умений различать правдивые и ложные высказывания.

Первый этап. Подготовка к игре и разогрев

Ведущий. Сегодня наша группа отправится в путешествие по Волшебной стране. Разумеется, в пути нас ждут разнообразные опасности и приключения. А самое главное – в этой стране живет злобный маг и чародей Крокс. Его следует опасаться больше всего, потому что его чары могут сильно навредить нам и помешать в нашем путешествии. Мне кажется, он уже где-то рядом. Во всяком случае, преграда, вставшая на нашем пути, – это наверняка его рук дело.

Игра-разминка «Переправа»

Ведущий: Широкая река появилась перед нами, а ведь раньше ее здесь не было! Река, несомненно, зачарованная: вода в ней – настоящий кипяток! Мы можем переправиться через реку на лодке. И если будем грести слаженно, то не забрызгаемся кипятком из реки.

Дети ставят стулья по два друг за другом так, будто это скамьи в лодке. Они устраиваются в лодке, изображая, что в руках у них весла.

Если число участников группы нечетное, то одного из детей ведущий может попросить встать впереди в качестве рулевого.

По команде ведущего дети начинают «грести». Важно добиться, чтобы движения гребцов были максимально синхронными и плавными.

Игра-разминка «Пещера»

Ведущий: Только-только вам удалось переправиться через реку, как встретила новая трудность. Чародей Крокс наколдовал огромные неприступные горы. Вам их не преодолеть. Есть только одна возможность – пробраться через узкую пещеру.

Дети встают в пары друг за другом, взявшись за руки. Начиная с первой пары участники по одному проползают (или проходят на четвереньках) под руками своих товарищей и, завершив «проход по пещере», образуют пару в конце колонны. Процедура завершается, когда все дети преодолеют пещеру.

Игра-разминка «Склеенные руки»

Ведущий: Миновав горы, вы оказались в дремучем лесу. Злобный чародей Крокс сделал чащу почти непроходимой. В ней очень легко потеряться. Давайте возьмемся за руки, чтобы никто из нас не отстал.

Ведущий становится первым в цепочке и начинает быстро двигаться, «подныривая» под руками участников (как в популярной игре «Путаница»). Когда цепочка оказывается в достаточной мере запутанной, ведущий объявляет: Чародей Крокс заколдовал нас, склеив наши руки. Если нам удастся распутаться, не разорвав сцепленные ладони, то злые чары падут.

Пока дети распутываются, ведущий не проявляет инициативы и лишь следует указаниям участников.

Второй этап. Основное действие

«Кто во что превращен?»

Ведущий. Вы успешно преодолели все трудности, которые создал вам злобный чародей Крокс. Это замечательно! Но, однако, главное впереди. Крокс произнес самое сильное свое заклинание и каждого из вас превратил... А вот в кого или во что вас превратил Крокс, нам и предстоит выяснить.

У меня в руках карточки. На каждой из них написано одно слово, обозначающее предмет, животное, птицу и так далее – вплоть до природных явлений. Что значат все эти карточки? Они означают то, во что вы, путешественники, превратитесь благодаря злым чарам Крокса.

Карточки будут раздаваться случайным образом. По моей команде вы перевернете доставшуюся вам карточку, прочтете надпись и узнаете, во что вас превратил чародей. После этого сразу снова переворачиваете карточку. Никто не должен видеть надпись.

На карточках можно записать практически любые существительные, обозначающие конкретные предметы, например чайник, скрипка, паровоз, сосна. Но кроме того, стоит включить названия животных – от мухи до дельфина, а также такие слова, как гора, ветер, ручей, облако и т. п.

Следует позаботиться, чтобы число заготовленных карточек превышало число участников, и лучше – в несколько раз.

Ведущий. И есть две особые карточки. На одной из них красным цветом написано «Неуязвимый», а на другой – черным сделана надпись «Чародей Крокс». Тот участник, которому достанется карточка «Неуязвимый», становится главным игроком. Ведь только он оказался неуязвим для злого колдовства. И только он сможет помочь своим товарищам и расколдовать их. Для этого ему нужно угадать, во что превращен каждый из вас.

Он единственный, кто не скрывает своей карточки и может всем объявить о том, что он – Неуязвимый. У него будет пять минут, чтобы выяснить, во что или в кого превращены его товарищи. Если он догадается, то чары спадают.

Как же ему это сделать? Ведь никто из зачарованных путешественников уже не будет человеком. А значит – не сможет объяснить, кем он стал теперь. Но Неуязвимый имеет возможность задавать вопросы, а отвечающий – только кивать или отрицательно качать головой.

Неуязвимому необходимо за пять минут расколдовать как можно больше своих товарищей. Потому что через пять минут Крокс снова использует свое заклятие и по-новому заколдует каждого.

Однако надо помнить, что есть еще одна особая карточка – с надписью «Чародей Крокс». Тот, кому она достанется, будет играть роль чародея. Конечно же, он, в отличие от других игроков, ни в коем случае не должен выдавать себя. Если Неуязвимый станет именно ему



задавать вопросы, то Крокс может выдать себя за любой предмет и любое животное или даже специально запутать Неуязвимого бессвязными ответами.

В случае прямых вопросов типа «Ты шкаф?», Крокс отрицательно качает головой. Если же Неуязвимый все-таки догадается, что перед ним чародей Крокс, и напрямую спросит об этом, то маг должен будет сознаться и его чары падут со всех.

Таким образом, главная задача Неуязвимого состоит не столько в том, чтобы расколдовать товарищей, узнав, кто есть кто, сколько в том, чтобы определить Крокса.

Конечно, у Неуязвимого есть соблазн просто каждого спросить, не Крокс ли он. Но если вопрос будет задан обычному игроку, то Неуязвимый потеряет одну из отведенных пяти минут. Так что ошибка дорого обойдется.

Ведущий проверяет, все ли хорошо поняли инструкцию, отвечает на уточняющие вопросы участников. Только после этого можно приступать собственно к игре.

Сидящим в кругу участникам ведущий раздает карточки «рубашкой» вверх. По его сигналу все одновременно поднимают карточки и читают надписи на них. После этого карточки можно спрятать в карман или положить на пол.

Неуязвимый открывает себя и демонстрирует остальным игрокам свою карточку. С этого момента и начинается отсчет времени – пять минут.

Неуязвимый может демонстрировать разные стратегии поведения. Например, формулировать вопросы в соответствии с игрой «Да-нет», то есть такие, которые подразумевают однозначные и односложные ответы. Может общаться только с одним игроком до окончательного его «опознания». А может задавать вопросы, требуя ответы ото всех сразу, а затем проводить сортировку.

Скажем, спросить: «Вы живое существо?», а потом рассадить «живых» по одну сторону от себя, а «вещи» – по другую. Потом классифицировать далее или взаимодействовать с каждой группой по отдельности.

Те, чью роль Неуязвимый сумел правильно определить, демонстрируют другим свою карточку и становятся заинтересованными наблюдателями (как вариант: им можно предоставить право помогать Неуязвимому формулировать вопросы или подсказывать версии; в случае явных затруднений Неуязвимого ведущий может дать им возможность одновременно «расколдовывать» других игроков).

Интересно понаблюдать, какие способы станет использовать Неуязвимый для того, чтобы определить чародея Крокса.

Если ему это не удалось, то через пять минут ведущий прерывает процесс расколдовывания.

Ведущий. Стоп! Набравшись новых сил, чародей Крокс произносит новое заклинание, и все путешественники подвергаются еще одному превращению. Но прежде чем это произойдет, давайте выясним, в кого превращался сам чародей Крокс? (Игрок, который исполнял роль Крокса, демонстрирует свою карточку.) А теперь давайте подсчитаем, скольких путешественников удалось расколдовать Неуязвимому.

После подсчета числа освобожденных от чар участники сдают свои карточки ведущему. Карточки перемешиваются и снова возвращаются участникам. При этом ведущему стоит поменять большинство карточек, но обязательно сохранить в стопке карточки Неуязвимого и чародея Крокса.

Таким образом, процедура повторяется, однако теперь появляются новый Неуязвимый и новый Крокс. Впрочем, если даже некоторым участникам достанутся те же роли, ведущий может в дальнейшем прокомментировать этот факт: Неуязвимый на самом деле оказался защищенным от злых чар, а Крокс – невероятно хитрым.

В любом случае Неуязвимый так же, как и в первый раз, предьявляет участникам свою карточку и начинает расколдовывать всех остальных.

Игру можно провести несколько раз, пока ведущий не почувствует угасание интереса участников. Азарт может быть достаточно высок за счет возникающего эффекта соревнова-

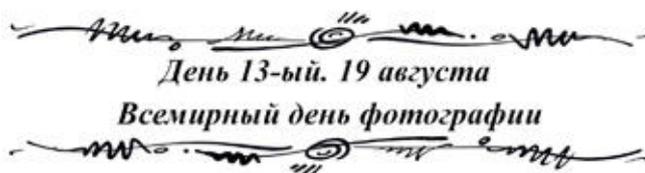


тельности: кто же сумел за отведенные ему пять минут расколдовать самое большое число участников?

Третий этап. Обсуждение игры

При подведении итогов и рефлексии игры полезно обсудить следующие вопросы:

1. Какие моменты игры понравились больше всего? Почему?
2. Почувствовали ли вы поддержку и помощь своих товарищей во время игры?
3. Узнали ли вы что-то новое об участниках группы?
4. За счет чего было трудно (легко) определить, в кого превратился чародей Крокс?
5. Какие способы использовал Неуязвимый, чтобы опознать Крокса и расколдовать как можно большее число своих товарищей?



Фраза дня «Ничто великое еще не было создано без энтузиазма»

Пристанище для души

Цель: развитие навыков общения, взаимодействия, эмпатии, а также развитие самосознания.

Инструкция ведущего

Сегодня мы с вами немного пофантазируем. Попробуем представить себя героями следующей фантастической истории. Много-много лет назад, задолго до появления на Земле человека, из далекого космоса на нашу планету попали минералы, состоящие из необычного вещества. Такого вещества на Земле никогда не было. У него имелось неожиданное и страшное свойство: один раз в десятки тысяч лет эти минералы начинали испускать особое излучение, действовавшее в течение трех лет. Это излучение было разрушительным только для одного типа материи – для человеческих тел. Они рассыпались на отдельные атомы.

Когда излучение прекращалось, атомы человеческих тел вновь собирались вместе в том же порядке и тела восстанавливались. При этом ничего подобного не происходило ни с птицами, ни со зверями, ни с цветами, ни с деревьями и ни с какими неживыми предметами.

Ученые, обнаружив случайно один из этих минералов и изучив его свойства, узнали об опасности, грозившей человечеству, и задумались о том, как предотвратить надвигающуюся беду. Найти все инопланетные минералы, рассыпанные по Земле, и вывезти их куда-нибудь в космос или уничтожить не представлялось возможным.

Тогда было принято такое решение: если уж сохранить тела невозможно, надо попытаться сохранить человеческие души. Но как? Ученые пришли к выводу, что следует найти способ на те три года, в течение которых будет действовать излучение, «переселить» куда-нибудь души людей.

Когда же излучение прекратится и человеческие тела восстановятся, можно будет вернуть души обратно.

Долго работали ученые, изобретая способы такого «переселения» душ, и в конце концов справились с этой трудной задачей. Всем жителям Земли было объявлено, что им необходимо выбрать птицу, животное, насекомое, растение или любой неживой предмет, которые могли бы стать временным пристанищем их души, пока не закончится разрушающее действие излучения.

Представьте себе, что и вы оказались перед таким выбором. Подумайте, в какое именно тело или предмет (а может быть, природное явление) вам захотелось бы «переселиться», чтобы достаточно комфортно провести в нем три года?

Участники группы задумываются. Выдержав небольшую паузу, ведущий продолжает.

Ведущий. Следует не забыть и еще об одной важной проблеме. Когда минуют три года, ученые должны будут извлечь ваши души из их временных пристанищ и вернуть каждую в свое тело. Но как же определить, кто в каком теле или предмете «поселился»? Надо оставить ученым информацию о своем местонахождении

Вам дается пятнадцать минут, для того чтобы написать маленькое сочинение о том, в кого вы превратитесь. Объясните, почему вы сделали именно такой выбор. Чем вас привлекает пребывание в течение трех лет именно в таком виде?

Ведущий раздает участникам группы одинаковые листы бумаги и предлагает найти себе место в аудитории, где можно поработать над сочинением. Важно, чтобы подростки писали самостоятельно, не мешая друг другу и не заглядывая в чужой текст.

Драматическая ситуация, предложенная ведущим, обычно глубоко затрагивает участников, заставляет переживать довольно сильные эмоции. Для усиления этого эффекта можно включить негромкую музыку, в которой звучали бы тревожные ноты.

Когда работа закончена, участники группы сдают подписанные листы ведущему.

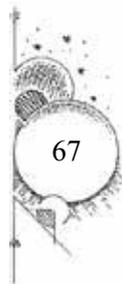
Ведущий. Итак, вы превратились в кого-то или во что-то и прожили в новом для вас виде три года. Наконец время действия излучения миновало. Ученые начали работу по возвращению душ в принадлежащие им тела. По текстам записок они стали разыскивать каждого из вас. Давайте поможем им в этом. Попробуем определить по содержанию сочинений, кто их написал. Я буду зачитывать тексты, а вы высказывайтесь, кто, по-вашему мнению, автор каждого из них. Если вы услышали собственное сочинение, не подавайте виду, дайте возможность порассуждать другим.

Перетасовав листы, ведущий по очереди зачитывает сочинения участников, не называя авторов. Если группа смешанная по половому признаку, то ведущему следует так переформулировать некоторые предложения, чтобы не было ясно из текста, кто автор – мальчик или девочка. Например, вместо начального предложения «Я хотел (хотела) бы превратиться в...», ведущий может сказать: «Автор этого сочинения хотел бы превратиться в...». Это затруднит угадывание и придаст большее оживление игре. Интересно, что во многих группах определение авторства сочинений происходит достаточно быстро и безошибочно. Когда все участники группы найдены, ведущий поздравляет всех с возвращением в свои тела.

После завершения упражнения следует обсудить такие вопросы.

- Что помогало вам определить автора сочинения?
- Какие сочинения понравились больше всего? Что именно в них привлекает?
- Какие превращения оказались для вас неожиданными? Почему?
- Можно ли считать, что выбор человеком временного пристанища для своей души многое говорит о самом человеке?

Упражнение позволяет участникам по-новому взглянуть на себя, свои качества, определиться в своих жизненных позициях и ценностях.



Проблемные огоньки

(конфликтные)

Каждый отряд в своем развитии проходит через период конфликтов. Этого не избежать, поэтому к конфликту надо быть готовым. Один из возможных способов решения конфликта – проблемный огонек.

Такой огонек – это большой откровенный разговор, который помогает вскрыть наболевшие проблемы. Откровенный разговор – один из труднейших огоньков, как для детей, так и для вожатого. Для детей – потому, что у большинства из них не было опыта такого разговора, и ребятам бывает трудно оценить поступки другого человека, свои поступки и рассказать о том, что ты действительно думаешь о своем товарище и узнать правду о себе. Вожатому трудно создать атмосферу доброжелательности, чтобы огонек не превратился в место сведения счетов и взаимных обвинений.

Заранее обдумайте, какого результата вы хотите добиться, и постарайтесь простроить шаги для достижения этого результата. Иногда могут помочь правильно построенные и продуманные педагогические ситуации, разыгранные по вашему сценарию в течение дня, предшествующего проблемному огоньку. Они помогут вам повернуть конфликт в нужное для вас русло. Но построение таких ситуаций требует большой осторожности со стороны вожатого. Важно, чтобы ребята не почувствовали фальши. В нашем деле главное не переусердствовать! Поэтому стоит предварительно проконсультироваться с психологом.

Надо помнить, что любой отряд в своем развитии в течение смены проходит через стадию конфликтов. Насколько серьезным будет этот конфликт, зависит от мастерства вожатого. Не отказывайтесь и от профилактики. В любом случае, проблемный огонек в отрядной работе лишним не будет.

Рассмотрим несколько приемов, которые можно использовать при подготовке такого огонька

«Зеркало»

Перед началом огонька каждый ребенок заготавливает себе рамку «зеркала». Для этого берется лист бумаги и делится на две части. В левой части ребенок составляет список своих положительных и отрицательных качеств. Затем эта половинка закрывается. Листы подписываются и раскладываются по кругу. Каждому ребенку предлагается пройти по кругу от одного «зеркала» к другому и вписать на правую половинку листа те качества, которыми, по его мнению, обладает хозяин «зеркала». Вернувшись к своему «зеркалу», ребенок может сравнить свою самооценку с мнением ребят.

«Самое важное слово»

У каждого была такая ситуация, в которой мы поступали не так, как хотелось бы. Не сделали, не сказали что-то важное. У участников есть возможность вспомнить такую ситуацию, заново пережить ее, и произнести вслух то слово, которое изменило бы ту ситуацию.

«Почему у нас».

Необходимая подготовка и реквизит: пригласительные билеты для каждого ребенка, на которых обозначена проблемная ситуация, возникшая в отряде, небольшие свечи по количеству участников «огонька».

Ребята по одному собираются на условленном месте, обозначенном в пригласительном билете, которое освещается только одной маленькой свечкой. В темноте не видно, рядом с кем усаживается ребенок, сложно выбрать комфортное место.



Ведущий напоминает проблемную ситуацию, возникшую в отряде, и предлагает высказать каждому свое отношение к случившемуся, предложить выход, начиная с фразы «Почему у нас...». Ребята высказываются по желанию.

Если ребенок предложил конструктивный вариант решения проблемы, а не просто пересказал ситуацию или дал ее оценку, обвинил товарищей и т.п., то ведущий зажигает еще одну маленькую свечу. С каждым предложением на огоньке становится светлее. Будем считать, что решение найдено, если по итогам разговора зажженных свечей будет меньше, чем не горящих.

«Два камешка»

Необходимый реквизит: по два камешка – черному и белому – по количеству детей, несколько листов бумаги, ручка или фломастер.

У каждого ребенка в руках два камешка – белый и черный. Ведущий (ведущий) просит положить один камешек рядом с костром (свечой). Белый камешек – если ребенок считает, что в отряде все хорошо и не существует проблем. Черный, если ребенок считает, что в отряде не все благополучно и есть какие-либо проблемы.

Когда все дети подобным образом обозначат свое мнение, ведущий или ведущий подводит итог и делает вывод о том, что большинство ребят отряда считают, что в нашем отряде существуют проблемы. Все вместе стараются назвать наиболее общие существующие проблемы (или проблему), формулируем и записываем на листе. Коллективное обсуждение причин возникновения проблем (проблемы), поиск путей решения. После того, как принимается общее решение относительно выхода из какой-либо проблемы, листок, на котором записана данная проблема, сжигается.

Подведение итогов – это озвучивание того решения, к которому пришел отряд. Можно придумать определенный ритуал, который бы символизировал объединение отряда для успешного решения выделенных проблем. Например, на ниточку капаем воском, делаем браслетик. Носим его на запястье, чтобы если будут возникать подобные проблемы, он напоминал о нашем разговоре. Или берем на память уголек от костра. В конце «огонька» исполняется любимая песня отряда.

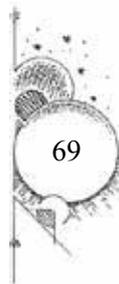
«Три минуты тишины»

А кто из вас слышал про три минуты тишины? Это такое время в эфире, когда ни одна радиостанция не имеет права подать голос, но все внимательно слушают эту тишину. Потому что это – время СОС. Только этот сигнал может звучать в эфире, и его обязательно услышат. Сейчас мы с вами представим, что каждый из вас – это маленькая радиостанция со своими буквами СОС, и у нас наступают свои минуты тишины. Закройте глаза и не открывайте их, пока наши минуты тишины не закончатся. В нашем эфире будет звучать только СОС: то, что вас беспокоит, на что вы хотите обратить внимание других, ваша просьба о помощи. Итак, наступает тишина. Когда какая-либо радиостанция захочет дать свой сигнал, он должен начаться именно с этих трех букв «СОС».

Лучше, чтобы во время огонька дети сидели не в кругу, а вразнобой. Можно пускать «Три минуты тишины» вечером в течение смены, каждый день, определяя область – отряд. Результат встречи – возможность постоянно наблюдать за настроением коллектива, состоянием отдельных детей, не допускать конфликтности в отряде, а также приучить ребят к открытости, доверию и мирному способу решения проблем

«Время решений».

Участникам предлагаются ситуации, из которых нужно найти выход. Ситуации должны быть подобраны таким образом, чтобы проиллюстрировать весь спектр проблем, с которыми дети сталкиваются в основной период смены. Например: конфликт между мальчиками и



девочками, свобода выбора занятий, участие в делах отряда, организация свободного времени. Каждый присутствующий может предложить свой вариант решения ситуации, ведущий лишь направляет общий ход беседы.

«Кукушонок».

В случае, если один или несколько ребят, осознанно или нет, разводят в отряде «дедовщину», можно использовать легенду о кукушонке: «Его приютила семья орлов как своего ребенка. Но в силу того, что кукушонок развивался быстрее, он в скором времени в отсутствие родителей-орлов стал забивать своих братьев по гнезду. Но однажды, во время грозы, он выпал из гнезда, и никто не захотел ему помогать. И только благодаря вмешательству родителей, его спасли. После этого случая кукушонок исправил свое поведение.»

Вожатый предлагает ребятам заглянуть в самих себя и посмотреть, а нет ли в ком-нибудь из них качеств кукушонка. Высказывания по кругу. Остальные ребята могут дополнять, но только по желанию выступающего, а также вместе с ним ищут пути выхода из конфликтной ситуации. Важно добиться того, чтобы все дополнения были доброжелательными и конструктивными.

Для младшего возраста

Азбука активного общения

Слепой полет

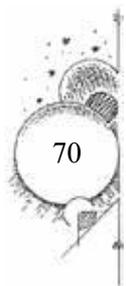
В этой игре дети учатся взаимодействовать в тесном контакте друг с другом. Один играющий – маленький Самолет, который должен приземлиться на неосвещенном аэродроме. Его партнер – Авиадиспетчер. Он может руководить Самолетом только при помощи слов. Разметьте липкой лентой на полу «посадочную полосу» шириной 1 м, длиной примерно 6 м с одним-двумя легкими поворотами. В конце «посадочной полосы» положите одеяло. Прежде чем дети начнут, продемонстрируйте им эту игру сами.

Материалы: Липкая лента, повязка, маленькое шерстяное одеяло.

Инструкция: В начале нашей игры я хотела бы рассказать вам небольшую историю. Летел однажды ночью один маленький самолет, и хотел он приземлиться на аэродроме. Ночь была очень темная, и света на аэродроме не было. К счастью, в центре управления был в это время сын авиадиспетчера – Чарли. Он заметил самолет на экране радара. Чарли быстро подошел к переговорному устройству и сказал пилоту, в каком направлении ему надо лететь, чтобы точно попасть на посадочную полосу. Пассажиры самолета очень обрадовались, что смогли точно приземлиться. Они благодарили Чарли за такую важную помощь.

Я хотела бы предложить вам игру, в которой будет все точно также. Один из вас будет Чарли, а другой – Летчиком, ведущим самолет ночью на посадку. Пилот надевает повязку на глаза. Чарли командует Самолетом, направляя его от одной стороны помещения к маленькому одеялу, лежащему на другой стороне. «Посадочную полосу» мы разметили липкой лентой. Чарли руководит Самолетом только таким образом, что говорит, куда надо лететь. Часть из вас может встать справа, а часть – слева от «взлетно-посадочной полосы». Вы будете жилыми Домами и Деревьями.

Потренируйтесь всей группой на понимание указаний Чарли. Пусть дети будут позади Вас, чтобы вы все смотрели в одном направлении, и диктуйте: один шаг влево; сейчас шаг вправо; два назад и т.д. Потом Вы должны продемонстрировать, что при этом следует делать самим детям. Встаньте в самом начале «взлетно-посадочной полосы» и рядом поставьте



ребенка, который будет Диспетчером: таким образом мы обойдем проблему зеркального изображения. Делайте только те шаги, которые говорит ребенок, но оставьте для уверенности глаза открытыми.

Понятно ли, как надо играть? Кто хотел бы быть первым Самолетом? Кто хотел бы быть Чарли?

Завяжите глаза Самолету. Затем Чарли может начинать руководить Самолетом. При этом Чарли должен следовать за Самолетом, но на расстоянии вытянутой руки. Оставайтесь недалеко от обоих детей, чтобы придать им уверенности. Когда Самолет «приземлится» на одеяло, Чарли должен сказать, что «приземление» произошло и можно снять повязку с глаз. Когда дети потренируются, Вы можете удлинить и усложнить «посадочную полосу» и сажать большее число Самолетов одновременно. Повторите игру несколько раз, чтобы и все остальные дети приняли в ней активное участие. После каждого «полета» дети меняются ролями.

Анализ упражнения:

- Кем тебе больше понравилось быть – Летчиком или Диспетчером?
- В роли Самолета ты чувствовал себя уверенно?
- Тебе было сложно управлять Самолетом словами?
- Кто из Диспетчеров особенно бережно привел Самолет к цели?
- Кого из детей ты бы охотно назначил Диспетчером?

Щепки на реке

Цели: Эта игра создает спокойную, полную доверия атмосферу. Дети сами могут решить, как они в качестве Щепок будут «двигаться по воде»: медленно или быстро. Дети, которые будут Водой, должны потренироваться приостанавливать и направлять самые разные Щепки.

Инструкция: Встаньте в два длинных ряда, один напротив другого. Расстояние между рядами должно быть чуть больше вытянутой руки. Представьте себе, что вы все вместе – Вода одной реки. По реке сейчас «поплывут» Щепки. Один ребенок отправится сейчас в путь по реке как первая Щепка. Он сам решит, как он будет двигаться. Например, он может закрыть глаза и медленно пойти прямо. А Вода плавно поможет руками Щепке найти дорогу. Возможно, Щепка «поплывет» не прямо, а будет крутиться. Вода должна и этой Щепке помочь найти дорогу. Может быть, Щепка оставит глаза открытыми и будет двигаться хаотично или кругами. Вода должна и ей помочь. Когда Щепка проходит до конца Реки, то она становится рядом с последним ребенком и ждет, пока не приплывет следующая Щепка. Она встает напротив первой, и тем самым они составляют Реку и постепенно удлиняют ее. И так, неспешно, Река будет блуждать по классу, пока все дети не проплывут по Реке, изображая Щепки. Все ли понятно?

Анализ упражнения:

- Что ты чувствовал, когда был Щепкой?
- Что ты чувствовал, когда был Водой?

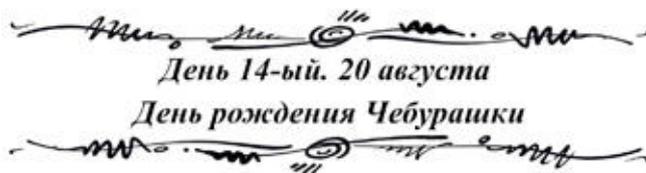
Камушек в ботинке(с 6 лет)

Цели: Эта игра представляет собой творческое переложение одного из правил взаимодействия в команде: «Проблемы – на передний план». В этой игре мы используем простую и понятную детям метафору, с помощью которой они могут сообщать о своих трудностях, как только те возникают.

Инструкция: Сядьте, пожалуйста, в один общий круг. Можете рассказать мне, что происходит, когда в ваш ботинок попадает камушек? Возможно, сначала этот камушек не сильно мешает, и вы оставляете все как есть. Может быть, даже случается и так, что вы забываете о неприятном камушке и ложитесь спать, а утром надеваете ботинок, забыв вытащить из него камушек. Но через некоторое время вы замечаете, что ноге становится больно. В конце концов, этот маленький камушек воспринимается уже как обломок целой скалы. Тогда вы снимаете обувь и вытряхиваете его оттуда. Однако на ноге уже может быть ранка, и маленькая проблема становится большой проблемой.

Когда мы сердимся, бываем чем-то озабочены или взволнованы, то сначала это воспринимается как маленький камушек в ботинке. Если мы вовремя позаботимся о том, чтобы вытащить его оттуда, то нога остается целой и невредимой, если же нет, то могут возникнуть проблемы, и немалые. Поэтому всегда полезно как взрослым, так и детям говорить о своих проблемах сразу, как только они их заметят. Если вы скажете нам: «У меня камушек в ботинке», то все мы будем знать, что вам что-то мешает и сможем поговорить об этом. Я хочу, чтобы вы сейчас хорошенько подумали, нет ли в настоящий момент чего-то такого, что мешало бы вам. Скажите тогда : «У меня нет камушка в ботинке», или: «У меня есть камушек в ботинке. Мне не нравится, что Максим (Петя, Катя) смеется над моими очками». Расскажите нам, что еще вас удручает.

Дайте детям поэкспериментировать с этими двумя фразами в зависимости от их состояния. Затем обсудите отдельные «камушки», которые будут названы.



Фраза дня «Могучий дуб не вырастает в оранжерее»

Цивилизация

(ролевая игра)

Цель игры: выяснить стратегию поведения каждой группы в конфликтных ситуациях, знакомство с миром профессий

Время проведения: 1-1,5 часа

Подготовительный этап

Распределение на команды

Проведение жеребьевки, по результатам которой выяснится какая команда будет представлять какую цивилизацию.

Цивилизации могут быть следующие: учителя, журналисты, охотники, земледельцы, врачи, агрономы, и т.д.

Командам нужно:

- подготовить имидж своей цивилизации (это могут быть какие-то костюмы, особая раскраска, жесты...) и быть в нем всей командой;
- подготовить легенду возникновения цивилизации;
- придумать исторического героя;
- придумать обряды или ритуалы, которыми пользуется цивилизация;
- придумать творческую сценку минут на 5, в которой необходимо отразить результаты предыдущих заданий.

Команды на сцене показывают сценку о своей цивилизации.

Цивилизации (возможны другие варианты):

- учителя;
- управленцы;
- врачи;
- журналисты;
- охотники;
- земледельцы;
- банкиры.

Ход игры:

Ведущий:

Давным-давно, когда Человечество на Земле только начинало развиваться, появились на нашей планете такие цивилизации, от которых зависело будущее планеты. Каждая из них занималась своим делом, вносила свой положительный вклад в развитие общества и всего живого на земле.

Это умные и образованные учителя,
Стремительные и решительные управленцы,
Заботливые и добрые врачи,
Вездесущие журналисты,
Смелые и ловкие охотники,
Трудолюбивые земледельцы,
Предприимчивые банкиры.

Эти люди добывали питание, и значит давали возможность жить – охотники. Смелые, отважные, ловкие и изобретательные, наблюдательные и быстрые. Приглашаем на сцену охотников.

(Выступление охотников)

Не меньше делали для человечества земледельцы, выращивая хлеб, фрукты, овощи, делая землю плодородной. Эти люди не боялись труда, они аккуратны, любознательны, любят экспериментировать и выводить новые сорта, борются с сорняками и вредителями. Встречайте, земледельцев.

(Выступление земледельцев)

А как же без банкиров в нашем мире, там где есть, чем и с кем меняться, пока существуют товарно-денежные отношения, финансистам и банкирам – зеленый свет. Они точны и экономны, умны и расчетливы. Встречайте, банкиры!!!!

(Выступление банкиров)

Они несут нам знания, учат нас всему, что нужно знать человеку, чтобы выжить в этом мире. Это удивительная цивилизация, живущая по закону: «Научился сам – научи другого». Чтобы мы делали без них? Откуда бы мы столько знали?

На сцене цивилизация «Учителя»

(Выступление учителей)

Существует цивилизация, для которой информация – превыше всего. Им важно знать – Что? Где? Когда? Произошло, и рассказать об этом людям.

Встречайте цивилизацию «Журналисты»

(Выступление журналистов)

Следующая цивилизация поистине достигла самых высоких вершин в своем развитии. Они боролись за свое существование упорно, долго, и вот ... спустя столько времени им подчиняются многие. Они решительны, упорны, целеустремленны. Всегда добиваются того, что задумали. Это цивилизация «Управленцы»

(Выступление управленцев)

Добрый доктор «Айболит», всем поможет, исцелить. Да, чтобы мы делали без наших врачей. Кто бы спасал нас от насморка и гриппа? Самые добрые и отзывчивые – цивилизация «Врачей».

(Выступление врачей)

Все цивилизации рассказали о себе. Вы увидели, что каждая из них важна обществу.

Но, внезапно, на планете Земля произошла глобальная катастрофа – всеобщее потепление. Растаяли ледники Арктики и Антарктиды, растаяли ледники в горах, воды рек, морей и океанов вышли из берегов и затопили большую часть суши. Исчезли страны и материки.

У всех цивилизаций есть одна лишь возможность выжить – это спастись на космическом корабле, который переместит их на другую планету, где они смогут продолжить свое существование.

Но есть одно важное условие – на этом корабле может спастись лишь одна цивилизация – самая нужная по вашему мнению. Какая это будет цивилизация, вы должны будете решить сейчас сами. У вас есть на принятие решения и переговоры 30 минут.

Ровно через полчаса вода затопит последний кусочек земли, и все можете погибнуть. Решайте!!!

Через 30 минут.

Вариант 1. *(Решение не найдено)*

Вы не смогли принять решения. Увы, но все цивилизации погибли.

Вариант 2. *(Выиграла одна цивилизация)*

Поздравляю цивилизацию _____ со счастливым спасением. Все остальные, увы, погибли. Таким было ваше решение.

Вариант 3. *(Объединение цивилизация в одну большую цивилизацию, возможно, с другим названием).*

Поздравляю всех! Вы выжили. Объединив усилия, вы стали сильнее, мудрее, способными преодолеть все несчастья, выжить и спасти Человечество от полного вымирания. Всем спасибо за игру!!!

Азбука активного мышления

Неожиданные картинки

Цели: «Неожиданные картинки» – пример прекрасной коллективной работы для маленьких детей. Во время этой игры они имеют возможность увидеть, какой вклад вносит **каждый член группы в общий рисунок.**

Материалы: Каждому ребенку нужны бумага и восковые мелки.

Инструкция: Сядьте в один общий круг. Возьмите себе каждый по листу бумаги и подпишите свое имя с обратной стороны. Потом начните рисовать какую-нибудь картину. (2-3 минуты.)

По моей команде перестаньте рисовать и передайте начатый рисунок своему соседу слева. Возьмите тот лист, который передаст вам ваш сосед справа, и продолжите рисовать начатую им картину.

Дайте детям возможность порисовать еще 2-3 минуты и попросите их снова передать свой рисунок соседу слева. В больших группах потребуется немало времени, прежде чем все рисунки сделают полный круг. В таких случаях остановите упражнение после 8-10 смен или попросите передавать рисунок через одного.

Вы можете оживить игру музыкальным сопровождением. Как только музыка останавливается, дети начинают меняться рисунками. В конце упражнения каждый ребенок получает ту картинку, которую он начал рисовать.

Анализ упражнения:

- Нравится ли тебе рисунок, который ты начал рисовать?
- Понравилось ли тебе дорисовывать чужие рисунки?
- Какой рисунок тебе нравится больше всего?
- Отличаются ли эти рисунки от тех, которые вы рисуете обычно? Чем?

Сиамские близнецы

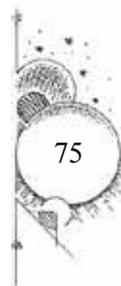
Цели: Чтобы дети смогли по-настоящему насладиться этой игрой, надо, чтобы у них было развито терпение, необходимое при любом тесном сотрудничестве. Им поможет в этом **знакомство с более простыми играми на кооперацию из начала этой главы.**

Материалы: Каждой паре понадобится одна упаковка перевязочного бинта или очень мягкий и тонкий платок; большой лист бумаги (как минимум формата А3) и восковые мелки.

Инструкция: Я хочу предложить вам игру, в которой вы будете сотрудничать в парах. Вы можете сказать мне, что означает слово «сотрудничать»? Вы можете привести мне конкретные примеры, когда вы с кем-то сотрудничали?

Теперь разбейтесь на пары. Одновременно могут работать четыре пары. Остальные пока будут смотреть.

В том, что не все дети работают одновременно, есть свое преимущество. Ведь наблюдатели «вприглядку» учатся и пока другие играют, могут подготовиться к собственным действиям. Вы можете решить сами, сколько пар должны играть одновременно. Имеет смысл организовать игру таким образом, чтобы в первом раунде работали те дети, которые могли бы стать хорошим примером для остальных.



Сядьте за стол как можно ближе к своему партнеру. Я положу перед вами большой лист бумаги и буду смотреть, сможете ли вы нарисовать картину, если ваши руки будут привязаны друг к другу.

Обмотайте бинтом предплечья и локти детей так, чтобы правая рука ребенка, сидящего слева, оказалась забинтована вместе с левой рукой ребенка, сидящего справа. Дайте детям два восковых мелка разного цвета так, чтобы они держали их связанными руками.

Когда вы будете рисовать, помните правило – рисовать можно только привязанной рукой. Вы можете разговаривать между собой, чтобы решить, что, какую картину вы будете рисовать. Вы можете нарисовать картину с каким-то понятным изображением, а можете нарисовать просто несколько красивых линий и форм.

Остальные дети, которые пока не рисуют, могут внимательно смотреть и слушать. У тех ребят, которые сейчас выполняют задание, вы можете сейчас учиться тому, как можно взаимодействовать.

Дайте парам примерно 5-6 минут времени на каждую картину и предложите рисовать следующей группе.

У этой игры есть несколько более сложных вариантов, которые могут оживить игру еще больше. Одному из партнеров завязывают глаза, и только ему разрешается рисовать. А другой партнер с открытыми глазами будет управлять движениями руки «слепого» игрока. Затем происходит обмен ролями в паре.

Анализ упражнения:

- Насколько тебе удалось сотрудничество с партнером?
- Обсуждали ли вы, что именно будете рисовать?
- Как вы распределили между собой, кто какие части картины будет рисовать?
- Насколько тебе понравился нарисованный вами рисунок?
- Что было для тебя труднее всего?
- Что тебе больше всего понравилось?
- Нравится ли тебе сотрудничать с кем-либо?
- Что в первую очередь необходимо для хорошего сотрудничества?

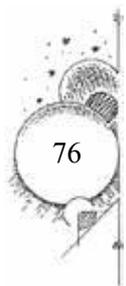
Двое с одним мелком

Цели: В этой игре партнеры не должны разговаривать друг с другом. Общение между ними может быть только невербальным. Для того, чтобы сделать атмосферу более приятной, в ходе игры должна звучать музыка – та, которая нравится детям.

Материалы: Каждой паре нужны один большой лист бумаги (формат А3) и один восковый мелок; в качестве сопровождения должна звучать популярная или классическая музыка (в зависимости от музыкальных вкусов учеников класса).

Инструкция: Разбейтесь на пары и сядьте за стол рядом со своим партнером. Положите на стол лист бумаги. Сейчас вы – одна команда, которая должна нарисовать картину. И рисовать вы должны одновременно одним и тем же мелком. При этом строго следуйте правилу, запрещающему говорить друг с другом. Вы не должны договариваться заранее о том, что будете рисовать. Оба человека в паре должны постоянно держать мелок в руке, не выпуская его ни на мгновение. Постарайтесь понимать друг друга без слов. Если захочется, вы можете время от времени поглядывать на партнера, чтобы увидеть, как он себя при этом чувствует и понять, что он хочет нарисовать. А вдруг он хочет нарисовать что-то совсем другое? Чтобы подбодрить вас, я приготовила небольшой сюрприз – вы будете рисовать под красивую музыку. У вас три-четыре минуты времени. (Подберите музыкальную композицию соответствующей длины.) Как только закончится музыка, завершайте свою работу и вы.

По завершении игры попросите команды показать получившиеся у них изображения.





Фраза дня «Никогда никого не просите сделать то, что вы не хотите делать сами»

Проблема на ладошке

Прологом к описанию и проведению этой формы работы с детьми может быть цитата из книги Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес»: «Не скажите ли мне, по какой дороге мне отсюда идти?»

- Это сильно зависит от того, куда вы хотите прийти, – сказал Кот.
- Мне, в общем-то, все равно... – сказала Алиса.
- Тогда неважно, какой дорогой идти, – сказал Кот.
- ...Лишь бы прийти куда-нибудь, – добавила Алиса как объяснение.
- О, туда вы наверняка придете, – сказал Кот, – если только будете идти достаточно долго».

Человеку важно, чтобы счастье, как и несчастье, успех или неудача... – все то, что происходит в мире, было результатом его жизненного усилия: собственных поступков, действий. Результатом того, что мог бы сделать сам человек, а не выступало бы случайным везением или игрой мистических «потусторонних» сил.

Предлагаемая форма работы «Проблема на ладошке» призвана помочь ребенку исполниться, стать Человеком, субъектом, стратегом собственной жизни.

Каждому воспитаннику предлагается посмотреть на проблему как бы со стороны, как если бы он держал ее на ладошке. В этом отстраненном, пристальном всматривании во вдруг по-новому открывшийся мир – наш шанс что-то понять в мире и в себе. В свершаемом духовном усилии заложена возможность возвыситься до философского осмысления происходящих событий, явлений.

Методика проведения занятия проста. Дети садятся в круг или располагаются полукругом. Каждый ребенок поочередно держит на ладошке предмет, символизирующий Жизнь (или проблему), и высказывает свое личностное отношение к ней.

В качестве иллюстрации приведем один из возможных вариантов такого занятия, небольшой фрагмент. Педагог держит на ладошке красивый теннисный мячик и обращается к классу: «Я смотрю на этот мяч. Он круглый и небольшой, как наша Земля в мироздании. Земля – тот дом, в котором разворачивается моя жизнь. Что бы я сделал с моей жизнью, если бы полностью был властен над ней?»

Процесс коллективного размышления, личностного «взросления» каждого участника возможен при условии соблюдения педагогом двух условий.

Во-первых, наличие предмета, символизирующего проблему. Это может быть свеча, цветок, орех, шишка... – практически любой предмет. Единственное – он должен быть ярким, отвечать требованиям эстетического вкуса. Так как дети, сосредоточиваясь на проблеме, будут манипулировать им, желательно, чтобы его приятно было держать в руках (предмет не должен вызывать отрицательных эмоций: быть холодным, металлическим, пластмассовым и т. п.). В то же время профессионализм педагога заключается не в выборе предмета, а в умении предъявлять его детям. В умении предъявлять любой предмет не вещно, объективно, а в его социокультурном значении. Только предъявив предмет, исходя из его нрав-

ственно-ценностного назначения, педагог может организовать процесс духовного усилия каждого воспитанника «в коридоре культуры». Тогда маленькое «чудо» начинается сразу: не мячик (размеры и красота могут быть различны), а собственная Жизнь и ребенок – субъект собственного жизненного пути. Свеча – огонь, свет, человеческая мысль, разум. Цветок – не растение, вырабатывающее кислород, а Красота мира, Память о родном, близком, любимом человеке...

Во-вторых, целью занятия не является поиск «единственно правильной» истины. Здесь вообще не может быть «правильных» и «неправильных» ответов. Есть движение мысли, есть эстафета личностных смыслов: что значит предъявленная ценность лично для меня?

Цель – создание ситуации, порождающей потребность в философствовании. Результат – мысль каждого участника, которую нельзя сдерживать. Не важно, будет ли она изложена ясно, логично или у кого-то будет похожа на нечленораздельный лепет. Важно для каждого ребенка то, что это прозрение будет касаться всего того, что связывает человека с миром. Другими людьми и будет непременно адресовано не только себе, но и им.

Наши проблемы не могут существовать только внутри нас, если существование понимать, как жизнь в мире людей.

Игры на понимание и сплочение

Гомеостат

Эта игра помогает осознать силу группового единства. По команде ведущего все участники выкидывают на пальцах какое-либо число. Можно провести несколько тестов еще. Варианты: по команде все начинают показывать друг на друга. Выигрывают те, кто оказался парой. Или все прыгают в одну сторону. Выигрывает большинство тех, кто прыгнул на одинаковый градус.

За веселым соревнованием стоит отработка «чувства плеча», умения предугадывать каждый шаг своего партнера.

Гражданская оборона

Все участники прогуливаются по комнате, ведущий выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. Например: «Внимание!». На вас напали пещерные львы (хулиганы, римские легионы, вирусы гриппа, маленькие зелененькие человечки, угрызения совести, зевота и т.п.) После сигнала опасности участники игры должны собраться в тесную группу, спрятав слабых в середину, а затем произнести фразу: «Дадим отпор... (пещерным львам и т.п.)» Потом группа опять разбредается по комнате и игра продолжается.

Испорченный видеоманитофон

Участники садятся в круг. Дается задание – передать эмоциональное состояние, используя только невербальные средства. Состояние передает один участник следующему по кругу. Остальные сидят с закрытыми глазами. Когда каждый из группы получил и передал состояние, первый передающий сопоставляет то, что он получил, с тем, что передавал. Зачастую бывает, что начинают передавать удивление, возвращается гнев и т.д. Начинаящий передавать состояние отмечает, кто из группы наиболее достоверно его воспринял, а где произошел сбой. После этой игры у участников возникает желание понять, что такое невербальное отношение, как расшифровать и понимать других по позе, жестам, выражению лица.

Круг

Все рассчитываются на 1-2. Затем образуют два круга – внешний и внутренний. Все закрывают глаза и те, кто стоит во внешнем кругу, делают с закрытыми глазами 10 шагов против часовой стрелки. Затем 1-е и 2-е номера становятся друг против друга. Дается ощупать только руки. После этого всех аккуратно мешают. Глаза у всех закрыты. Теперь все открывают глаза, и их задача – найти свою пару.



Фраза дня «Только у президента нет возможности продвинуться по службе»

«Твой ответ обществу»

Используя в своей работе упражнение «Твой ответ обществу», организаторы имеют возможность:

- Показать различные мнения по поводу актуальных проблем, не допуская при этом спора, критики мнений;
- Помочь коллективу в поиске эффективных путей решения различных проблем;
- Выявить в коллективе лидеров.

Меня тематику утверждений (вопросов), организатор может использовать упражнение при обсуждении, рассмотрении, изучении соответствующих проблем. В данное описание включены примерные утверждения (вопросы) общей тематики.

Участники: Оптимальное число участников – 20-30 человек.

Возраст участников: Не менее 13 лет.

Место проведения: Помещение, позволяющее свободно передвигаться всем участникам.

Реквизит:

- мячик;
- листы с надписями: «да», «нет», «не знаю»;
- лист с утверждениями (вопросами) для ведущего.

Оформление помещения:

На левой стене прикрепляется надпись «ДА», на правой стене – надпись «НЕТ», на стене между ними – надпись «НЕ ЗНАЮ».

Ход проведения:

Перед началом упражнения участники стоят в центре помещения, ведущий перед ними – лицом к табличке «НЕ ЗНАЮ».

Ведущий зачитывает утверждение (вопрос). Каждый участник индивидуально выбирает вариант ответа, наиболее отражающий его точку зрения по данному утверждению (во-

просу), и переходит под соответствующую надпись. Ответ «не знаю» может подразумевать также ответы: «не могу определиться с выбором» и «затрудняюсь ответить».

Когда участники определились с ответом и заняли соответствующее положение, ведущий предлагает прокомментировать свой выбор. О желании высказываться участники сигнализируют поднятием руки. Одному из них ведущий бросает мяч. Участник получивший мяч, комментирует свой выбор.

Высказавшийся участник возвращает мяч ведущему, который бросает мяч следующему желающему высказаться.

Ведущий не объясняет и не комментирует ни утверждения (вопросы), ни высказывания участников.

После прочтения следующего утверждения (вопроса) участники начинают перемещаться с тех позиций, которые заняли при предыдущем ответе.

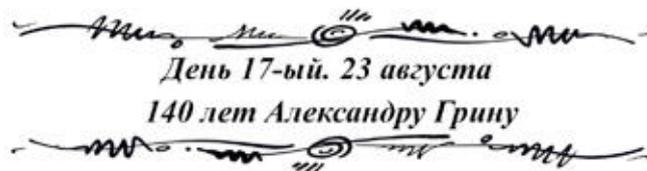
Рекомендации ведущему:

- Ведущий в ходе проведения упражнения должен предоставить возможность высказаться как можно большему количеству участников, поэтому при большом количестве желающих высказаться приоритет необходимо отдать участникам, не высказавшимся ранее;
- Не рекомендуется затягивать обсуждение одного утверждения. Если желает высказаться большое количество участников, ведущий спрашивает мнение одного двух участников по каждому варианту ответа;
- Если нет желающих высказаться, ведущий зачитывает следующее утверждение (вопрос);
- Нельзя допускать перехода обмена мнениями в спор, а также критики участниками мнений друг друга;
- Упражнение проводится в динамичном темпе.

Примерные утверждения и вопросы общей тематики:

- Учиться нужно всю жизнь.
- Нужно стремиться быть лидером всегда и везде.
- Я считаю себя патриотом.
- Я уверен, у России – великое будущее.
- Я хотел бы жить в другой стране.
- Мне жаль, что Советский Союз распался.
- Я верю в руководство нашей страны.
- Я с уверенностью смотрю в будущее.
- Выйдет ли Россия из кризиса?
- Возможен ли развал России?
- Средства массовой информации правильно освещают события.
- Я считаю себя лидером.
- Для лидера главное – его команда.
- Ходить на выборы бесполезно, к власти все равно придут те, у кого больше денег.
- Плохой закон лучше, чем отсутствие закона вообще.
- Надо сокращать расходы на военную промышленность.
- Я за легализацию наркотиков.
- Я против сект.
- Членство в какой-либо организации лишает свободы.
- Молодежные общественные организации нужны нашему обществу.
- Я горжусь историей России.
- Учеба – личное дело каждого.
- Я за смертную казнь.

- Возможна ли ядерная война?
- Реклама нам жить помогает.
- В жизни надо попробовать все.
- Главное в жизни – я сам.
- В крупных городах жить лучше.
- Дети не должны критиковать поступки родителей.
- Приятельские отношения между родителями и детьми наносят вред воспитанию.
- Мне понравилось упражнение.



Фраза дня «Суть человека определяется в основном тем, что он делает, когда ему нечего делать»

Аукцион ценностей

Материалы:

- лист ватмана с написанными на нем ценностями;
- маркер красного цвета.

Упражнение состоит из двух этапов: аукцион и обсуждение.

Правила аукциона:

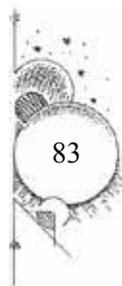
1. У каждого участника есть 1000 условных единиц.
2. Начальная цена каждой ценности – 50 условных единиц.
3. Повышать цену можно на сумму условных единиц, кратную 20 (20, 40, 60 и т.д.). Нельзя повышать собственную названную цену.
4. Объединять условные единицы участникам нельзя.
5. Торги начинаются после оглашения ведущим какой-либо ценности.
6. Ценность считается купленной, если предложную за нее цену ведущий назвал три раза под счет и произнес слово «Продано» (например: 300 – раз, 300 – два, 300 – три, продано!) или если за нее предложено 1000 условных единиц.
7. Рядом с ценностью ведущий записывает цену, за которую она продана, и имя ее покупателя.

Вопросы для обсуждения упражнения:

- Почему именно эти ценности набрали наибольшее число единиц?
- Все ли довольны тем, что купили? Хотелось ли купить что-то другое?
- Если бы такой аукцион проходил в реальной жизни, изменился бы ваш выбор?
- Какие проблемы человека и общества связаны с предложенными ценностями?
- Способна ли молодежь решить эти проблемы, повлиять на их решение?

Список ценностей:

- Свобода.
- Финансовая независимость.
- Возможность написать книгу, которая повлияла бы на поколения.
- Мир во всем мире.
- Здоровый ребенок.
- Идеальная семья.
- Дом вашей мечты.
- Идеальное здоровье до 95 лет.
- Головокружительная карьера.
- Благополучие родителей.
- Идеальная любовь.
- Поселить всех бездомных.
- Накормить всех голодных.
- Стать президентом России.
- Стать президентом США.
- Слетать в космос.
- Получить «Оскар».
- Мир без наркотиков.
- Бессмертие.
- Идеальный друг.
- Возможность путешествовать во времени.
- Возможность читать чужие мысли.
- Способность летать.
- Изменить внешность.



Игры на понимание и сплочение

Маска, я тебя знаю?

Для того чтобы принять человека, нужно уметь наблюдать, анализировать, сопоставлять... Попробуем? Инструментарий: по два листа бумаги на каждого участника, карандаши, фломастеры, ручки. Задание: каждый рисует на одном листке автопортрет (можно для узнавания подчеркнуть детали внешности, одежды и пр.), а на другом пишет не меньше 10 слов, которые по-разному характеризуют его образ жизни (например, баскетбол, привлекательность, счастье, любит молодежную эстраду и т.д.) Затем все листы с портретами скидываются в одну стопку, а с характеристиками – в другую. Каждый из участников наугад берет листок из любой стопки и ищет соответствующий ему в другой стопке, при этом желательно обосновать свой выбор.

Вопросы для размышления:

- Что труднее: установить портретное или внутреннее сходство?
- Можно ли некоторые характеристики (или портреты) отнести ко многим людям? Почему – да или почему – нет?
- Что различает людей?
- Хорошо ли, что люди отличаются друг от друга? Почему – да или почему – нет?

Кто есть кто

Все садятся в круг. Заранее заготавливаются карточки со словами, обозначающими качества и эмоции людей. По очереди игроки вынимают карточку и называют одного из игроков, кто, по их мнению, соответствует данной карточке. Выбор объясняется. Предлагаемые слова: грусть, самолюбие, остроумие, вспыльчивость, ранимость, усталость, любопытство.

Фоторобот

Участники группы должны составить собирательный фоторобот группы. Изображение строится из 12-15 элементов. Сюда входят голова, шея, левая, правая руки, туловище, левая и правая ноги, глаза, нос, рот, уши, волосы. Каждая деталь обсуждается, например: «Предлагаю в наш фоторобот взять голову Иванова, т.к. она у нас самая умная», и т.п.

Я и ты

Все садятся в круг. Участник, в руках которого мячик, бросает его любому из сидящих в кругу, называя при этом нечто общее, объединяющее их двоих (например, «любовь к лошадям», «умение играть на гитаре», «младшая сестренка» и т.п.)

Грани различия

Разделитесь на две пары. Попытайтесь понять, что же вас объединяет друг с другом. Поделитесь этим со своим партнером. На это отводится 2-3 минуты. Теперь возьмите лист бумаги и озаглавьте его «Наши различия». Посмотрите внимательно друг на друга. Вы только что говорили, чем похожи друг на друга. Но наверняка вы видите и много различий: быть может, другой тип темперамента, иные привычки и взгляды на жизнь. Подумайте о том, в чем вы разные, но об этом нельзя спрашивать другого. В течение 4-5 минут вы заполняете листок. Желательно больше размышлять о психологических характеристиках, чем о чисто биографических или физических. Рекомендуется следующий стиль для записей: «Ты более общителен, чем я». «Ты менее уступчив в разговоре чем я» и т.п. После того как вы закончите перечисление различий, передадите записки друг другу для того, чтобы выразить свое согласие или несогласие с тем, что написал партнер. Если вы согласны с его записью, то она останется в списке, если нет, то вы просто вычеркиваете эту запись. После такого взаимного анализа стоит обсудить получившееся в целой группе.

Метафора

Все участники сидят в кругу, желающий выходит в центр, закрывает глаза (это делать необязательно, но так проще остальным, да и ему самому тоже).

Задание всем остальным:

- Какой образ рождается у вас при взгляде на данного игрока?
- Какую картину можно было бы дорисовать к этому образу: какие люди могут его окружать, какие времена все это напоминает? Желательно, чтобы через «центр» прошли все желающие. Можно закончить обменом впечатлений.

Это упражнение интересно тем, что человек узнает, как его воспринимают окружающие, не просто на бытовом уровне, а на уровне ассоциативном, что разрушает стереотипы взаимоотношений, сложившиеся в группе.

Футболка с надписью

Ведущий говорит о том, что всякий человек «подает» себя другим. Говорит о футболках с разными надписями, приводит примеры «говорящих» надписей. Затем ребятам предлагается в течение 5-7 минут придумать надпись на своей футболке. Оговаривается, что эта надпись в дальнейшем может меняться. Важно, чтобы она что-нибудь говорила о ребенке сейчас – о его любимых занятиях и играх, об отношении к другим, о том, чего он хочет от других и т.п.

После выполнения задания каждый зачитывает свою надпись. Ведущий во всех случаях дает эмоциональную поддержку.

Затем проводится очень короткое обсуждение:

- О чем в основном говорят надписи на футболках;
- Что мы хотим сообщить о себе другим людям.

В заключение ведущий показывает (желательно выполненную в шуточной форме) надпись на своей футболке.

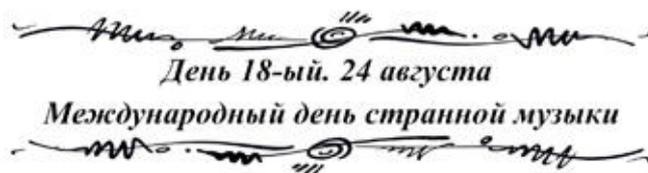
Я не такой, как все, и все мы разные

Подросткам предлагается в течение 5 минут с помощью цветных карандашей нарисовать или описать, что такое «радость». Подчеркивается, что рисунок может быть конкретным, абстрактным, каким угодно. После выполнения задания (рисунок не подписывается) все рисунки и описания вкладываются в «волшебный ящик», в котором желательно иметь примерно такое же количество рисунков и описаний. Все перемешивается, вытаскивается большая пачка, которую ребята рассматривают, передавая листки друг другу. Ведущий просит ребят обратить внимание на различия в понимании и представлении понятия «радость». Проводится небольшое обсуждение и делается вывод о том, как по-разному люди понимают одни и те же вещи.

Листки вновь складываются в «волшебный ящик», перемешиваются и каждому предлагается найти свой листок. Проводится обсуждение, легко или трудно было это сделать, анализируется, почему. Делается вывод о том, что каждый незаменим, и это важное основание для того, чтобы он ощущал свою ценность.

Обсуждение:

- Что важно для того, чтобы иметь чувство собственного достоинства.



Фраза дня «Музыка – универсальный язык человечества»

Встречи во Вселенной

Игра на развитие толерантности для старшеклассников

*Марина Битянова, кандидат психологических наук,
Игорь Вачков, кандидат психологических наук*

Погружение в игровую ситуацию

Участники сидят в кругу. Затемнение. Ведущего не видно. Звучит его голос (лучше всего – через усилитель и скрытые динамики; фоном может быть «космическая музыка»).

Ведущий: С начала времен человечество было едино. Это была общность, в которой каждый понимал каждого, потому что все говорили на одном языке. Это была общность, противостоящая «чужим» – враждебным, злобным, непонятным силам природы. «Они», эти силы, были против людей и против Бога. И у человечества появилось чувство «мы». «Они» и «мы» противостояли. Но человечество было еще очень юным. Люди переоценили себя. Они решили, что равны по силе Богу. И начали строить в городе Вавилоне огромную башню, чтобы достигнуть неба и доказать свое равенство с Богом. Человечество было еще очень наивным...

Бог наказал человечество: он смешал языки людей, строящих Вавилонскую башню. И люди перестали понимать друг друга. Они перестали быть единой общностью. И не смогли достроить башню. Разбрелись люди по свету, построили новые города, объединившись по сходству языка и внешности. И решили, что «мы» – это те, кто рядом. А другие люди, не похожие на нас, говорящие на иных языках – это «они».

Так люди стали делить друг друга на своих и чужих. Своих любили, защищали, считали лучшими на свете и достойными лучшей жизни. Чужим не доверяли, а порой их откровенно боялись или унижали – в зависимости от того, кто был сильнее: «мы» или «они».

Шли века. Менялись одежды, вкусы и представления о мире. Но люди по-прежнему делили мир на своих и чужих. А однажды человечество шагнуло в космос. Шагнуло навстречу иным мирам, еще не зная, кого оно там встретит: своих или чужих... или ему вообще придется отказаться от этих понятий?

Разминка

Зажигается свет. Ведущий появляется в кругу участников игры.

Ведущий: Уважаемые дамы и господа! Поздравляю вас с успешным окончанием Школы космической навигации. С сегодняшнего дня вы с полным основанием можете считать себя профессиональными астронавтами. Вас ждут увлекательные путешествия к другим мирам. Осталось только выяснить, на какой именно звездолет вы будете распределены. Сейчас мы проведем формирование экипажей звездолетов.

Участники встают в шеренгу. По команде ведущего за минимальное время о ни должны молча построиться по цвету глаз; по цвету волос; по росту (с закрытыми глазами); по высоте голоса (после проведения игры проверяется, например, исполнение ноты «ля», произнесением слова «мама»), по другим признакам. При этом ведущий каждый раз четко обозначает, с какой стороны должны вставать участники, например, «с самыми светлыми волосами», а с какой – «с самыми темными».

После того как построение по какому-либо признаку выполнено (после 3-4 повторений), ведущий делит шеренгу на нужное количество групп с разной степенью выраженности данного признака.

В каждой образовавшейся группе должно быть 8-10 человек.

Распределение ролей

Ведущий: Итак, экипажи звездолетов сформированы. Теперь вам необходимо распределить между собой обязанности.

Примерный перечень должностей (может быть заранее записан на доске):

- Капитан
- Первый пилот
- Второй пилот
- Штурман

- Бортинженер
- Военспец
- Психолог
- Специалист по внеземным цивилизациям
- Биолог
- Врач
- Программист

Этот список является условным и при необходимости может быть сокращен или расширен. Процедура распределения должностей нужна для более глубокого погружения в игровую ситуацию и уточнения ролевой позиции в дальнейших процедурах.

Обсуждение распределения должностей любопытно также с точки зрения особенностей складывающихся отношений между участниками игры и выявления лидеров: происходит ли выбор капитана и других «должностей» путем голосования, или каждый «назначает» себя сам, возникают ли споры и разногласия по этому поводу между членами экипажа, или все протекает мирно и спокойно.

Кроме того, распределение должностей должно рассматривать как своеобразное социометрическое упражнение, позволяющее вскрыть способность участников к проявлению толерантности.

Ведущий: А теперь придумайте название своему звездолету... Ну что же, попрошу занять свои места в звездолетах.

В помещении следует заранее обозначить веревками границы «звездолетов» и в каждый из них поместить необходимое число стульев.

Проверка совместимости

Ведущий: Экипажи были составлены случайным образом. Вам предстоит совершить долгое и трудное путешествие, в котором огромное значение имеет психологическая совместимость участников. Стоит проверить, насколько члены космических экспедиций способны понять и принять друг друга.

Психологи говорят, что группа является сплоченной, когда наблюдается единство ценностных ориентаций. Иными словами, к самым важным в жизни вещам у людей примерно одинаковое отношение. Но такое единство возможно лишь тогда, когда все хорошо знают, как каждый человек из группы относится к тому или иному вопросу, что ему нравится и что не нравится. Давайте проверим себя, насколько хорошо вы знаете друг друга, насколько вы можете проникнуть в глубину души человека из своего экипажа и понять его вкусы и пристрастия. Способны ли вы на основе той информации, которая у вас уже есть о человеке, предугадать, как он ответит на те вопросы, которые вами, возможно, еще не обсуждались?

Сядьте в круг. Каждый должен взять лист бумаги (пачка уже находится в вашем звездолете), положить его горизонтально и разделить вертикальными линиями на три части. В верхней части среднего столбца напишите свое имя и должность на борту. В левом столбце напишите имя человека, сидящего слева от вас, но не ближайшего соседа, а следующего за ним. В правом столбце – имя человека, сидящего справа от вас, также через одного человека. Таким образом, у каждого из вас есть два человека, глазами которых вы должны будете посмотреть на мир: за них вы дадите ответы на вопросы, которые я предложу.

Итак. Сейчас прозвучат вопросы. Их записывать не нужно. Ставьте номера вопросов и записывайте ответы, которые, по вашему мнению, дают партнеры. Не спешите, попробуйте вжиться во внутренний мир человека, от имени которого вам приходится писать. В среднем столбце вы отвечаете за себя. Отвечайте кратко и определенно.

Такое условие – отвечать не за ближайших соседей, а за сидящих чуть дальше – вызвано желанием оградить участников от соблазна подсмотреть, что же на самом деле пишет сосед на своем листочке.

Ведущему достаточно задать 5-6- вопросов. Их содержание может варьироваться в зависимости от половозрастного состава группы и ее интересов.

Возможный перечень вопросов:

- Ваш любимый цвет?
- Ваше любимое мужское имя?
- Ваше любимое женское имя?
- С симпатией ли вы относитесь к домашней живности? Если да, то кого предпочитаете: собак, кошек, птиц, аквариумных рыбок или кого-то другого?
- Смотрите ли аргентинские и мексиканские телевизионные сериалы?
- Самая неприятная для вас человеческая черта?
- Самое ценное для вас человеческое качество?
- Ваше любимое времяпрепровождение?
- Книги какого жанра вы предпочитаете?

После завершения процедуры ведущий предлагает участникам сравнить результаты и подсчитать количество совпавших ответов. Итоги подводятся во время общегруппового обсуждения.

Нетрудно заметить, что указанные вопросы подразумевают достаточно широкий спектр ответов, а не банальную альтернативу «да – нет». Здесь сложно просто угадать ответ, как в лотерее. Приходится подумать, вчувствоваться в другого человека. Однако может найтись несколько удивительно проницательных участников, умудрившихся осуществить «стопроцентное попадание». Нужно обсудить, как им удалось добиться этого, на чем основывались их предположения, что именно им подсказывало правильные ответы. Но если даже совпадений немного, члены группы приобретают много необычной информации друг о друге, становятся ближе и понятней друг другу, получают опыт «вхождения в мир другого».

Планета Чужих

Ведущий: Двигатели звездолетов заработали, и через несколько минут только короткие вспышки в небе напоминали земным наблюдателям о кораблях, отправившихся в дальние галактики на поиски новых миров... Маршруты у космических экспедиций были разные, но разве можно предсказать все возможные повороты судьбы? Может быть, им еще предстоит встретиться на каких-то звездных перекрестках?

...После многих дней пути среди сверкающих звезд вы увидели голубоватый шар неизвестной планеты. На звездных картах эта планета обозначена коротко: «Планета Чужих».

Первое задание

Ведущий и его ассистент передают экипажам большой лист ватмана и краски (или фломастеры).

Ведущий: Представьте, как может выглядеть Планета Чужих? Кто ее населяет? Каковы местные жители? Как они живут? Чем занимаются? Нарисуйте на листе Планету Чужих и ее жителей и расскажите о ней. Время на подготовку – 20 минут.

Спустя указанное время каждая из экспедиций рассказывает коллегам об этой планете и ее обитателях.



Второе задание

Ведущий: Следующее задание – индивидуальное. Возьмите листочек бумаги. Разделите его вертикальной чертой. Над левым столбиком напишите «Я». Над правым «Чужой». В левом столбце напишите 5-7 самохарактеристик (прилагательных и существительных). А в правом – черты человека, которого можно рассматривать как вашего антипода, то есть полностью противоположного вам.

Третье задание

Выполняется под спокойную инструментальную музыку.

Ведущий: Постарайтесь как можно ярче представить своего антипода. Как он выглядит... двигается... говорит... о чем он думает и мечтает... А теперь попробуйте рассказать о внутреннем мире такого человека. Напишите окончания этих фраз от лица своего антипода:

- Он часто думает о...
- Он чувствует себя...
- Раньше он часто...
- В будущем ему...
- Ему не нравится...
- Иногда он мечтает...
- Он очень хотел бы...
- Он любит...
- Он боится...
- Он иногда вспоминает...

Эти фразы лучше заранее написать на доске или планшете. Неплохой вариант – заготовить специальные бланки с незаконченными фразами по числу участников.

Четвертое задание

Ведущий: Каждый экипаж звездолета через 15 минут должен будет представить обобщенный портрет антипода. Для этого членам экспедиции необходимо сначала обменяться списком черт, написанным в правой колонке, найти общие для всех и выписать их на отдельный листок. Затем нужно сравнить варианты окончания фраз от своих антиподов и также найти совпадения.

После выполнения этого задания экипажи представляют полученные результаты друг другу. *Ведущий* выносит на обсуждение следующие вопросы:

Много ли обнаружилось совпадений в портрете антипода?

Часто ли вам приходится встречать в жизни людей, обладающих такими чертами?

Встречаются ли такие характеристики, с помощью которых один участник описывает себя, а другой – своего антипода?

Возможно ли детально описать человека, который был бы антиподом для всех?

Планета, похожая на Землю

Первое задание

Ведущий: Ваш звездолет покинул Планету Чужих и стартовал навстречу новым приключениям. Звездные миры сменяли один другой. Чернота безмолвного космоса не пугала отважных путешественников. И вот однажды вы приблизились к планете, о которой было известно только то, что она – такая же, как Земля. Представьте себе, как может выглядеть эта планета? Кто ее населяет? Каковы местные жители? Как они живут? Чем занимаются? Как они отнеслись к вам? Нарисуйте планету и ее обитателей и расскажите о ней. Поведайте также о том, что вы делали на этой планете. Время на подготовку – 20 минут.



Спустя указанное время каждая из экспедиций рассказывает коллегам об этой планете и ее обитателях.

Участниками пройден важный этап игры. Необходимо подвести итоги. Ведущий, напоминая участникам о проделанной работе, обобщает результаты. Важно, чтобы ребята осознали, что они вкладывают в понятия «свой» и «чужой», какой видят собственную планету, собственную жизнь.

Второе задание

Ведущий: Ваш звездолет уже собрался стартовать с планеты, как вдруг выяснилось, что неподалеку стоит еще один земной корабль (или два корабля, если в игре участвуют три команды), прибывший на эту планету независимо от вас. И одновременно пришло сообщение с Земли.

Я зачитываю текст: «Всем земным звездолетам! Экстренное сообщение! Поступила информация, что один из космических кораблей с Земли и его экипаж на самом деле – инопланетяне, изменившие свой облик и создавшие точные копии землян и их звездолета. Об этой расе инопланетян ничего не известно. Их намерения, планы, образ мыслей не изучены и не определены. Будьте предельно осторожны и внимательны!»

А теперь я вручу экипажам карточки, на которых будет написано, являются ли они пришельцами, выдающими себя за землян, или остаются самыми обычными земными астронавтами.

Ведущий вручает капитанам звездолетов карточки, на всех написан одинаковый текст: «Вы – настоящие земляне!» Содержание карточек остается неизвестным членам других экипажей.

Ведущий: В каком же из звездолетов экипаж состоит из инопланетян? Земляне не могут улететь, пока не выяснят это. Как это сделать? Возможно, станет неизбежным вооруженное столкновение. Кто знает, что в головах у этих чужаков? В этом случае возникает вопрос о том, кто начнет первым, то есть на кого ляжет ответственность за развязывание военного конфликта.

Впрочем, еще остается возможность мирно договориться. Но между кораблями нет связи, и, чтобы высказать свои предположения, необходимо покинуть корабль и выйти наружу. Это риск: нет уверенности в том, что в другом корабле – земляне. Вдруг там враждебные чужаки, которые могут не сделать такого же шага, а просто уничтожить нас, землян!

В этой ситуации вам придется решать, как поступить, совершив десять ходов. На каждом ходу вы должны сделать выбор: либо выйти наружу, либо открыть огонь. Есть правило, действующее в космосе: на переговоры выходят со специальными аккумуляторами энергии, которые являются обязательными атрибутами установления отношений и дарятся противоположной стороне. С помощью этих аккумуляторов пополняются энергетические запасы звездолетов. В случае взаимных подарков каждый экипаж может приобрести значительное количество дополнительной энергии особого вида (на разных звездолетах типы аккумуляторов и хранимой энергии несколько различаются, поэтому при обмене выгодно получить тот вид энергии, которого на данном корабле недостаточно). Условно обозначим это количество получаемой энергии 3 баллами. Если вы выходите на переговоры, а ваши партнеры открывают огонь, то вы теряете свои аккумуляторы (и 5 баллов), а партнеры (вернее сказать в этом случае – противники) просто-напросто забирают военный трофей и получают соответственно 5 дополнительных баллов.

За две минуты, отводимые на каждый ход, команды должны принять решение. Если решение за это время не принято, команда штрафует на 3 балла (дело в том, что в результате задержки аккумуляторы разряжаются).

Голосовать можно сколько угодно раз, но если при окончательном голосовании есть люди, поднявшие руку «против», то за каждого из них команда теряет 1 балл. Это связа-



но с тем, что проголосовавший «против» член экипажа пропускает ход и, следовательно, лишает свою команду той части энергии, которая имеется лично у него. Решение команд я буду сообщать вам после каждого хода. Побеждает тот экипаж, который после десяти ходов наберет максимальное количество баллов. В процессе игры два раза произойдет удвоение баллов. В соответствующее время я вам об этом сообщу.

Ведущий вручает капитанам каждой из команд две карточки: одна является справочной, помогающей участникам подсчитывать получаемые или теряемые баллы, а вторая нужна для записи результатов каждого хода. Если экипажей больше двух, то идет игра каждого с каждым.

Содержание первой карточки достаточно ясно: если обе команды начинают военные действия, они теряют по 3 балла; если какая-то команда решает выйти из корабля для переговоров, а соперники прицельным огнем стирают их с лица планеты, то погибшие лишаются 5 баллов; если же представители обеих цивилизаций решат провести переговоры, то и те, и другие получают по 3 балла.

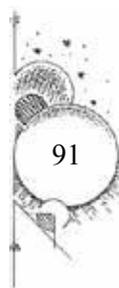
Во второй карточке представители каждого экипажа фиксируют решения, принимаемые командами, и текущие результаты. Такая же карточка имеется у ведущего.

<i>1-й экипаж</i>	<i>2-й экипаж</i>	<i>Баллы 1-го экипажа</i>	<i>Баллы 2-го экипажа</i>
Открыть огонь	Открыть огонь	- 3	- 3
Открыть огонь	Выйти наружу	+ 5	- 5
Выйти наружу	Открыть огонь	- 5	+ 5
Выйти наружу	Выйти наружу	+ 3	+ 3

<i>№ хода</i>	<i>Решение, принятое 1-м экипажем</i>	<i>Решение, принятое 1-м экипажем</i>	<i>Баллы 1-го экипажа</i>	<i>Баллы 2-го экипажа</i>
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
Итоговые результаты:				

В процессе принятия решений может происходить бурное обсуждение, накал которого возрастает от хода к ходу. Ведущий «курсирует» между командами и внимательно наблюдает за тем, каким образом каждый раз принимается решение. Следует на каждом ходу уточнять: все ли согласны со сделанным выбором? Есть ли те, кто категорически против?

На втором-третьем ходу у игроков могут возникнуть вопросы: «А отрицательные баллы засчитываются? А выигрывает ли та команда, у которой меньше отрицательных баллов?» Ведущему следует пояснить, что попадание в «минус» не может означать выигрыш. Только накопленные баллы ведут к победе. Нужно добавить, что увеличение отрицательных очков означает не только потерю личного состава звездолета, но и потерю энергии, которая необходима для полета космического корабля. Чем больше «минусов», тем меньше шансов, что



вообще удастся взлететь с планеты. Указанные заявления ведущего выступают фактически в роли подсказок игрокам. Но вполне вероятно, что они не всеми будут услышаны и учтены.

Удвоение баллов (об этом объявляется участникам перед началом очередного обсуждения хода) удобно делать на четвертом и восьмом ходу. Однако ведущий может сделать это и в иные моменты, исходя из скальвающейся игровой ситуации.

Примерно к середине игры, а то и раньше, в обеих командах начинают звучать обвинения в адрес соперников – в коварстве, агрессивности, злобности. Когда страсти достигают критической величины, ведущему есть смысл вмешаться и предложить капитанам звездолетов молча встать и посмотреть на представителей другого экипажа, после чего вернуться на свое место. Смысл этой процедуры достаточно ясен: ведущий пытается намекнуть обоим капитанам, что в другом звездолете не рассвирепевшие монстры с другой планеты, а хорошо знакомые ребята. Иногда это помогает продвинуться на пути к конструктивности.

Ход рассуждений каждой команды и результаты игры становятся окончательно ясными после десятого хода, когда игроки подводят в своих бланках итоговую баланс. К сожалению, часто результаты оказываются плачевными: у команд имеются только отрицательные баллы. Фантазия рисует мрачный пейзаж неизвестной планеты: кратер, усеянный останками астронавтов; два космических корабля, закопченные, разбитые, дымящиеся; оставшиеся в живых, не способные даже покинуть планету, мрачно наблюдают друг за другом.

Обсуждение этой игры имеет чрезвычайно большое значение – особенно если никто не выиграл.

Когда игроки усаживаются в общий круг, эмоции вырываются наружу с новой силой. Ведущему следует дать возможность всем членам группы сказать о своих чувствах (важно только не свести высказывание чувств к взаимным обвинениям), чтобы затем можно было перейти к разбору игры и ее конструктивному анализу. Здесь от ведущего потребуется все его хладнокровие и умение помешать развитию конфликта по деструктивному пути. Ведь если команды проиграли, то чувство неудовлетворенности испытывают все, и хочется – естественно! – обвинить в неудаче своих соперников. Однако именно в этот момент в группе обычно появляются проблески понимания. Ведущему нужно удержаться от соблазна «ткнуть носом» участников в причины происшедшего. Они должны сами прийти к инсайту.

Ситуация общего проигрыша очень показательна: отрицательные баллы у команд говорят об ошибочности выбранной стратегии. Если найдется хотя бы один человек, осознавший невыгодность обмана и недоверия к партнерам и увидевший путь конструктивного взаимодействия, основанного на доброжелательности и доверии, то ведущий должен обязательно предоставить ему возможность сказать главные слова в дискуссии.

Замечательно, если в результате обсуждения участники придут к более глубокому, прочувствованному пониманию достаточно тривиальной истины: кроме игры против кого-то, когда мой выигрыш – это обязательно проигрыш другого, есть игры, когда выиграть можно только вместе. Даже в бизнесе, где, казалось бы, царит «закон джунглей», можно добиться большего, выбирая стратегию на общий выигрыш.

Ведущий может покаяться в провокационности инструкции и установок, но ведь и они могли бы быть поняты иначе! Кроме того, в условиях игры уже была скрыта подсказка: ведь неизвестно точно, кто в соседнем звездолете – земляне или пришельцы.

Эта игра, базирующаяся на принципе, заложенном еще в знаменитой «Дилемме узника», удивительным образом доказывает средствами и математики, и логики, и психологии, что стремление к компромиссу и сотрудничеству является куда более выигрышным, чем желание «урвать» больше соперника. Для подростков это будет неплохой урок цивилизованности, особенно когда выяснится, что во всех звездолетах были земляне.

Возвращение на Землю

Ведущий: Космическое путешествие закончилось. Звездолеты устремились к Земле. Однако, когда они сели на родной планете, капитаны получили следующее сообщение: «Прежде чем вам будет разрешено покинуть звездолеты, докажите, что вы действительно настоящие земляне, а не пришельцы, принявшие облик членов экипажей». Таким образом, вам необходимо доказать, что вы свои!

Каждая команда предлагает свой вариант доказательства. За плечами участников – непростой путь. Они уже столкнулись со своими и чужими, пережили драму выбора. Заранее трудно предсказать, как они отнесутся к предложенной ситуации. Замечательно, если к этому моменту сама идея деления людей на своих и чужих будет им неприятна. Однако, необходимо принять любой вариант, который выберут подростки.

Ведущий от лица землян разрешает участникам покинуть корабли.

Обсуждение результатов

Ведущий предлагает всем вернуться в общий круг.

Для обсуждения предлагаются следующие вопросы:

1. Изменились ли ваши представления о своих и чужих в процессе путешествия? Почему?
2. Какие новые качества удалось найти в самом себе? А в своем антиподе?
3. Изменилось ли ваше отношение к тем, кого вы называете чужими?
4. Возможно ли относиться к чужим так, чтобы это отношение никого не обижало и не унижало?
5. В чем особенности такого поведения и отношения?
6. Изменилось ли отношение к понятиям «свой» и «чужой»?
7. Есть ли альтернатива деления людей на своих и чужих?
8. Согласны ли вы с утверждением, что нет своих и чужих, потому что каждый уникален и этим ценен?

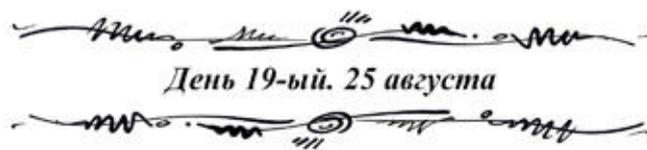
Завершение

Участники сидят в кругу. Затемнение. Ведущего не видно. Звучит его голос (лучше всего – через усилитель и скрытые динамики; фоном может быть «космическая музыка»).

Звучат те же слова ведущего, что и в начале игры. Но со слов «Шли века...» текст звучит следующим образом:

«Шли века. Проходили тысячелетия. И вот, наконец, деление на своих и чужих стало вчерашним днем человечества. Люди научились понимать, что язык, цвет кожи, разрез глаз, обычаи и одежда могут быть разными у разных народов. Но каждый народ одинаково чувствует боль утраты и сладость любви. И кровь у всех одного цвета. И у каждого героя есть свои герои и свои подлецы. Есть Человек, и есть его «Я». Человек может быть добрым и порядочным, а может быть агрессивным и безнравственным. Он может быть умен или глуп, богат духовно или ограничен в своих интересах. Каждый человек уникален. Он свой и не чужой. Он другой. И он имеет право быть собой».





Фраза дня «Если вы не знаете, куда идете,
то так и не узнаете, что добрались до места»

Тайны общения

(игровые упражнения для старшего школьного возраста)

Любимые роли

*Искренность, уравновешенность, понимание
самого себя и других – вот залог счастья
и успеха в любой области деятельности.*

Г. Селье

«Каждый человек в течение своей жизни играет множество социальных ролей. Некоторые из них достаточно постоянны, например, роль ученика-школьника, ее приходится играть целое десятилетие. Потом у многих появляется роль студента, потом специалиста с дипломом. Это лишь две линии жизни – образование и профессиональная деятельность. А семья! Сколько разнообразных ролей приходится играть людям в семье: младший сын, старшая дочь, любимая бабушка, родной дядя и т.д.

Разумеется, этими ролями не исчерпывается все многообразие жизни. Давайте вспомним сейчас те роли, которые вы уже сыграли, еще играете и собираетесь играть. Итак, вы на сцене жизни, кроме вас на ней никого нет. Подумайте и заполните предлагаемую ниже таблицу социальных ролей. На этом вам дается 5 минут».

Социальные роли

№	Сыгранные роли	Актуальные роли	Роли будущего
1.			
2.			
и т.д.			

Рекомендации ведущему. Полученную информацию следует обсудить в малых группах по 3-4 человека. При обсуждении нужно обратить внимание участников на то, сколько ролей они смогли написать в каждом столбике. Количество можно поставить цифрой прямо внизу таблицы.

Одним из возможных вариантов продолжения этой работы может быть добавление в перечень указанных ролей мнения членов группы, которые говорят, кем они видят конкретного человека, т.е. просят его вписать в уже имеющийся список ту или иную роль. Участник может отказаться от предложения, но лучше все предложения записать, а потом спокойно подумать над ними.

Психологический комментарий

Результаты этого этюда дают возможность показать участникам, насколько каждый из них внутренне устремлен, живет в прошлом, в настоящем или в будущем. Если в списке значительное преобладание сыгранных ролей, это может означать, что человек больше живет своим прошлым, оно его притягивает тем хорошим, что там было, а будущее страшит своей неопределенностью. Если же в перечне больше будущих ролей налицо стремление забыть то прошлое, которое может вызывать негативные эмоции. Идеальное сочетание – примерно равное количество ролей, указанных во всех трех перечнях.

Часто возникают вопросы, можно ли одну и ту же роль указывать в нескольких столбиках, например, дочь – роль прошлого, настоящего и будущего. Если такая потребность есть, то, разумеется, можно, но целесообразнее все же указывать разные социальные роли.

Философия преуспевающих

Сильнейший тот, кто улыбается.

Японская пословица

«Преуспевающего человека узнают с первого взгляда. Сразу видно, что в нем «что-то есть», чувствуется, что он несет в себе творческий заряд. У него открытый взгляд, уже с первых его слов ясно, что он способен добиться превосходных результатов. Он оваян определенным духом. Это дух инициативы, мужества и радости труда. У преуспевающего человека свои, присущие только ему, взгляды на жизнь. Он не верит в интриги и ложь, не верит в случайность. Он не ждет лучших времен, он знает, что это только отговорки. Он верит в действенность своих усилий, верит, что способен превозмочь трудности. Он верит, прежде всего, в движущую силу, которая исходит от великих целей.

А теперь несколько признаков неудачника, по которым мы можем достаточно легко определить, что перед нами далеко не преуспевающий человек. У него «все валится из рук», толком ничего не выходит. Он очень редко встречается с успехом и в делах и личной жизни. Ему вечно перебегают дорогу черные кошки. Он часто подавлен. Любые трудности ему кажутся непреодолимыми.

А кто вы? Если принять за 100% личность человека, то, сколько процентов в вас будет от преуспевающего человека, а сколько от неудачника? Дайте приблизительный ответ, исходя из ваших субъективных ощущений. При этом сумма должна составлять 100%.

После этого вы объединитесь в малые группы и обсудите свои показатели. Каждая группа должна решить вопрос о том, кто же из вас более преуспевающий, т.е. проголосовать за одного человека, который докажет, что он действительно самый преуспевающий. Каждый из вас аргументирует свое утверждение, комментируя его, и отвечает на вопросы остальных участников. На это отводится 5-6 минут».

Рекомендации ведущему

Эта форма работы в малых группах участникам уже знакома, но, тем не менее, им нужно помочь объединиться и сесть лицом друг к другу. В группе должно быть по 3-4 человек.

Время на обсуждение и распределение мест 2 минуты. Результаты обсуждения и голосования в группе оформляются специальным протоколом.

Психологический комментарий

Работа над содержанием этюда помогает участникам осознать свои сильные и слабые стороны именно в деловой сфере. Для более глубокой и содержательной проработки данного материала следует обобщить предложения участников. Оформление можно поручить одному из участников, который выступает в роли секретаря. Предложения в перечень при-

чем лучше мне заниматься в жизни?» Для более организованного проведения этого опроса будем использовать специальный бланк – опросный лист.

Опросный лист

№	<i>Имя партнера</i>	<i>Призвание</i>	<i>Подпись партнера</i>
1.			
2.			
и т.д.			

Каждый из вас должен подойти к возможно большему числу членов группы и задать этот вопрос. Тот, к кому обратились, может и не отвечать, ему ведь самому нужно собрать как можно больше мнений о своем профессиональном будущем. Но если он решается ответить на этот вопрос, то нужно записать в графе возможную профессию обратившегося человека. Вы делаете вывод, исходя из своих представлений о нем и того нового, что вы уже смогли узнать на этом занятии. Наименование профессии сразу записывается в опросный лист того участника, который ее получил. Не забудьте вместе с наименованием профессии получить и подпись опрашиваемого члена группы. Если не будет подписи, то балл не будет засчитан. На весь опрос дается максимум 5 минут.

После окончания времени, отведенного на проведение опроса, мы подведем итоги, определяя, какие призвания вам пришлись по душе, а какие совсем не понравились. Для этого в бланке опроса отметьте знаком «+» первые, и знаком «-» вторые. А затем вы поблагодарите тех, кто хорошо понял ваше призвание, и скажите, с кем не согласны».

Рекомендации ведущему

Участникам следует объяснить, что призвание необязательно должно быть выражено конкретной профессией. Это может быть просто определенное направление или сфера деятельности, например, искусство или наука, техника или общение и т.п.

Если кто-либо из членов группы подходит со своим опросным листом к вам, вам желательно высказать свое мнение, назвав возможную сферу его профессиональной деятельности.

Оценка осуществляется следующим образом. При подведении итогов за каждое «понравилось», т.е. знак «+» участник получает один балл, а за «не понравилось», т.е. «-» – один штрафной балл. Вычитая из суммы положительных баллов сумму штрафов, участник получает результат своей работы во время социологического опроса, который и записывается в ведомость учета.

Психологический комментарий

Этот этюд вызывает особое оживление в группе, так как для участников любого возраста всегда интересно узнать, какими же видят их окружающие, какие способности у них проявляются.

Во время работы часто возникают досадные сбои, связанные, прежде всего с тем, что из-за ограничения времени группа пытается ускорить контакты. В результате этой спешки участники повторяют одни и те же наименования призвания разным лицам. Поэтому в начале работы их следует предостеречь от этой ошибки. Кроме того, нужно посоветовать, не смотреть на то, что написали до тебя. Это сразу сбивает с самостоятельного пути. Лучше сначала подумать, решить, какое же призвание у спрашивающего, а уже затем заполнять бланк.



Фраза дня «Успех никогда не бывает случайным»

Огоньки прощания

Цель: подведение итогов деятельности отряда; подготовка к последствию. Эти огоньки являются самыми важными в формировании самопознания и самооценки. Одна из задач прощального огонька – создание такого эмоционального настроения, при котором сдержанная грусть сочеталась бы с оптимизмом.

«Расскажи мне обо мне».

Финальный огонек – о каждом участнике говорят другие: высказывает свое мнение один человек, и нескольких называет сам тот человек, о ком идет речь. Принцип свободного микрофона. Взгляд со стороны на систему деятельности и поведение ребенка дает ему возможность корректировать эту систему в дальнейшем.

«Чемоданчик в дорогу».

В волшебный чемоданчик можно положить что угодно, и оно сохраниться в неизменном виде. Каждый выбирает по три вещи, которые он хотел бы увезти со смены: друга, вкусный полдник, вечера у костра.

«Блуждающая свеча».

Каждый участник занимает любое удобное для него место в помещении. Вожатый берет свечку, подходит к какому-нибудь ребенку и говорит ему хорошие, теплые слова. Передает свечку этому ребенку и занимает его место. Второй участник передает свечку третьему и так до тех пор, пока все ребята не поменяются местами друг с другом.

«Огонек с сердечками».

Перед огоньком вожатые готовят сердечки, на которых написаны добрые слова, пожелания... Их должно быть в 1,5 раза больше, чем детей в отряде. Сердечки раскладывают вокруг свечи надписями вниз. Вожатый берет одно из сердечек, читает пожелание, написанное на нем, и говорит, кому в этом отрядном кругу он хотел бы подарить его и почему. Ребенок, получивший сердечко, в свою очередь выходит в центр круга, берет следующее сердечко и т.д. Таким образом, каждый ребенок отряда получает хотя бы одно сердечко-пожелание, адресованное именно ему.





Словарик терминов для младшей возрастной группы

Космос

Космос – мир звёзд и галактик, синонимы «строй, порядок, мир, Вселенная».

Вселенная – звездная страна, где находится бесчисленное количество звездных галактик.

Галактика – гравитационно-связанная система из звёзд и звёздных скоплений, межзвёздного газа и пыли, и тёмной материи.

Млечный Путь – галактика, в которой находятся Земля, Солнечная система и все отдельные звёзды, видимые невооружённым глазом.

Звезда – огромный, огненный шар, который излучает во все стороны свет.

Созвездие – это участок звездного неба.

Планета – это относительно холодное небесное тело.

Спутник – небесное тело, которое все время кружится вокруг другого небесного тела.

Комета – это малое тело солнечной системы, название которого можно перевести как «косматая звезда».

Астероид – одна из малых планет (диаметром до 1 тыс. км), пояс которых обращается вокруг Солнца между орбитами Марса и Юпитера.

Метеорит – тело, падающее на Землю из межпланетного пространства.

Первооткрыватели космоса

Пифагор – первым предположил, что Земля имеет форму шара.

Галилео Галилей – впервые провёл наблюдения в телескоп в 1610 году.

Кеплер Иоганн – открыл законы движения планет.

Коперник Николай – первым доказал, что Земля вращается вокруг Солнца.

Циолковский Константин Эдуардович – основоположник Российской космонавтики.

Королёв Сергей Павлович – прославленный советский конструктор ракетно-космической техники, академик.

Гагарин Юрий – первый космонавт в мире. («Кедр» – позывной у Гагарина в полёте).

Терешкова Валентина – первая женщина-космонавт. («Чайка» – позывной у Валентины Терешковой в полёте.)

Леонов Алексей – этот космонавт первым в мире вышел в открытый космос 18 марта 1965 года.

Армстронг Нил – самый первый человек, ступивший на поверхность Луны, американец.



Савицкая Светлана – вторая в мире женщина-космонавт. Первая в мире женщина-космонавт, вышедшая в открытый космос.

Космические корабли

Космический корабль – летательный аппарат, на котором совершаются в настоящее время полеты в космос.

Звездолёт – космический аппарат (космический корабль), способный перемещаться между звёздными системами.

Ракета – летательный аппарат с реактивным двигателем.

«Восток» – название космического корабля, на котором полетел первый космонавт.

«Союз» – русский ракетоноситель.

«Аполлон» – название американского корабля, с которым состоялся первый международный совместный полет 15 июля 1975 года.

«Буран» – русский космический корабль многоразового использования.

Луноход – механизм, управляемый по радио и служащий для работы на поверхности Луны.

МКС – международная космическая станция.

«Салют» – долговременные орбитальные станции.

«Челленджер» – американский ракетоноситель, который 28 января 1986 года потерпел катастрофу – взорвался на 74 секунде с момента старта.

«Шаттл» – американский ракетоноситель многоразового использования.



Литература по тематике смены

1. «Мировая пилотируемая космонавтика. История, Техника, Люди». Энциклопедия / под ред. Ю. М. Батурина. – М.: Изд. «РТСофт», 2005.
2. Костюков Д., Сурова З. «Космос» – Изд. «Манн. Иванов и Фербер», 2016.
3. Дженкинс М. «Открываем космос. От телескопа до марсохода» – Изд. «Манн. Иванов и Фербер», 2016.
4. Стивен Хокинг, Люси Хокинг «Джордж и Большой взрыв», – Изд. «Розовый жираф», 2016.
5. Цветков В.И. «Звездное небо. Галактики, созвездия, метеориты» – М.: Изд. «Эксмо», 2018.

Литература в помощь вожатому

1. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Триста творческих конкурсов. Кострома, – МЦ «Вариант», 2000.
2. Николаева Л.Н. Сборник задач и упражнений для вожатых, или Игры на всякий случай. - СПб., 2008.
3. Николаева Л.Н. 40 легендарных лет. «Зеркальный» круглый год», выпуск 33 - СПб., 2009.
4. Николаева Л.Н. Свеча горела. «Зеркальный» круглый год», выпуск 34 - СПб., 2010.
5. Фопель К. Как научить детей сотрудничать? – М.: Генезис, 2006.
6. Шмаков С.А. Игры шутки – игры минутки. – М.: Новая школа, 1993. – 112 с.
7. Шмаков С.А. Ее величество – игра. Забавы, потехи, розыгрыши для детей, родителей, воспитателей. М.: NB Магистр, 1992. – 160 с.



Интернет ресурсы:

- Журнал «Школьный психолог» psy.1sept.ru/psyarchive.php
- Игры с детьми в детском лагере - <http://ambivox.info/wiki>
- Летний лагерь - <http://summercamp.ru>

Содержание

Пояснительная записка.....	3
Легенда смены.....	5
День за днем	9
День 1-ый	10
Игры на знакомство	10
Автографы	10
Анонимка.....	10
Ветер дует в сторону.....	10
Визитка «Семь Я».....	10
Куча-мала.....	11
Люди – к людям.....	11
Мы с тобой похожи тем, что.....	11
Объединения	11
Раз-два-три, свое имя назови (для младших школьников)	11
Суета сует	12
Огоньки знакомства.....	12
«С неба звездочка упала»	12
Музей любимых вещей	12
«Вчера, сегодня, завтра»	12
День 2-ой	13
Перепись населения	13
Оформление отрядного уголка.....	15
День 3-ий	16
Часы	16
Адаптация.....	17
Игры на деление	18
«Дворник»	18
«Мяу, хрю, гав»	18
«Кого взять в поход?»	18
«Фишка»	19
Творческое пространство	
«Здравствуй, «Зеркальный»	19
День 4-ый	21
Встречи Игровой практикum (старший возраст).....	21
Встреча.....	21
Встреча взглядами	21
Встреча иностранных гостей.....	22

Сказка о тройке	22
Таможня	22
Ответы за другого	23
Оглянись, уходя	24
<i>Формы вечернего сбора отряда</i>	24
Метод анализа «Пять пальцев»	24
«Я хочу сказать»	24
«Если бы я был...»	25
День 5-ый	25
<i>Контакт Игровой практикум</i>	25
«Контакт»	25
«Согласованность действий»	25
«Невербальное взаимодействие»	25
«Зеркало»	26
«Умение чувствовать другого человека»	26
«Принятие группового решения»	26
«Визит инопланетян»	26
<i>Азбука активного общения</i>	27
Двадцать вопросов	27
Друг к дружке!	27
Волшебная палочка	28
Истина или ложь?	28
Коровы, собаки, кошки	29
<i>Огоньки основного периода</i>	29
«Жизненный девиз»	29
«Карта жизни»	29
«Звездопад»	30
«Мое зеркальное отражение»	30
День 6-ой	31
<i>Послание внеземным цивилизациям</i>	32
<i>Навыки будущего (обучающая игра)</i>	35
<i>Тематические огоньки</i>	37
«Белая ворона»	38
«Устремляясь к звездам»	38
«Поспорим с великим»	38
«Я на его месте...»	38
«Цветик-семицветик»	38
«Звезды»	38
<i>Азбука активного общения</i>	39
Друзья, не похожие на меня	39
Камень мудрости	39
Что было бы, если...	40

Истории из мешка	40
День 8-ой	41
Искатель.....	41
<i>Игры на координацию</i>	46
Еще раз, но одновременно	46
Кегля	46
Космонавт	46
Отдай честь	47
Послушай, поверь и себя проверь.....	47
Прыжок с поворотом	47
Сегодня в порт придет корабль.....	47
<i>Игры на внимание</i>	47
Брито-стрижено.....	47
«Да» и «Нет» по-болгарски.....	47
Камень, колодец, полотно, ножницы	47
Картошка, капуста, огурец	47
Нос, нос, нос, рог	48
Птица, рыба, зверь	48
Прилетели птицы	48
Сантики-фантики-лимпопо	48
Суша-вода	48
Съедобное – не съедобное	48
День 9-ый	49
Школа шифровальщиков.....	49
Задачи из жизни инопланетян	50
День 10-ый	52
Звездная россыпь.....	52
Сказка о конфликте и контакте	55
День 11-ый	57
<i>Межпланетарное творчество</i>	57
Календарь	57
Рисуночное письмо.....	57
Жесты приветствия.....	57
Животные с планеты Бам-с.....	58
Веселая история	58
Рисунок «на латинском».....	58
Сцена знакомства	58
Великие укротители	59
Жизнь замечательных вещей	59
«В иллюминаторе».....	59
Иллюстрации к книге	59
Правила поведения	59

Новый Архимед	60
Агнонимы	60
Рекламный проспект.....	60
День 12-ый	61
Дигикон Ролевая игра (старший возраст).....	61
Удивительные приключения (Игра для младших школьников).....	63
День 13-ый	66
Пристанище для души	66
Проблемные огоньки (конфликтные)	68
«Зеркало».....	68
«Самое важное слово».....	68
«Почему у нас».....	68
«Два камешка»	69
«Три минуты тишины».....	69
«Время решений».....	69
«Кукушонок».....	70
Азбука активного общения.....	70
Слепой полет	70
Щепки на реке	71
Камушек в ботинке(с 6 лет)	71
День 14-ый	72
Цивилизация (ролевая игра).....	72
Азбука активного мышления.....	75
Неожиданные картинки.....	75
Сиамские близнецы	75
Двое с одним мелком.....	76
Пчелы и змеи	77
День 15-ый	78
Проблема на ладошке.....	78
Игры на понимание и сплочение	79
Гомеостат	79
Гражданская оборона.....	79
Испорченный видеомагнитофон	79
Круг	80
День 16-ый	80
«Твой ответ обществу»	80
День 17-ый	82
Аукцион ценностей.....	82
Игры на понимание и сплочение	83
Маска, я тебя знаю?	83
Кто есть кто	84

Фоторобот.....	84
Я и ты.....	84
Грани различия.....	84
Метафора.....	84
Футболка с надписью.....	84
Я не такой, как все, и все мы разные.....	85
День 18-ый.....	85
<i>Встречи во Вселенной Игра на развитие толерантности для старшеклассников...</i>	<i>85</i>
День 19-ый.....	94
<i>Тайны общения (игровые упражнения для старшего школьного возраста).....</i>	<i>94</i>
<i>Мое призвание.....</i>	<i>96</i>
День 20-ый.....	98
<i>Огоньки прощания.....</i>	<i>98</i>
«Расскажи мне обо мне».....	98
«Чемоданчик в дорогу».....	98
«Блуждающая свеча».....	98
«Огонек с сердечками».....	98
Словарик терминов	
для младшей возрастной группы.....	99
Литература по тематике смены.....	101
Литература в помощь вожатому.....	101
Интернет ресурсы.....	101

Заказ № _____. Тираж _____ экз. Подписан в печать _____ .
Типография ГБНОУ «СПБ ГДТЮ». Санкт-Петербург, Невский пр., д.39.



© «Зеркальный»