

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА  
УСМАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА**

**Методические рекомендации**

**«Организация творческой смены  
в палаточном лагере»**

**Автор: Горелов Максим Александрович,  
педагог дополнительного образования,  
руководитель объединения «Моё поколение»**

## **Введение.**

Летний загородный лагерь – это уникальное образовательное пространство. Большое количество детей, сконцентрированное на небольшой территории на 10-30 дней вкуче с хорошими природными условиями – замечательный материал для педагогики. Этот факт был известен уже давно. Загородные лагеря скаутов, а позже и пионерлагеря, работали на решение сразу многих воспитательных задач. Помимо идеологического обучения, досуг ребенка заполнялся множеством интересных дел, осуществить которые можно было только в лагере. Казалось бы, что и сегодняшние лагеря работают так же. Но на деле ситуация совершенно иная.

Воспитательная работа почти повсеместно ушла далеко на второй план. Главное в современном лагере – удержать детей на время смены, тем самым дав отдохнуть их родителям, и потом вернуть живыми и здоровыми. А чтобы дети не разбежались, достаточно просто не мешать им отдыхать и почаще водить купаться. К тому же недостаток финансирования лагерей сказывается на материальной базе, ввиду чего руководство часто не считает возможным работать нормально.

Однако есть еще лагеря, в которых главное – именно работа с детьми. Лидер среди таких лагерей – знаменитый «Орленок», где живет и действует методика Игоря Петровича Иванова. В таких лагерях день ребенка полностью загружен, мероприятий за смену проходит огромное количество. Но материальная база, имеющаяся у «Орленка», на региональном уровне – недостижимая мечта. Лучший выход в таких условиях – малые лагеря, в том числе палаточные. Они не требуют значительных материальных затрат, не задействуют много работников, а при правильной организации деятельности жизнь в таких лагерях бьет ключом. В таких условиях и может произойти маленькое педагогическое чудо: результат усилий педагогов будет виден не спустя несколько месяцев или лет, как в школе, а уже через 3-4 дня.

Автор имеет значительный опыт работы на лидерских и творческих сменах такого типа. В данном пособии представлены как отдельные методические рекомендации (основанные на работах И. Иванова и воронежского методиста О. Ласукова), так и разработки интересных дел, вписанные в готовый план смены. Написанное простым и понятным языком, пособием направлено на широкий круг организаторов летнего отдыха всех должностей и возрастов.

*Тем, кто едет в лагерь, дабы «отдохнуть, а с детьми чтоб, не дай бог, ничего не случилось», эта работа не предназначена. Она будет нужна тем, кто*

= задался и загорелся целью устроить такую смену, которая реально изменит детей к лучшему;

= хочет провести смену как можно более организованно, но понимает, что «стандартные» методы организации работы его не устраивают;

= не боится нагрузок.

**Работники лагеря** делятся на 2 категории: воспитатели и комиссары. Воспитатели – профессиональные педагоги, несущие ответственность за детей. Комиссары – те же вожатые, но их работа направлена, прежде всего не на техническую, а на творческую составляющую смены. Их подготовке надо уделить особое внимание. Лучше, если это ребята, уже прошедшие подобные смены. Они должны быть собраны заранее, согласны работать, ознакомлены с планом смены. Неизвестные комиссарам дела нужно объяснить доподробнейше, а еще лучше – провести их с ними. Ввиду того, что комиссары формальной ответственности за детей не несут, их возраст может быть меньше 18 лет.

### **Особенности палаточного лагеря по сравнению со стационарным:**

- подготовительный период – это установка самого лагеря. Уже здесь можно подключать будущих комиссаров.

- жилое пространство небольшое, легко просматривается и прослушивается.

- нет фактических границ лагеря.

- отсутствие даже элементарных удобств. Создание их – душ, туалет, вода – может стать делом самих детей.

- короткая смена (5-10 дней).

- отсутствие площадок и оборудования для мероприятий. Все необходимое либо привозится с собой, либо готовится на месте.

- малое количество детей и работников.

### **Базовые принципы методики.**

1. Отсутствие свободного времени. Если хоть несколько минут ребята заняты ничегонеделанием – это досадное упущение комиссаров и воспитателей. «Отдых» на смене неуместен.

2. Нестандартность КТД смены. То, что проводится в «обычных» лагерях, мы все знаем. Эти «дела» можно в большинстве своем смело выбросить – либо кардинально изменить.

3. Высочайший темп работы. В день должно проходить не менее 7-8 больших и малых дел.

4. Самостоятельность творчества ребят. Все, что требуется придумать и разработать, они придумывают и разрабатывают только сами. Комиссары лишь корректируют творческую мысль, направляя ее в нужное русло. А катастрофическая нехватка времени лучше всего стимулирует творческую активность. Если, по вашим расчетам, подготовка дела должна занять не меньше двух часов - давайте час!

5. Постоянная «тасовка колоды». Отряды – объединения временные. Для разных дел могут формироваться разные творческие группы – по возрасту, полу, палаткам, интересам, по выбору комиссаров, случайно, а иногда даже по желанию.

Важно, чтобы ни один человек не оставался без дела. Симулянтов следует карать жестоко, вплоть до отправки домой. Подрыв дисциплины, особенно в первые дни, чреват провалом смены.

«Пассиву» можно поручать «очень важные» задания, действовать коллективом (сам отряд или группа тянет отстающих за собой). Часто эффективен метод, при котором лидеров выключают из действия, и на их место приходят новые, часто неожиданные люди.

### **Отряды**

Работа с отрядом есть работа с людьми. На сборе ведение педдневников – лишнее занятие.

Способ образования отрядов – разбивание уже существующих микрогрупп. Детям говорят, что при делении будут учитываться их пожелания, и просят встать по компаниям друзей и знакомых. Затем компанию растаскивают в разные отряды. Уже к следующему дню дети перестанут об этом жалеть.

Особенность отрядной жизни в палаточном лагере еще и в том, что отряды активно общаются друг с другом. «Отрядный шовинизм» практически исключен.

Палаточный лагерь обычно маленький (25-50 человек), поэтому получается 3-4 отряда по 8-15 детей. Один отряд – один комиссар. Двое – только в исключительном случае. Комиссар должен изначально представлять, насколько тяжела будет его работа.

Лучше, если это будут представлять и дети (дети – условно, как правило, это сборы для ребят 13-17 лет). Им заранее стоит сказать, что на смене будет много дел и мало свободного времени (немного слухавим – времени вообще быть не должно).

## **Дисциплина**

1. Подъем (а в первые дни и отбой) – строго по расписанию и по команде главного. Хорошо действует громкий звук – в моем случае барабан, но сгодится и мегафон, и свисток, и гудок машины. Каждый должен знать – что бы он ни делал ночью, утром **ОБЯЗАТЕЛЬНО** придется встать и действовать. А днем прилечь некогда. Поэтому обычно уже с третьей ночи после отбоя в лагере тишина.

2. Лагерь в любой момент может быть собран на общее построение – с помощью того же звука. Услышав его, все бросают дела и собираются в условленном месте. Неявка на построение – нарушение грубейшее, опоздание – тоже. Это позволяет держать детей в пределах обозреваемой территории.

3. Команду к началу и завершению отрядных дел дает комиссар, общелагерных – старший. В воле старшего сдвинуть сроки дел, сократить или увеличить время подготовки в зависимости от текущей ситуации.

4. В первые две ночи воспитатели и комиссары дежурят «до упора». Все должны почувствовать, что безнаказанно гулять по палаткам, шуметь и т. п. ни у кого не получится. Можно не спать, говорить шепотом, но только в своей палатке. В первую ночь не мешать людям тихо общаться даже полезно – сон и усталость дадут о себе знать в следующие ночи. А днем, напомним, спать и уставать должно быть некогда.

5. На хорошей смене дисциплина – не только своевременное выполнение команд, но и обязательное участие во всех делах и творческий подход к этим делам. Плохо подготовленное выступление, участие в соревновании «для галочки» - тоже нарушения дисциплины.

О тех, кто едет на смену во второй раз. Лучше, если таких не будет. Но если «повторников» не избежать, то их придется чаще привлекать к организации лагерных дел. Многие события смены можно пережить в качестве участника только один раз. А незадействованных у нас нет, так что повторники в этих случаях – организаторы, технические работники, даже ваши «тайные агенты». Спрос с них особый. А если повторник зарекомендовал себя активным и неглупым человеком – отчего бы не попробовать его в роли комиссара?

Итак, комиссары и воспитатели в полной готовности ждут приезда детей.

## **Старт смены**

Дети вышли из автобуса, увидели палатки. О чем они в этот момент думают? В какую из них с кем поселятся, и когда будет обед. Не спешите!

Сумки складываются в центр главной поляны, участники выстраиваются рядом и тут же получают первый вводный инструктаж о:

- месте, в которое приехали;
- воспитателях и комиссарах;
- перспективах смены (очень вкратце, например: Эта смена будет не похожа на то, чего вы от нее ждете. Хотя бы потому, что расселения сейчас не будет);
- а будет экскурсия по лагерю и его окрестностям. Все надо показать, на все вопросы ответить!

После группа возвращается в лагерь. Но расселения опять нет! Мы в этот момент проводим игру «Что нам пригодится». Суть ее в следующем.

Ребята произвольно делятся на три равные группы. Они берут свои сумки и отходят в сторону. Задача: за пять минут выбрать 3 предмета, которые, по мнению ребят, пригодятся им на смене прежде всего, и «презентовать» их (1 человек от группы). Не забываем о режиме нехватки времени! Заодно по выбранным предметам можно представить, как дети видят смену.

После обеда – деление на отряды, распределение комиссаров и воспитателей. Желательно к менее опытным комиссарам ставить более опытных воспитателей и наоборот. Хотя, как показывает практика, воспитатели быстро находят дела за пределами отряда, и вся нагрузка ложится на комиссаров.

Отряды тут же уходят на свои места. Обязательно должна быть возможность сидеть! Сгодятся скамейки, пенки, пенки – что угодно. Комиссар представляется отряду и тут же запускает игры на знакомство (Снежный ком, Одеяло, Прозвища или Жесты – тут пока сгодится все). Но сейчас нет задачи узнать всем все обо всех. И уже через полчаса начинается подготовка к представлению отрядов. А времени для этого немного, потому что скоро уже ужин.

Представление отрядов – одно из редких дел, в котором вместе с детьми могут участвовать комиссары и воспитатели (но не в главных ролях!). Встать в линеечку, почитать стишки о том, какие мы дружные, и спеть песенку – это, как мы уже говорили, нарушение творческой дисциплины. Не надо сдерживать фантазию ребят! Как правило, лучше всего смотрится представление, в котором затрагиваются местные темы. Воспоминания о начале смены еще свежи, и эта тема обязательно даст эмоциональный всплеск. Одним из лучших наших представлений была пародия на утреннюю экскурсию («Ой, а здесь что, пруд? – «Здесь все пруд – мобильники, одежду...»). Воспитатели и комиссары в пародиях детей тоже выглядят презабавнейше. Лишь бы не перегнуть палку.

Лучшим девизом отряда будет отсутствие девиза. Штука это совершенно никчемная. Отрядная песня тоже вряд ли пригодится. Где и когда ее исполнять после представления? Негде и некогда. Но если уж очень хочется – можно слепить четыре строчки – два аккорда.

Отряды по очереди выступают на импровизированной лагерной сцене, получают заслуженные порции улыбок и аплодисментов и тут же расслаживаются вразнобой, готовясь к вечернему ток-шоу.

За время проведения смен мы полностью разработали 3 темы для шоу: «Ты – патриот?», «Семья, любовь, брак», и «Легко ли быть молодым?». Последнюю мы обычно и запускаем в первый день смены. (**Приложение 1**)

До отбоя – меньше часа. Можно идти к костру.

На хорошем сборе даже обычные посиделки у костра перед отбоем превращаются в события. Можно, например, посреди лета сделать Новый Год со всеми персонажами (или не со всеми – как угодно фантазии), можно устроить общую игру типа «Детективов» или «Мафии», можно просто организовать импровизированный вечер творчества... Если костер проходит полезно и интересно, можно даже – но не в первый день! – немного отложить отбой. Но с условием, что у костра соберутся все ребята. Как правило, с этим проблем нет.

После отбоя у руководящего состава начинается

### **Планерка.**

На планерке собираются ВСЕ воспитатели и комиссары. Они вместе

- а) – анализируют прошедший день.
- б) – дают характеристику конкретным участникам смены.
- в) – просматривают и корректируют план на завтра.
- г) – готовятся к утренним делам завтрашнего дня.

Напомним, что планерка планеркой, а за поведением детей в лагере надо продолжать следить!

И так незаметно заканчивается первый день сбора.

**Второй день.** Подъем для некоторых будет шоком. Но никому нельзя давать поблажек. Все водные процедуры – после построения (дабы подтвердить правило немедленного сбора по сигналу).

На построении старший объявляет план дня (можно приблизительный), может высказать свое мнение о дне прошедшем, раздает дежурства и т. д. Десять минут на умывание – завтрак – и работа продолжается.

Второй день физически самый тяжелый. Тем более, что в этот день все дела полностью творческими еще не бывают. Задача дня – окончательно втянуть детей в сбор, укрепить дисциплину, развить командность. Если в

начале дня кто-то еще хочет домой, то к вечеру таких уже не должно остаться.

Важно, чтобы с утра и сами комиссары – воспитатели выдержали высокий темп. Своей активностью они провоцируют активность остальных.

После завтрака мы обычно проводим «Форт Байярд» - игру, похожую на обычную лагерную «кругосветку», но включающую и командные, и индивидуальные, и интеллектуальные упражнения. В принципе, победителем игры становится не та команда, которая быстро и безошибочно пройдет испытания, а та, которая найдет ключевое слово по выигранным подсказкам.

После «Форты» - отрядное время, посвященное упражнениям на доверие и контакт. Таких упражнений великое множество, и на планерке комиссары сами выбирают из богатой коллекции то, что подходит их отряду.

После обеда наступает чувство расслабленности. Его необходимо преодолеть немедленно, лучше подвижным занятием. Неплохим делом будет комический футбол. **(Приложение 2)**

После футбола неминуемо придется уделить время на мытье (минимум времени, разумеется) – и можно приступить к делу совершенно другого плана – интеллектуальным играм. **(Приложение 3)**

Остается час до ужина. Самое время для мастерских.

Мастерские (клубы, кружки – названий много) действуют во многих лагерях. Особенность наших мастерских в том, что они, во-первых, обязательны для всех (выбрать можно любую, не выбрать никакую – нельзя), а во-вторых, работают в том же высоком темпе, что и вся смена. Наиболее популярные у нас мастерские:

- песни под гитару (в день учат по несколько песен, результат – концерт);
- журналистика (результат – итоговая газета сбора);
- психология (тренинги, тесты и т.п. Результат – общелагерные тренинги);
- КВН.

Ужин – и уже наступает вечер.

Вечер удобно условно разделить на ранний и поздний – по заходу солнца. Ранний вечер – отличное время для сценических мероприятий. Очень неплохо пройдет во второй день «Золотой Вовочка». Его суть в том, что каждый отряд инсценирует несколько анекдотов. Но здесь есть важные условия:

- = каждый человек должен сыграть минимум одну роль со словами;
- = никто не играет больше двух ролей.

Таким образом, мы исключаем лишние проявления «звездной болезни», а возможность полноценно выступить даем каждому.

Ну а поздний вечер – лучшее время для психологически острых дел. И уже во второй день у нас проходит «Город выбора». Если у кого-то и были до этого сомнения в серьезности смены, то после «Города» они отпадут напрочь. Но это дело можно проводить только тогда, когда каждый комиссар и воспитатель полностью вживется в свою роль. Здесь нарушение дисциплины – глупая улыбка.

...Во вступительном слове детей настраивают на серьезный лад и сообщают, что воспитателей и комиссаров с ними сейчас не будет. А общаться придется с совершенно незнакомыми людьми, каждый из которых просит помощи.

Ведущие занимают места на территории лагеря. У каждого – зажженная свеча. Отряды перемещаются от одного ведущего к другому молча (вариант – разговаривая только шепотом), тоже держа одну свечу на всех. У каждого ведущего – своя история и свой вопрос к отряду.  
**(Приложение 4)**

Решение должен в течение 3-5 минут принять отряд. Будет много разногласий; возможно, что ни один вариант не будет выбран. Затем отряд отправляется к следующему ведущему. Таких пунктов может быть 7-10. Очень важно, чтобы из предлагаемых вариантов решения ни один не был однозначно верным или ошибочным.

Сразу после обхода всех ведущих отряды собираются на огоньки и обсуждают сначала прошедшее дело, а и только затем весь день. Полезно будет и вместе собраться у костра для разговора о выборе в жизни.

Вторая ночь в лагере – более спокойная, дети устали за два дня и уснут пораньше, но снижать бдительность пока нельзя.

А вот второй подъем будет довольно вялым. Однако послаблений давать нельзя. Минимум времени на умывание – вводная – завтрак – и за дело!

**Третий день** – установление близких контактов, появление лидеров. Этому должны поспособствовать отрядные «веревочные курсы» и упражнения на тактильный контакт. Например:

1. «Платформа». Весь отряд становится ногами в лежащую на земле веревочную петлю. Получилось? Размеры петли уменьшаются вдвое. Снова устояли? Еще меньше. Играть, пока отряд не сожмется до предела.

2. Все ребята закрывают глаза. Рядом с ними прячется веревка. Задача: найти веревку и, не открывая глаз, построить из нее равносторонний треугольник. Замечательная игра на выявление лидеров.

Вторая половина дня – дела, напрягающие умственно (второе ток-шоу) и физически (спортивные соревнования). Те, кто не могут бегать и прыгать,

становятся болельщиками в полном смысле слова (флаги, плакаты, кричалки, барабаны и т. д.).

Если вдруг образовались паузы – их можно успешно заполнить игрой в пантомиму, конкурсами «Лучшая палатка» или «Стекляшку в кармашку» (соревнование между отрядами по сбору битого стекла в окрестностях лагеря).

Ранним вечером можно организовать «Патентное бюро». Делается это так:

Отрядам (группам) раздаются заявки на изобретение какого-то «нужного» в лагере предмета (например, универсальный травогрыз, миска для еды по ночам, аптечка для барашка и т. п.). В течение часа ребята разрабатывают и создают заданные предметы, а затем публично их демонстрируют и ярко рекламируют.

Поздний вечер прекрасно подойдет для «Мафии» или «Потенциального убийцы». Дети уже хорошо знакомы друг с другом, поэтому игры наверняка пройдут хорошо. В «Потенциального убийцу» играют так: **(Приложение 5)**

Планерку на третий день следует прежде всего посвятить персоналиям лидеров и аутсайдеров смены.

**Четвертый день** – экватор смены. Это день, когда с помощью новых лидеров сколачивается полноценный детский коллектив. Отдых и сидение на месте для детей уже становятся непривычными. Задача старших – не дать активности заглохнуть.

Интересна ситуация и с лидерами. Яркие личности уже есть, но в их тени отсиживаются ненамного менее активные люди. Вывести их из тени – одна из задач дня.

Поэтому до обеда очень полезной будет «Башня». **(Приложение 6)**

После обеда можно подготовить, а вечером показать «День легенд». Палаточные лагеря редко стоят на местах, овеянных историями и мистикой. Почему бы не сотворить эти легенды самим? Отряд придумывает легенду (серьезную или шуточную – не главное) и делает постановку. Участвовать должны все.

На смене с сильным составом можно провести ток-шоу «Имидж лидера». **(Приложение 7)** А когда стемнеет, наступает время применить эти качества в большой серьезной игре «Ночь Триффидов». Подробное описание этого действия можно найти в Интернете по ссылке **[http://www.summercamp.ru/index.php5/Ночь\\_Триффидов](http://www.summercamp.ru/index.php5/Ночь_Триффидов)**.

После такого серьезного дела просто необходимо в качестве психологической разгрузки хотя бы часок пообщаться у костра. Отбой уже

можно немного отложить, да и сами дети скоро захотят спать. Впереди – **пятый день.**

В этот день особенно заметно, как изменились дети за время смены. Им под силу уже практически любое задание. И пятый день поставит перед ними такие задачи. К тому же чувствуется, что расставание уже не за горами, и хочется получить по максимуму впечатлений.

Один из лучших вариантов – День выборов. **(Приложение 8)**

Если по каким-то причинам провести выборы не получается, то их могут заменить «Приоритеты». **(Приложение 9)**

И вот – **шестой день.** Всего сутки до отъезда. Постоянные попытки уцепиться за последние мгновения уходящего счастливого времени. Нарастающая ностальгия. Все эти эмоции можно обратить на пользу.

С утра будем судиться. Дело под названием «Суд» мы проводим в конце каждой смены, и с неизменным успехом. **(Приложение 10)**

После суда – итоговые занятия в мастерских (помните – они работали всю смену, кроме Дня выборов), обед, а затем приступаем к изготовлению итоговой газеты сбора. **(Приложение 11)**

И вот последнее, что осталось – достойно попрощаться со сбором.

Прощальные церемонии в лагерях очень разнообразны. Мы привыкли проводить этот процесс в 2 этапа. **(Приложение 12)**

Не следует с окончанием церемонии отправлять всех спать. Отбой в этот день можно отодвинуть далеко за полночь, а можно и вовсе отменить. В эту ночь общение как никогда необходимо. Воспитатели лишь следят за рамками приличия. Важно, чтобы каждый заснул счастливым, ибо последние часы перед отъездом станут самыми тяжелыми на сборе.

Последнее утро – это множество рутинной работы: сбор вещей, палаток, уборка территории... Но если сбор был действительно хорош, то впечатлению от него не помешают эти мелочи. Сбор не заканчивается даже с посадкой в автобус – до самой последней остановки поются песни.

И еще один важный нюанс. Ребята обязательно будут назначать встречу в городе. О. Ласуков утверждает, что смысла в этом нет. Однако мы всегда охотно проводим такие встречи уже вечером после приезда домой. Несколько часов расставания покажутся ребятам вечностью, и встреча в новой, городской обстановке даст массу приятных впечатлений. К тому же именно в это время лучше всего предложить ребятам продолжать активную деятельность, пригласить в детские или молодежные организации, предложить интересные дела. Дети, чьи чувства и разум после сбора еще не остыли, с радостью ухватятся за любую возможность совместного созидания. Они и станут ядром вашего детского движения.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Место проведения разбивается на три сектора: ДА, НЕТ и НЕ ЗНАЮ. Ведущий произносит утверждение по теме. Например: «В нашем городе молодежи нечем заняться», «В семье должно быть не меньше 3-х детей». Ребята рассаживаются по секторам согласно личному мнению. Желаящие высказаться в пользу своей позиции поднимают руку. Если желающих нет, ведущий может поднять любого. Задача ведущего – провоцировать детей на высказывание собственного мнения, а также следить, чтобы дискуссия не затянулась или наоборот, не свернулась слишком рано. Обычно можно успеть обсудить 20-25 вопросов. Такое дело сразу дает понять: смена будет серьезная.



## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Суть его в том, что каждый игрок на поле прежде всего исполняет выбранную им самим роль, а собственно футбол отходит далеко на задний план. Здесь уже начинает всю реализовываться фантазия. Появляется и Кинг-Конг (парень в шубе, ухающий и висящий на перекладине), пожарная бригада («тушат» из бутылок и мяч, и игроков) ,продавщица пирожков, старый дед, дворник, гоняющий мяч метлой... А если на поле одновременно будет не две, а три команды – соответственно, устанавливаются третьи ворота – то игра и вовсе превращается в веселый капустник. А нам этого и надо!



## ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Методик проведения таких игр очень много. Но мы прежде всего выбираем те, что позволяют принять участие всем ребятам. Для этого используются:

1. Тестовые задания. Ведущий задает вопрос с вариантами ответов, отряды заполняют бланки. 20-30 вопросов – и недолгий подсчет баллов.

2. «Брейн-ринг». Вопрос дается для всех команд сразу, отвечают те, кто первым поднял руку. Если ошиблись – то следующие.

3. Спортивный вариант «Что? Где? Когда?». Задается вопрос на логику – минута на обсуждение – ответ от команды на бумажке. И так 10-15 вопросов.

4. «Своя игра». Называется тема раунда, команды выбирают по 1 игроку. Задаются вопросы, у которых возрастает сложность, а с ней и ценность. 1 раунд – 5 вопросов. Затем тема и игроки меняются.



#### ПРИЛОЖЕНИЕ 4

«Мать». Женщина со свертком на руках рассказывает: «У меня есть два ребенка, младшие школьники. Живем мы небогато, но счастливо. На днях у меня родился третий ребенок. Но пришла беда – у младенца обнаружено очень тяжелое заболевание. Вылечить его можно только за очень большие деньги. Чтобы набрать нужную сумму, мне придется продать все имущество, но тогда старшие дети пойдут по миру. Как поступить – спасти младшего и рисковать старшими или ничего не делать и уповать на чудо?»



## ПРИЛОЖЕНИЕ 5

Все участники – «город», в котором происходит серия убийств. Определено 4 подозреваемых (четверо сидят лицом к людям). Один из них – убийца. Убийства происходят каждую ночь. Когда ведущий командует: «Ночь!», город молчит. Ведущий называет признак, по которому сегодня будет выбрана жертва (самый красивый, высокий, веселый, волосатый и т. п. ). Подозреваемые пишут на бумажках имена. «Наступает день», и ведущий зачитывает имя, написанное убийцей. Таким образом, сам убийца не сразу узнает о своей роли.

Днем город принимает решение: ждать или казнить одного подозреваемого. Перед принятием решения подозреваемым можно задать 3 вопроса. Но если произойдет ошибка, то умрет четверо:

- подозреваемый;
- два его заложника в городе (каждый подозреваемый выбирает и называет их заранее);
- убитый в следующую ночь.

Если дискуссия затягивается, ведущий командует «Ночь!», и все повторяется. В итоге, если убийца казнен – побеждает город, если остается один – выигрывает. Можно сделать 2-3 круга игры. Лучше всего играть вечером или ночью.



К этому делу следует готовиться заранее. Нужно купить:

- 300 трубочек для коктейля;
- 3 мотка скотча;
- 3 ножниц;
- 15 стаканчиков;
- 9 тарелок;
- 15 ложек или вилок (все пластиковое).

Количество и состав предметов может меняться. не меняются только правила. Предметы поровну делятся между отрядами. Из них за 1 час отряд должен построить башню, которая будет самой

= высокой

= устойчивой

= оригинальной.

Обязательное условие – вся работа должна проходить молча! Нельзя также писать, рисовать и даже членораздельно мычать. Нарушитель немедленно удаляется. За отрядами во время работы следят чужие комиссары.

Часто происходит так, что всю работу берет на себя один лидер, но затем его удаляют. Руководство тут же подхватывает кто-то другой. Коллектива без лидера не бывает.

По окончанию работы происходит представление готовых башен, а также рассказ комиссаров о том, кто как работал.



Сначала дети по очереди называют качества, по их мнению, свойственные лидеру. Качества выписываются на лист. В итоге получается список признаков «идеального лидера». Затем ведущий и ребята пытаются определить, какие из этих качеств подходят или не подходят различным историческим личностям (Петр I, Суворов, Сталин, Жанна д'Арк и др.). После ту же оценку можно дать и друг другу. Но каждое слово и предположение по отношению к другому должно быть обосновано!



Следует сразу сказать, что выборы на смене не должны быть фарсом. Избранный президент и правительство получают реальную власть и сами контролируют творческий процесс. Старшие только наблюдают и вмешиваются лишь в случае крайней необходимости. Об этом все должны знать заранее.

С утра происходит выдвижение кандидатов. Кандидат может выдвинуться как от партии (группа товарищей), так и самостоятельно. Для этого необходимо:

- сдать заявку на участие в выборах;
- зарегистрировать агитматериалы;
- провести предвыборную акцию (полезную и интересную).

Все это делается до обеда. А сразу после обеда проходит голосование. Если есть кандидаты как «партийные», так и «беспартийные», то можно установить голосование сразу за двух кандидатов – тогда величина партии не будет играть решающей роли.

Победитель торжественно представляется сбору и посвящается в ранг президента. Его первая задача – выбрать себе помощников (правительство) – 3-5 человек. Далее президент и правительство планируют оставшийся день и проводят свои дела. Никакого свободного времени и здесь быть не должно! Впрочем, ребята обычно сами это прекрасно понимают. Часто новое руководство привлекает старших к своим мероприятиям. Отказываться не обязательно, но брать на себя инициативу не стоит.

Отбой в день выборов выгоднее всего сделать в полночь. Тогда обнаружится «эффект Золушки»: ровно в 12 все вернется на свои места, и начальник смены даст команду ложиться.



Это большая оргдеятельностная игра, проводимая в 2 главных этапа и занимающая в общей сложности 3-5 часов времени. На сменах с «продвинутыми» детьми или в конце хорошо организованного сбора проходит особенно успешно.

Сначала все ребята садятся рядом, ведущий вешает перед ними лист ватмана. Каждый должен подумать, какие проблемы существуют у молодежи в нашей стране, и назвать по одной-две. Получается список из 20-35 проблем. Затем каждый выбирает из списка три, по его мнению, наиболее актуальные проблемы, и голосует за них. В результате определяется 4-6 проблем с наибольшим количеством голосов.

Затем ребята произвольно разбиваются на группы (от 3 до 8 человек), каждая из которых выбирает одну из проблем. Задача группы – доказать актуальность проблемы, определить пошаговые пути ее решения, обозначить предполагаемый результат, наметить ресурсы для работы. На составление такого проекта дается приблизительно полтора часа.

Второй этап (проводится обычно уже после ужина) – защита проектов перед инстанциями. Возможные инстанции:

- министерства (здравоохранения, обороны, культуры и т. д.);
- региональная администрация;
- спонсоры (бизнес);
- СМИ;
- политические партии и др.

На инстанциях находятся старшие. Они беседуют с авторами проектов, указывают на достоинства и недостатки проекта касаясь своей сферы деятельности, задают вопросы, выставляют оценку проекту. После того, как все инстанции пройдены, старшие на общем собрании рассказывают о том, как был представлен каждый проект, и дают итоговые оценки.



Проходит суд в три этапа.

1. Дети пишут друг на друга жалобы – «кляузы». Жалобы должны быть минимально обидными и максимально веселыми. Для приема этих посланий вывешивается ящик- кляузник. Как правило, за час он набивается почти доверху.

2. Старшие прочитывают все жалобы, выбирают десяток наиболее интересных, вырабатывают линии прокурора, адвоката и судей.

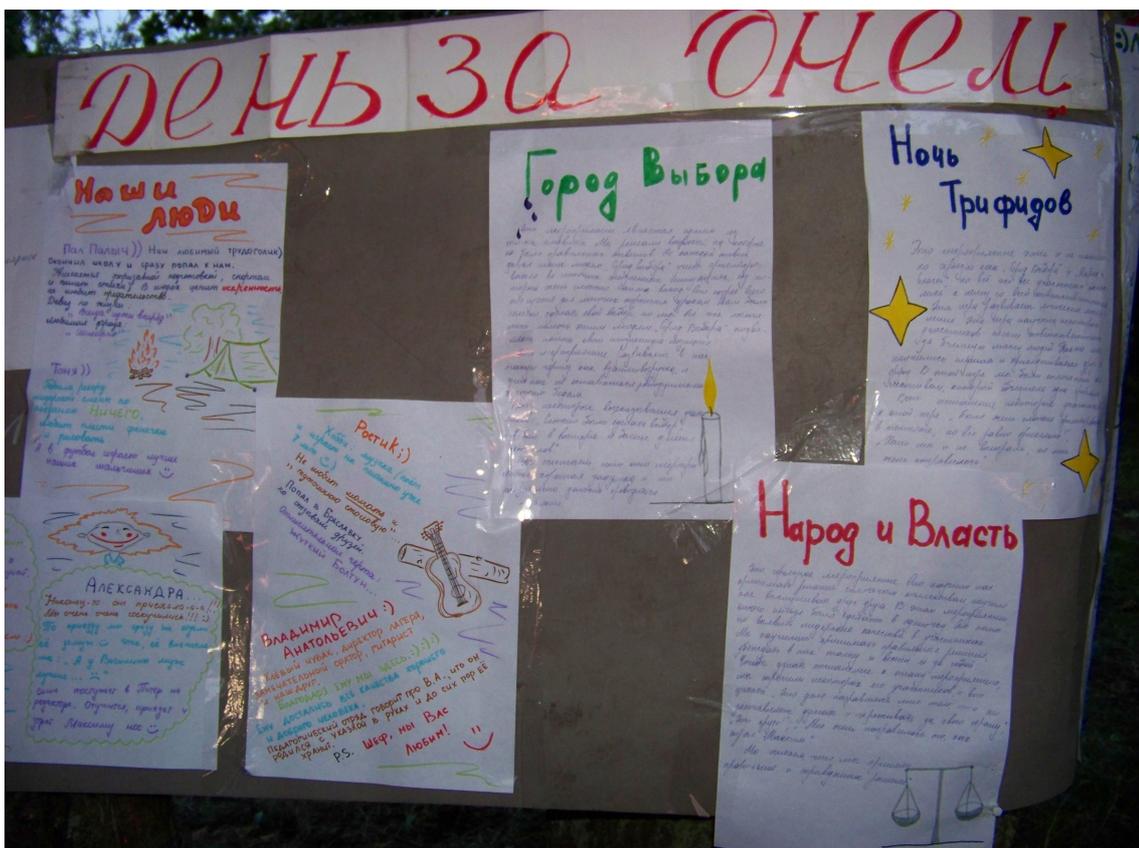
3. Лагерь собирается на главной поляне. «Встать, суд идет!». А дальше – как в настоящем суде. Слово прокурора, адвоката, свидетелей, обвиняемых, следственные эксперименты и приговор, который действует здесь и сейчас. Все это происходит, во-первых, быстро, а во-вторых, весело. К примеру, одна из самых распространенных жалоб – сосед слишком редко меняет носки. Приговор – немедленная публичная стирка с порошком. Здесь фантазия почти не ограничена.



Отряды занимают свои места и получают задания: подготовить одну из рубрик будущей газеты. Примеры таких рубрик:

- Люди, которые нас удивили;
- «Криминальная» хроника;
- Большие события смены;
- Самые популярные в лагере... (места, фразы, дела, песни и т. п.);
- актуальные интервью и так далее.

Подготовка этих заданий обычно занимает много времени (2-3 часа), но перед ужином составленная из нескольких частей газета уже висит на главном стенде. Позже она уйдет в архив лагеря и станет замечательным источником воспоминаний.



## ПРИЛОЖЕНИЕ 12

1 – листы. Каждый участник сбора вешает себе на спину чистый лист бумаги. Ребята берут ручки (карандаши, фломастеры) и пишут друг другу на листах пожелания, комплименты, признания... все, что хочется. Свой лист человек, разумеется, не видит. Лучше всего по окончании церемонии просто снять его, не глядя положить в сумку, а прочитать уже дома.

2 – свечи. Все садятся у костра со свечами в руках. У ведущего свеча горит. Он говорит о том, что от сборов у каждого останется теплая память. Для этого надо зажечь свою свечу (зажигаются по кругу от ведущего), подойти к товарищу, капнуть ему на ладонь немного воска и сказать несколько слов о нем, о сборе – то, что хочется ему сказать. Товарищ отвечает тем же. После люди аккуратно обнимаются и ищут других, с кем хотят поговорить. Таким образом, каждый оставляет каждому немного воска, который слепляется в комочек. Этот комочек и хранится на память.

