

## ХОЧЕШЬ БЫТЬ СЧАСТЛИВЫМ – БУДЬ ИМ !!!!!!!!!!!



*«Это невозможно,» - сказала Причина.  
«Это безрассудно,» - заметил Опыт.  
«Это бесполезно,» - отрезала Гордость.  
«Попробуй...» - шепнула Мечта...*

Нам бы очень хотелось, чтобы выездные мастерские стали для всех незабываемыми и счастливыми днями. Но для этого вам, «родителям» нужно постараться.

**ЗНАЙТЕ:** «Всё в ваших руках»

### Семь привычек счастливых людей

**Привычка №1.** Счастливые люди никогда не позволяют негативно настроенным людям повлиять на их самочувствие. Что бы ни говорили эти люди, все это стекает с них, как с гуся вода.

**Привычка №2.** Счастливые люди всегда во всем видят плюсы

Неважно, в какую ситуацию попадает такой человек, он всегда находит в ней что-то хорошее. Во всем плохом, есть что-то хорошее. Счастливые люди знают это и используют этот подход к жизни настолько часто, что он стал привычным. Даже если не удастся разглядеть в ситуации положительную сторону, такой человек всегда создаст ее сам.

**Привычка №3.** Счастливые люди всегда дружелюбны.

Счастливые люди всегда ищут возможности завести новых друзей. Им не важно, как вы выглядите или откуда вы родом. Все, что им нужно, это еще один человек, рядом, с которым можно смеяться и быть счастливым. Счастливые люди дружелюбны по умолчанию; все хотят быть счастливыми, поэтому люди тянутся к ним.

**Привычка №4.** Счастливый человек улыбается так часто, что это становится привычкой. Возможно, вы даже видели, что такие люди улыбаются без причины, для них это настолько естественно. Смех – это еще одна неотъемлемая черта счастливых людей. Если вы не смеетесь, значит, вы не ощущаете действительного счастья.

**Привычка №5.** Они живут в настоящем мгновении.

Действительно счастливые люди берут все, что могут, у каждой минуты и каждого дня, что у них есть. Они не собираются ожидать веселья, они создают веселье прямо сейчас.

**Привычка №6.** Они отталкивают неприятности.

Даже если счастливый человек не может увидеть или создать положительную сторону в ситуации, он всегда воспользуется следующим самым лучшим вариантом – он оттолкнет неприятность. Он просто забывает о ней и движется дальше, ведь все это только временно, а такой подход позволяет распрощаться с неприятностью еще быстрее.

**Привычка №7.** Они смеются в лицо страху.

Как и многие из нас, действительно счастливые люди испытывают страх, но в большинстве случаев они не выказывают его. Такие люди шутят, чтобы поднять настроение себе и другим, чтобы другие чувствовали себя более расслабленно, а это в свою очередь, помогает и им чувствовать себя также."

**ТОЛЬКО СЧАСТЛИВЫЙ ЧЕЛОВЕК МОЖЕТ СДЕЛАТЬ СЧАСТЛИВЫМИ ДРУГИХ!**

Прочти наши советы и у тебя появятся большие шансы стать счастливым и успешным «родителем» счастливой и успешной семьи.

**«Введение в состояние успеха»** Всё, что вы делаете как «родитель» должно быть направлено на создание у семьи и у каждого (в идеале) ребенка ощущения собственной состоятельности и успешности.

Общий успех сплачивает коллектив, дает мотивацию для дальнейших действий и является инструментом для преодоления конфликтных ситуаций и не только.

Причем надо помнить - «успех» это не всегда победа. Важно чтобы у детей появилось ощущение «то, что мы сделали это здорово, усилия приводят к успеху, мы можем рассчитывать на справедливую оценку труда».

**Подтверждение успешности».** Ясно что «родитель» семьи в идеале должен быть ярким и интересен. Но все мы люди со своими недостатками и «тараканами». Поэтому приезжая на выездные мастерские приходится меняться. Никого не интересует, что в жизни ты скучный или неудачник, которого не любят девушки и третируют родные. Здесь можно отбросить комплексы и быть тем и таким, каким ты хотел бы быть. Умным, ярким, интересным и успешным.

**«Детям нужны доказательства того, что у них все в порядке».** Придумайте или создайте эти доказательства. В ваших силах создавать у себя и своих подопечных то состояние, в котором у вас получается всё, за что бы вы ни взялись, состояние, при котором их все любят, при котором вы, как магнит, притягиваете ребят и приятные ситуации.

**К размышлению...**

ОБЯЗАННОСТЬ без любви делает человека - РАЗДРАЖИТЕЛЬНЫМ  
ОТВЕТСТВЕННОСТЬ без любви делает человека - БЕСЦЕРЕМОННЫМ  
СПРАВЕДЛИВОСТЬ без любви делает человека - ЖЕСТОКИМ  
ПРАВДА без любви делает человека - КРИТИКАНОМ  
ВОСПИТАНИЕ без любви делает человека - ДВУЛИКИМ  
УМ без любви делает человека - ХИТРЫМ  
ПРИВЕТЛИВОСТЬ без любви делает человека - ЛИЦЕМЕРНЫМ  
КОМПЕТЕНТНОСТЬ без любви делает человека - НЕУСТУПЧИВЫМ  
ВЛАСТЬ без любви делает человека - НАСИЛЬНИКОМ  
ЧЕСТЬ без любви делает человека - ВЫСОКОМЕРНЫМ  
БОГАТСТВО без любви делает человека - ЖАДНЫМ  
ВЕРА без любви делает человека – ФАНАТИКОМ

Если хочешь стать отличным «родителем» семьи постарайся соблюдать эти

заповеди настоящего «родителя» семьи

1. Приехав на выездные мастерские, оставь свой образ жизни дома, и руководствуйся идеологией и отношениями, сложившимися до тебя.
2. Предъявляя требования к ребятам, в первую очередь, выполняй их сам.
3. Каждый имеет право сказать другому, что, по его мнению, плохо, но только если сам знает, как сделать, чтобы стало хорошо.
4. Не обсуждай своих товарищей в присутствии ребят, не говори плохо о своем напарнике, лучше поищи пути сработаться с ним.
5. Не обещай ребятам того, что не можешь выполнить.
6. Допустил ошибку - признай её. Не бойся отменить свое распоряжение, согласившись с доводами ребят.
7. Умей удивлять и поражать ребят, а если надо - покорять, - «родитель» должен быть интереснее кино.
8. Будь жизнерадостным человеком, и пусть ребята знают и видят это.

9. Знай все о ребятах, но в нужный момент умеи не расслышать, не заметить, не понять.
10. Хочешь получить умный ответ - научись умно спрашивать. Высказывай свое предложение и мнение, начиная со слов: "Как вы считаете?".
11. Не злоупотребляй приказаниями. Кто не может взять лаской, не возьмет и строгостью.
12. Помни - человек сложен, даже если ему двенадцать лет. Не считай себя умней детей. Возможно, у тебя больше мудрости, т.е. жизненного опыта, но вот ум дается от природы.
13. Работая с ребятами, чаще вспоминай, каким ты сам был в этом возрасте.
14. Не только оберегай ребят от дурного, но и учи сопротивляться ему.
15. Учись сравнивать свои дела не только с тем, что было, но и с тем, что должно было быть.
16. Какие бы дружеские чувства и симпатии ты не испытывал к детям, помни, что ты - воспитатель, прежде всего, и поэтому всегда соблюдай дистанцию.

### **ПРОЧТИ. ЭТО ПОМОЖЕТ ИЗБЕЖАТЬ ТЕБЕ МНОГИХ ПРОБЛЕМ.**

В вашей семье будут дети различных возрастов, а самое главное различных характеров. Как с ними общаться? Как с такими разными организовать или успешно провести мероприятие. Как предугадать и предотвратить конфликты в семье?

Для этого нужно: 1. узнать свою семью «изнутри».

*Узнай, какие типажии в вашем коллективе и ты будешь управлять ситуацией!*

- **ЛИДЕРЫ** – это ваша опора. Важно, чтобы «лидер» не был формальным (искусственно назначенным взрослым), а был признан самими детьми и тогда любое ваше поручение будет вмиг исполнено, а при мудром подходе к «лидеру» и дисциплина в семье будет идеальной.
- В коллективе, кроме того, всегда будет «**ДУША КОМПАНИИ**», человек, которому доверяют все тайны, к которому приходят за поддержкой. Ответственное дело доверенное «душе компании», обречено на успех, все ребята готовы ему помочь. Только злоупотреблять этим не стоит.
- В детском обществе может встретиться неявный лидер, как правило, он не лидирует, но очень сильно влияет на ритмику детского коллектива – «**СЕРЫЙ КАРДИНАЛ**». Желательно выявить таких ребят и использовать их способность, в благих целях, в противном случае у вас в семье появится провокатор.
- «**АУТСАЙДЕР**» - ребенок не принятый коллективом – самая сложная ситуация, которая может сложиться. Она потребует от Вас всей деликатности и всего профессионализма. Почаще проводите игры на сплочение, случайной жеребьевкой включайте этого ребенка в различные пары.

2. Создайте ля себя образ желаемой семьи и в своей работе стремитесь из мечты сделать реальность.

***Не создавай себе кумира, лучше потрать время на создание идеальной семьи! Желаем без проблем пройти путь «От песчаной россыпи к горящему факелу».***

**Стадии развития коллектива**

**1 стадия ПЕСЧАНАЯ РОССЫПЬ**

• Посмотри, сколько их вместе, но в то же время заметь – никто их не соединяет между собой. Разве только, что собраны все вместе. Подует лёгкий ветерок – отнесёт часть песка. Есть группы людей очень похожие на такие россыпи. Вроде все вместе, а присмотришься – каждый сам по себе. Не находят они дела, которое бы их объединяло. Не видно организатора, вокруг которого сплотились бы ребята.

Группа существует формально, не принося радости и удовлетворения всем, кто в неё входит.

**2 Стадия МЯГКАЯ ГЛИНА**

В руках организатора этот материал превращается в искусное изделие. Но он может остаться простым куском глины, если к нему не приложит достаточных усилий. Здесь заметны шаги по сплочению коллектива, однако нет ещё взаимоотношения. Отношения в основном доброжелательные, хотя не все внимательны друг к другу. Соединяющим звеном является требование взрослого.

**3 Стадия МЕРЦАЮЩИЙ МАЯК**

Маяк горит не постоянно, а периодически выбрасывает пучки света. То же происходит и с формирующимся коллективом. Здесь преобладает желание трудиться сообща, помогать друг другу, быть вместе. В группе есть организатор. Однако не во всех делах проявляется единое общественное мнение. Ребята мало проявляют инициативы.

**4 Стадия АЛЫЕ ПАРУСА**

Происходит укрепление, сближение ценностных ориентаций и сплочение семьи. Девиз: «Один за всех и все за одного», т.е. дружба переплетается с обязанностями, появляется чувство гордости за коллектив при победе, а при поражениях нежелание признавать свои ошибки. Начинают развиваться фаворитизм (предпочтение своей группы за сам факт ее существования; позиция ребенка: «Группу я люблю не потому, что она так хороша, а потому, что она моя») и внегрупповая враждебность (чем лучше я отношусь к своей группе, тем хуже к другой, особенно, если она сравнивается с моей).

**5 Стадия ГОРЯЩИЙ ФАКЕЛ.**

В семье тесная дружба, *взаимопонимание*, ответственность каждого не только за себя, но и за коллектив. Семья не замыкается в собственных рамках. Она видит, где нужна, и идёт на помощь, не дожидаясь призывов.

Эти образные символы дают представление об этапах развития коллектива. Узнав значение этих символов, попытайтесь определить, на каком этапе находится ваш коллектив, и решить, что необходимо делать, чтобы шагнуть на более высокую ступень.

***ПОМНИ! ПОСТУПАЙ С ЛЮДЬМИ ТАК, КАК ХОЧЕШЬ, ЧТОБ ОНИ ПОСТУПАЛИ С ТОБОЙ!***

Многие «родители» теряются, когда сталкиваются со случаями недостаточного к ним уважения (без каких-либо основательных на то причин), с фактами грубости и развязности. **Как тут быть?**

Самая большая педагогическая ошибка — **на грубость отвечать грубостью, на игнорирование личности «родителя» — игнорированием личности ребёнка!** Надо выявить причину срыва у ребенка. Если она лежит глубоко, в опыте оскорбленного детства, вызвана грубостью родителей, в силу частого переживания отрицательных

эмоций, — в таких случаях единственно правильными оказываются выдержка, спокойное, сердечное, терпеливое разъяснение ребенку ошибок в его поведении. Иное дело, когда это явно преднамеренная грубость, серьезные нарушения распорядка дня, пренебрежение покоем окружающих, порой имеющие у некоторых подростков «философскую основу» (сорвать коллективное дело, подавить инициативу товарищей — и этими средствами утвердить свое «превосходство», поставить себя хотя бы в лице части ребят в исключительное командное положение и т. д.). Надо уметь отличать грубое нарушение дисциплины от простого озорства или дурной привычки. Здесь «родитель» может принимать решительные адекватные меры, защищающие его личное достоинство или достоинство, безопасность отдельного ребенка, оказавшегося под давлением грубости, оскорбительных действий одного или группы воспитанников.

**Не забывайте: каждый ребенок имеет право на индивидуальность, право быть не как все; дружить с кем хочется; любить то, что не любят все; отказываться от навязываемых дел и иметь право на выбор, на странности поведения, на ошибки, на незнание. Он не виноват, что он такой, а не другой. Индивидуальность - это проявление личности.** Индивидуальность часто вызывает раздражение. Оно кажется некоторым «родителям» опасным. Совет: вспомните себя и свои проблемы и тогда отношение к «неудобным» детям поменяется.

*Если ты хочешь, чтобы твоя жизнь на выездных мастерских не превратилась в фильм ужасов, с начала смены стоит договориться с детьми о соблюдении некоторых норм поведения. Главное, чтобы это не выглядело в качестве наставления, преподнеси их в качестве законов семьи. Определите их заранее, но примите их на 1-ом Огоньке.*

### **Возможные законы для семьи**

(У нас в семье все можно, НО если это не вредит другим.)

1. Закон доброжелательности.
2. Закон 00. (Закон точности). Всё делаем вовремя и без опозданий.
3. Закон чистоты. Чистота – залог порядка.
3. Общайся спокойно и вежливо, что бы ни случилось.
4. Всегда помни - все мы люди, все мы ошибаемся. Человек - самое главное.
- 5..Отвергаешь – предлагай.
- 6.Предлагаешь - не отходи в сторону.
- 7.Собравшиеся в круг для обсуждения равны между собой. Каждый имеет право быть выслушанным.
8. Дело «семьи» - дело каждого.

Успешность любых выездных мастерских во многом зависит от уровня подготовки и проведения мероприятий, в которых принимают участие все дети. Именно о них ребята будут рассказывать дома родителям и друзьям. А поэтому, нелишне будет напомнить, от чего зависит успех в проведении дела.

**Алгоритм организации мероприятия – подготовительный этап  
(заполни таблицу и мероприятие на 50% можно считать успешным)**

№№	Алгоритм организации мероприятия	описание
1	Название мероприятия	
2	Суть мероприятия (описание, правила игры)	
3	Определить место проведения мероприятия	
4	Сценарный план (поэтапное описание проведения дела)	
5	Описание конкурсов, эстафет, игр или творческих заданий	
6	Распределение ролей в данном мероприятии (кто за что отвечает)	
7	Прописать необходимые материалы для оформления мероприятия	
8	Прописать необходимые реквизиты и инвентарь	
9	Прописать музыкальное оформление мероприятия	

**Алгоритм УСПЕШНОГО мероприятия (проведение)**

1. Настройка зала.
2. Творческая завязка.  
Создание интриги и мотивации на активное участие. Определяем основную тему мероприятия, связывающую все, что происходит на сцене. Ставится задача, которая должна привести к какому-нибудь необычному результату.
3. Действие с включением практически всех участников. Определите каждому свою роль.
4. Работа со зрителями.  
Необходимо включать конкурсы со зрителями, игры с залом во время заполнения пауз между основными заданиями для остальных участников.
5. Особенности логического завершения мероприятия.  
Сюжет завершается словами ведущих о том, что все получилось, и мы достигли необходимого результата
6. Правила поведения на сцене
  - высокая эмоциональность (она должна быть выше, чем у зала);
  - четкость и громкость речи;
  - эмоциональная окрашенность речи;
  - открытая поза;
  - не загораживать друг друга;
  - контакт глаз с залом;
  - адекватная и раскрепощенная мимика и пластика.

## ***"Успех в любом деле зависит от мелочей!"***

### **Советы по организации ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР**

Для того чтобы организовать интеллектуальную игру, необходимо использовать сочетание нескольких обязательных частей:

1. Решить, что вы конструируете – игру или игровую программу.

Единственное различие между интеллектуальной игрой и интеллектуальной игровой программой в том, что в основу программы положено несколько разных игр или конкурсов.

2. Заложить основу интеллектуальной игры (программы).

В основу отдельной интеллектуальной игры могут быть положены некоторые правила известных игр (футбол, крестики-нолики, морской бой, ход конем и др.) или имитации какого-либо действия (восхождение на гору, "взлом" сейфа и т.д.)

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

Необходимо учесть – будет ли ваша игра тематической, т.е. посвященной одной теме (учебному разделу, предмету) или нет.

4. Определиться с системой выбора вопросов из пакета.

а) *По сложности вопросов.*

- каждый последующий вопрос сложнее предыдущего. Например, "Взломщик".
- все вопросы в пакете распределены по сложности и задаются в зависимости от того, что выпало случайно. Например, "Морской бой"
- все вопросы в пакете распределены по сложности и задаются по выбору игроков. Например, конкурс "Шахматы"

б) *По тематике (области знаний).*

- все вопросы в пакете распределены по тематике и задаются в зависимости от того, что выпало случайно. Например, "Путешествие".
- все вопросы в пакете распределены по тематике и задаются по выбору игроков. Например: "Угадай мелодию".

в) *По жребью. Например, "Что? Где? Когда?"*

Необходимо отметить, что только ведущему игры известно, насколько его выбор соответствует правилам выбора вопросов, принятым в этой игре. Это не способ "надувательства" игроков, а лишняя возможность дольше поддерживать интерес к игре, как зрителей, так и проигрывающей команды, что тоже очень важно. Мы не призываем Вас подтасовывать результаты игры, но не стоит забывать и об их зрелищной стороне.

При составлении вопросов необходимо помнить, что:

1. нельзя, чтобы вопрос превращался в задание, требующее развернутого ответа;
2. нельзя, чтобы вопрос требовал узкоспецифических углубленных знаний;
3. нельзя, чтобы вопрос требовал ответа – перечисления;
4. нельзя, чтобы вопрос состоял из трех вопросов;
5. нельзя, чтобы вопрос был примитивно-глупым.

5. Заложить систему начисления баллов.

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

Система начисления баллов может строиться по-разному. Она может быть:

а) Постоянной – когда за каждый правильный ответ, независимо от его сложности и тематики начисляется одинаковое количество баллов. Например, "Что? Где? Когда?", "Брейн-ринг", "Умники и умницы", "Звездный час" и др.

б) По сложности задаваемых вопросов. Чем сложнее вопрос, тем больше баллов можно получить за правильный ответ на него. Например, "Морской бой".

в) Случайной. Когда вопрос задается независимо от выпавшего сила баллов. Например, "Поле чудес", "Угадай мелодию" и др.

г) От соотношения заданных вопросов и правильных ответов. Например, "Пятью пять"

д) Дополнительный. Может существовать помимо основной еще и дополнительная система начисления баллов. Например, звезды в "Звездном часе", ордена Шелкового умника в "Умниках и умницах" и т.п.

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

6. Четко определите и "разведите" когда кончится игра, как на данный момент будет определяться победитель.

7. Заложить систему случайностей.

Для поддержания интереса к игре со стороны игроков, а особенно зрителей, для внесения неопределенности при выявлении победителя, закладывают ряд случайностей. Это особенно важно в случае, если "игра идет в одни ворота", т.е. одна команда вчистую выигрывает у другой.

В большинстве интеллектуальных игр случайности заложены еще в правилах той игры, которую взяли за основу. Например, рулетка в "Что? Где? Когда?" и в "Поле чудес" ("банкрот", "переход хода" и т.п.).

В некоторых играх случайности закладываются организаторами. Это дорожки в "Умниках и умницах", бочонки в "Счастливом случае", определение цены вопроса в "Угадай мелодию".

**И последнее** :– Вам необходимо решить несколько организационных вопросов:

- как будет переходить ход от одной команды к другой;
- будут ли разрешены замены в командах во время игры;
- будут ли штрафовать команды (игроков), давшие неправильный ответ и пр.

## **Советы по организации КОНКУРСНЫХ ПРОГРАММ**

Для того, чтобы организация конкурсную программу необходимо использовать сочетание нескольких обязательных частей:

1. Решите, что вы положите в основу конкурсной программы:

В основу конкурсной программы могут быть положены некоторые правила известных игр, конкурсов, аттракционов или имитация какого-либо действия

2. Определите форму проведения:



При выборе формы обязательно учтите время проведения (по часу начала программы и по ее длительности), а также ее содержание. Например, не стоит выбирать форму “Вечера” (Вечер разгаданных и неразгаданных тайн) если вы проводите конкурсную программу днем.

3. Выберите название;

4. Определите сюжет;

5. Теперь вам необходимо подобрать конкурсы и аттракционы для своей программы.

Решите будет ли ваша конкурсная программа сюжетной, т.е. построенной на основе одного сюжета. Во многих случаях сюжет определяется формой и названием программы.

Если это программа “На балу у Золушки”, то конкурсы, которые войдут в нее должны соответствовать форме “Бал”. Например, “Танцевальный конкурс”,

Для конкурсной программы морской тематики подберите конкурсы, которые должны соответствовать названию (теме). Например, “Конкурс коков”, “Конкурс на лучшее исполнение танца “Яблочко”, “Кольцовка песен на морскую тематику” и т.п.

6. Определите очередность проведения конкурсов и аттракционов.

7. Заложите систему начисления баллов.

Она может быть:

а. *Постоянной.* За каждый конкурс, независимо от его сложности и тематики начисляется одинаковое количество баллов.

б. *От сложности выполняемых конкурсов.* Чем сложнее конкурс, тем больше баллов можно получить за выполнение его задания.

в. *Случайной.* Каждый конкурс оценивается случайно выпавшим количеством баллов.

г. *Дополнительной.* Может существовать помимо основной еще и дополнительная система начисления баллов.

Постарайтесь сделать для своей игры такую систему начисления баллов, чтобы она соответствовала тематике или названию вашей игры и, обязательно, была зрелищной. Так на музыкальной программе можно собирать ноты, на игре “Остров сокровищ” - клады или черные метки, при проведении “Бала у Золушки” оценивать выступления участников цветами и т.п.

И последнее - желательно, чтобы команда не знала до какого числа баллов идет конкурсная программа, хотя обязательно надо объявить, что послужит ее окончанием.

8. Четко определите момент окончания программы. Определите как в данный момент будет определяться победитель.

9. Заложите систему случайностей.

Для поддержания интереса к конкурсной программе со стороны игроков, а особенно зрителей, для внесения неопределенности при выявлении победителя, закладывают ряд случайностей.

**И последнее**, вам необходимо решить несколько организационных вопросов:

- как будет переходить право выбора конкурса от одной команды к другой;
- будут ли разрешены замены игроков в командах во время игры;
- продумайте чем занять паузы во время подготовки команд к выполнению конкурсных заданий;

### Советы по организации игры «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СТАНЦИЯМ»

1. Сюжетный ввод.

2. Передвижение по станциям либо одновременно по “Вертушке”, либо по очереди через интервал времени.

3. Оформление каждой станции, старта и финиша.

4. Число станций не менее 4, но не более 2-х семей одновременно на станции.

5. Задания должны быть такие, чтобы время их выполнения не превышало 5 – 10 минут.
6. Время между станциями – 3-5 минут.
7. Общее время игры, включая ввод и подведение итогов – 1.5 часа.
8. Подведение итогов и награждение – обязательно.
9. Наличие маршрутных листов или поводырей из ребят. А также хронометристов для строгого соблюдения графика.
10. Единая система оценок на всех этапах.

*Серьёзно отнеситесь к «внутрисемейным» мероприятиям, ведь это является залогом успешности вашего коллектива и взаимоотношения ребят в семье.*

### **1. Семейные «Огоньки» или вечерняя свечка**

Вечерняя свечка — это коллективное обсуждение семьи прожитого дня, анализ проведенных дел, разбор складывающихся взаимоотношений. На свече идут самые важные разговоры о "семейных" делах, трудностях, конфликтах. Здесь мечтают, спорят, поют любимые песни.

Вечерняя свеча идет 15–20 минут. Старайтесь не ограничиваться одной формой, подключайте свое творчество.

Говорят, что во время Свечки к каждому сидящему тянется маленький лучик от свечки. Поэтому выходить из круга можно только в случае крайней необходимости.

Не забывайте говорить друг другу «спасибо»  
Я хочу сказать 5 спасибо - тем ребятам которые заслужили это сегодня больше всех. Как вы думаете кого я хочу поблагодарить и за что. Это будет маленький тренинг внимательного отношения к другим и стимул к тому, чтобы на следующий вечер тоже получить «спасибо»

Во время Свечки ведущий выбирает талисман и передает его дальше по кругу. Тот, у кого в данный момент талисман находится, говорит о прошедшем дне или по заданной теме, или обо всем вместе. Говорить может только он. Затем он передает талисман следующему и дальше по кругу. Затем, ведущий подводит итог. Все встают, и задувают свечку.



### **Предлагаем уже с первых дней вводить законы проведения огонька**

1. Сами планируем, сами делаем, сами обсуждаем.
2. Критика с целью не унижить, но помочь.
3. Отказ от высмеивания.
4. Реальный вес каждого голоса.
5. При анализе дня не зарываться в мелочи.
6. Огонек не должен быть местом публичного наказания, сведения счетов.
7. Обсуждается не человек, а его поведение, поступок.
8. Разговор требует мужества, честности, доброты и товарищества.
9. Говори не о себе, а о деле: не занимайся саморекламой.

### **Вопросы, которые необходимо обсудить:**

- чем для тебя был этот день?
- что в нем понравилось? почему?
- что не понравилось? почему?
- что предлагаешь на будущее?
- что можно было сделать, но не удалось?
- что бы хотелось сделать? почему?

**Чтобы анализ прожитых дней не был однообразным, можно применять различные варианты его проведения:**

**1. Метод анализа «Пять пальцев».**

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

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

Этот анализ можно сделать в форме личных дневников.

**2. Метод оценки.**

Каждому ребенку предлагается подумать о прошедшем дне. Затем ладошкой поставить оценку по пятибалльной системе. Педагог выборочно спрашивает ребят, почему они поставили именно такую оценку.

**3. «Я хочу сказать»**

«Я хочу сказать» (в форме пресс-конференции). Каждому ребенку выдается листок бумаги, на котором он пишет первую фразу: «Я хочу сказать, что...». После того, как он написал первую фразу, он пишет все, что хочет сказать отряду о дне, об отряде и т.д. Затем, не подписывая листок, сворачивает и опускает в коробку. После того, как все справятся с заданием, вожатый открывает коробку и поочередно зачитывает записки ребят. При этом, отвечая на поставленные вопросы, комментирует. К комментарию подключаются и ребята.

**«Если бы я был...».**

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

- исправил...
- сделал...
- добавил...

**Метод фотосъемки.**

Педагог задает ситуацию: ребята, представьте, что сегодня. Весь день снимал фотограф. Все что мы делали сегодня, он засняли на фотопленку. Но, увы, из-за неумелости фотографа, пленка засветилась. Давайте сейчас попробуем с вами восстановить каждый кадр этой пленки.

- самые яркие, эмоциональные, веселые, а может грустные или неприятные кадры; Рассказ-эстафета (с передачей предмета).

К кому попадает предмет, тот и высказывается по дню. Что для меня сегодняшний день? Если ребенку нечего сказать, он передает предмет дальше по кругу. В завершении вожатый предлагает кому-то из ребят подытожить все услышанное. Если нет желающих, педагог подводит итоги сам.

«**Строим дом**». Каждый представляет лист («кирпичик»), на котором рисует, как он себя видит в сегодняшнем дне и комментирует свой рисунок. Из этих «кирпичиков» потом строится дом, а на крыше пишется анализ дня.

Задувание свечки — самый, пожалуй, волнующий момент огонька. «А сейчас я раскрою вам один секрет: я уже говорил, что свечка, стоящая в центре круга, обретает особые свойства. На самом деле она умеет исполнять желания. Загадайте желание, а потом мы все вместе задует свечку. И наши желания исполнятся. Только дружно. На счёт три» Или так: «А сейчас, перед тем, как задуть свечку, вспомните ещё раз самое лучшее, что произошло в этот день, и пусть именно этим он вам и запомнится.»

Если всё сделано правильно, дети любят огоньки. Будут охотно собираться и даже, может быть шикать друг на друга, наводя тишину. Кажется даже странным, что их так влечёт к этому сидению у свечки, к этим песням... Но... такие мы люди загадочные.

## ЭРАН НАСТРОЕНИЯ СЕМЬИ

*(это настроение каждого члена семьи сегодня, как его оценивает каждый?)*

**ДОРОГОЙ ДРУГ!** Каждый день - это что-то необычное, пусть эта карта сейчас помогает тебе разбираться в том, что происходит в тебе и вокруг, ну, а потом она напомнит о прошедшем... На карте ты можешь отметить с помощью одного или нескольких смайликов то, что ты чувствуешь.

«**Смайлики**» - самая простая и доступная форма, но симпатичная. Рисуется смайлики – кружочек и два глазика. Каждый вечер дорисовывается ротик – улыбка, равнодушный, грустный, кричащий, улыбка до ушей и т.д. насколько хватит фантазии.

Фамилия Имя	2 марта	3 марта	4 марта	5 марта
1	Символ настр.	Символ настр.	Символ настр.	Символ настр.
2	Символ настр.	Символ настр.	Символ настр.	Символ настр.
3	Символ настр.	Символ настр.	Символ настр.	Символ настр.
4	Символ настр.	Символ настр.	Символ настр.	Символ настр.
5	Символ настр.	Символ настр.	Символ настр.	Символ настр.

### Указательные знаки

Позитивное настроение		Негативное настроение	
	Я в восторге!		Ничего интересного
	Я – молодец!		Пустой день, тоскливо
	Я всех люблю!		Мне грустно!
	Хорошее настроение		Очень обидно!
	Всё нормально		Хочу домой!
	Ура! У меня всё получилось!		Хочется плакать!
	У меня самая лучшая семья!		Меня обидели!
	Хочу везде участвовать!		SOS! Помогите!
			Ничего не хочется делать!
			Ничего не получается
			Меня забыли

## **Час семьи или чем занять детей в свободное время**

*Играйте сами, и тогда дети тоже будут играть вместе с вами.*

### **Игры «на знакомство»**

*В первый день важно заинтересовать, увлечь детей интересной деятельностью. Для этого целесообразно, направить все усилия на знакомство, сплочение детей друг с другом. Постарайтесь быть радостными, весёлыми, немного «бесшабашными», попробуйте «раскрутиться» в полную силу своих возможностей, тогда дети во всём начнут подражать вам и копировать, а не это ли вам необходимо для дальнейшего участия в программе?*

#### **"Снежный ком"**

Группа встает в круг и первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое. Третий имя первого, второго и свое. Вместе с именем можно изобразить свой любимый жест, назвать свой любимый напиток, личностное качество (вариант - начинающееся на первую букву имени), хобби и т.п.

#### **Великолепная Валерия**

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например: Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

#### **Съедобное – несъедобное**

Играющему кидают мяч с вопросом (на пример: У тебя есть брат?), он должен поймать его только в том случае, если это верно.

#### **“Комплимент”**

Все участники игры садятся по кругу. Каждый по очереди делает вслух комплимент по любому поводу своему соседу справа, эстафета продолжается. Комплимент может касаться как внешних признаков, так и черт характера, например: "Таня, у тебя красивые глаза", "Саша, мне нравится твоя улыбка", "Оля, ты очень доброжелательная" и т.д. Эта игра – первый шаг на пути к знакомству коллектива, проводится для создания доброжелательного настроя группы.

#### **“Представление”**

Каждый участник игры готовит собственное представление – свою устную визитную карточку. Она может быть настоящей, а возможно в каком-либо образе, например: руководитель фирмы, актер, спортсмен, учитель, кто угодно.

Представляясь группе, каждый участник, помимо слов, должен еще показать какой-нибудь жест, характерный для его образа. В конце игры можно провести небольшой тест на проверку памяти – попытаться вспомнить, кто какие жесты показывал.

#### **“Метафора”**

Участники игры садятся в круг, каждый по очереди называет свое имя и плюс к этому любую метафору о своем характере или какое-либо определение, желательно начинающееся на эту же букву, например: Лена – “лед и пламень”, Владимир – “колючий ежик”, Алексей – “вечный двигатель”, Гера – “головоломка”, Надя – “музыкальная шкатулка”, Аня – “тростинка”,

Валя – "вольная", Сергей – "серьезный", Михаил – "мужественный" и т.д.

#### **“Рукопожатие”**

Все дети становятся в круг, разбиваются на пары, поворачиваются лицом друг к другу. По команде вожатого все начинают движение, здороваясь за руку с каждым новым игроком,

при этом называя свое имя. Движение происходит таким образом, что половина круга движется по часовой стрелке, вторая половина – против, идя навстречу друг другу. В конце игры спросите ребят, чье рукопожатие им запомнилось больше всего и почему.

### **"Поздороваться за руку с максимальным количеством людей".**

Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: "Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?" Выявляются несколько лучших.

### **"3 любимых..."**

Ребята встают в круг, в центр выходит один ведущий и просит любого игрока назвать свое имя и плюс три любимых ... все, что угодно: дня в неделе, месяца в году, блюда, книги, фильма, песни, композитора, вида спорта, жанра искусства и т.д. (только что-нибудь одно). Участник игры отвечает и занимает место ведущего в центре круга, продолжая игру и задавая аналогичный вопрос любому игроку. При этом ведущий сам решает, что именно и у кого он спрашивает. Цель игры – узнать интересы и привязанности детей.

### **"Займи мое место"**

Вся группа встает в круг, в центре – один ведущий. Ведущий называет два любых имени (желательно таких, которые есть в данном коллективе). Те игроки, чье имя названо, должны поменяться между собой местами, а ведущий в это время постарается занять любое освободившееся место. Тот, кто остался без места, становится в центр круга.

### **"Интервью"**

Каждый участник пишет на маленьком листочке свои имя и фамилию, складывают все листочки в коробку, перемешивают, затем вынимают из коробки "вслепую" по одному листочку. Ведущий достаёт листок и задаёт вопрос: «Что мы хотим узнать об этом человеке.

### **"Расскажи мне о себе"**

Это формам традиционного огонька-знакомства, приемлемая лучше всего для среднего возраста. Все дети садятся по кругу, вожатый начинает разговор, представляясь ребятам, рассказывая о своих интересах, увлечениях, мечтах и т.д.

При этом вожатый дает ребятам образец, схему, как и о чем надо рассказывать.

Обязательно на огоньке используется некий символ, "эстафетная палочка", которую участники огонька передают от одного к другому по кругу по очереди. Это сделает огонек более творческим и интересным, внесет живинку в общий ход огонька.

### **"Конверт откровений"**

Вожатый заранее заготавливает конверт с большим количеством вопросов. Желательно, чтобы вопросы носили нравственно-этический характер, типа:

- что ты больше всего ценишь в людях?
- какая твоя самая большая цель в жизни?
- какие черты характера человека тебе особенно неприятны?
- на кого из известных героев прошлого (фильма, книги) ты хотел бы быть похожим и почему? и т.д.

### **"Способы разбивки семьи на группы"**

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.

6. "Собраться в группы по именам и хором прокричать свое имя". Люди с уникальными именами объединяются в одну группу и должны прокричать что-нибудь их объединяющее.

### **"Газетка".**

Группа стоит в кругу. Ведущий в центре, у него в руках свернутая "газетка". Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газеткой. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть быстро назвать кого-то еще, стоящего в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим. Через некоторое время вводится дополнительное правило: бывший ведущий, как только встает в круг должен быстро назвать какое-нибудь имя. А если он не успевает это сделать до того, как его осалит новый ведущий, он становится ведущим опять. В группе, в которой много малознакомых людей иногда целесообразно, чтобы тот, чье имя назвали поднимал руку, так как ведущий может не ориентироваться в именах.

### **"Представиться по-разному"**

Каждый человек в кругу должен "представить себя": изобразить жест, сказать слово, прочитать стихотворение и т.п.

### **"Мяч по кругу"**

Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

### **"Карточки".**

Группе раздаются карточки, разделенные на квадраты. В каждом квадрате написано какое-то качество человека. (Например: Я люблю петь. У меня есть собака. Мне грустно. и т.п.) Каждый должен найти людей с данными признаками и вписать их имена на свою карточку, чтобы оказались заполнены все клетки. В упражнение следует включать те качества, которые важны педагогу: интерес к профильной деятельности (я люблю театр), группы по увлечениям (я люблю читать фантастику), качества присущие только участнику, которого хочется "выиграть" в рамках упражнения (пишутся под конкретного человека). Далее смотрят, кто смог больше найти близких себе людей.

### **"Животные на спине".**

Каждому человеку на спину вешается картинка (или название) животного так, чтобы он его не видел. Чтобы отгадать, человек может задавать вопросы окружающим, на которые те отвечают да или нет. (Например: "У меня есть перья? Я хищник? Я живу в воде? и т.п.). Желательно, чтобы вопросы задавали всем.

### **«Сантики – Фантики – Лимпомпо»**

Играющие становятся в круг. Ведущий отходит и отворачивается. В это время остальные договариваются, кто будет главным. После этого ведущий встает в середину круга, а остальные, – прыгая и приговаривая «Сантики – Фантики – Лимпомпо», повторяют

движения «главного». Цель ведущего – угадать «главного» (можно давать несколько попыток).

### **«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.

### **Молекула**

Играющие хаотично движутся по одному, пока ведущий не скажет «По двое!» (трое или четверо). Играющие должны объединиться в пары (тройки или четверки). Не успевшие – выбывают.

## **2. Игры на контактность**

### **"Поздороваться носами"**

За 1 минуту поздороваться с как можно большим количеством человек. Здраваться можно руками, носами, коленками, губками и т.д.

### **"Остров"**

Группе нужно уместиться на "острове" – круге сделанного из бумаги. Каждый раз "вода поднимается" - т.е. размер острова уменьшается. Уменьшать можно почти до бесконечности.

### **"Бесконечное кольцо".**

Группа встает в круг и берется за руки. На руке у ведущего висит веревочное кольцо. Не разрывая рук все должны пролезть сквозь него (по кругу) и вернуть кольцо обратно. Второе кольцо можно пустить в другую сторону.

### **"Слепой скульптор".**

Группа разбивается по три человека, и одному завязывают глаза. В это время второй из третьего "лепит" скульптуру. Затем "слепой" должен из второго слепить то же, что тот слепил из третьего.

### **Арам-шим-шим**

Участники берутся в круг за руки (по принципу: мальчик и девочка). В центр круга выходит водящий, закрывает глаза и вытягивает руки (стрелой) в любом направлении. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, а водящий - в противоположном направлении. При движении все повторяют хором слова: "арам-шим-шим, арам-шим-шим, арам-шим-шим - покажи-ка на меня! И раз, и два, и три!" На счет "три" все останавливаются. Игрок противоположного пола, на которого при остановке указал водящий выходит в центр круга. Эти игроки становятся спиной друг к другу и закрывают глаза, а остальные участники хором начинают считать до трех. На счет "три" игроки в центре поворачивают головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону - целуются в щёчку, если нет - жмут друг другу руки.

### **Телеграмма (письмо)**

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Один из них говорит: "Я передаю телеграмму Вите (называет имя того, кому передает)". Телеграмма передается незаметным пожатием руки соседа, который в свою очередь передает ее следующему таким же образом и так далее, пока не дойдет до получателя. Получатель должен сообщить о получении телеграммы. Цель ведущего - заметить процесс передачи. Игрок, на котором замечен процесс передачи, - становится ведущим. Право пересылки телеграммы переходит к бывшему ведущему.



### **3. Игры на командную работу**

#### **"Енотовы круги -1"**

Вся группа с завязанными глазами держится за веревочное кольцо. По команде нужно изобразить определенную фигуру - треугольник, квадрат и т.п.

#### **"Выйти по числу пальцев"**

Группа встает в шеренгу. Ведущий называет число, не превышающее количества человек группы. Сразу же из группы должно выпрыгнуть количество людей, равное названному числу. Упражнение повторяется до результата, каждый раз с новым числом. Возникает ощущение умения понимать друг друга без слов.

#### **"Узел"**

Каждый из группы держится за веревку. Задача - завязать веревку в узел. Отпускать руки нельзя, можно только перемещать вдоль веревки (если кто-то отпускает руки, упражнение начинается с начала). Вариант - потом развязать завязавшийся узел с теми же правилами. Вариант - развязать узел, завязанный ведущим.

#### **"Тарелочки - 1"**

Группе дается несколько тарелочек (бумажных). Группа должна, не наступая на ковер, переправиться по тарелочкам через него. Условие: на каждой тарелочке должна постоянно находиться хотя бы одна нога. Иначе тарелочка отбирается.

#### **Коврик**

Вся группа стоит на коврике. Нужно перевернуть его на другую сторону. Если кто-то наступил на пол - упражнение начинается с начала.

### **4. Игровое ассорти**

*Иногда случаются незапланированные паузы, когда ребята не знают чем заняться. Чтобы продуктивнее использовать это время, мы предлагаем вам поиграть в удовольствие себе и на радость детям.*

#### **Узел**

Выводят одного или нескольких участников в другую комнату, остальные становятся в круг, берутся за руки и начинают "перепутываться", т. е. перешагивать через руки, проходить под руками, перекручиваться и т. д. Главное условие - нельзя расцеплять руки, иначе может ничего не получиться. Когда из участников игры образуется большой узел, начинается самое интересное - приглашают водящего, он распутывает этот узел (в итоге должен получиться круг, в котором все держатся за руки). Здесь также действует основной принцип соблюдения сцепления рук!

#### **Контакт**

Один из игроков загадывает слово и говорит на какую букву оно начинается. Все остальные должны разгадать слово. Например, ведущий говорит, что слово начинается с буквы "л". Для того, чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву "л" и дать ему небольшую характеристику. Например, кто-то из игроков говорит: "Это есть ночью на небе". Кто догадался, говорит "контакт" и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до 10 и называют слово. Если слова оказались разными, тогда игроки продолжают подбирать слова на букву "л". Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву, например буква "а" и тогда образуется слог "ла". Теперь начинают подбирать слова на этот слог, давать характеристику им, считать до 10 и т. д. Ведущий тоже может отгадывать слова, которые участники характеризуют. Если он отгадает, тогда придется подбирать новые слова. В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

### **"Хвост дракона"**

Группа стоит колонной, крепко держась за талию друг друга. Задача первого - поймать последнего, а задача того - увернуться.

### **Водяной**

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами: "Водяной, водяной, что сидишь ты под водой, выйди на минуточку, поиграем в шуточку". Круг разбегается (несколько шагов) и все останавливаются. "Водяной", не открывая глаз, ищет одного из играющих, его задача - определить, кто перед ним. "Водяной" может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, они меняются местами.

### **Моргалки**

Играет нечетное количество народа. Играющие образуют 2 круга: внешний - мальчики, внутренний - девочки. Каждая девочка должна стоять строго перед мальчиком. Мальчик, которому не хватило пары, становится во внешний круг, девочки устремляют свои взоры на него. Чтобы найти себе пару - он подмигивает какой-нибудь девочке, увидев это она должна побежать к нему, а мальчик, стоящий сзади неё должен её вовремя поймать. Тот кто зазевался (проморгал) - вынужден искать себе пару.

### **Лавата**

Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая: "Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, тра-та-та, наш весёлый танец - это Лавата". Потом все останавливаются и ведущий говорит: "Мои локти хороши, а у соседа - лучше" - все берут своих соседей за локти и снова начинают двигаться напевая. Ведущий может глумиться как хочет (талиа, плечи, пятки, ноги и т.п.), главное - снять у детей тактильное напряжение.

### **Ай-яй-яй**

Все встают в круг лицом, ведущий – в центр круга. Все рассчитываются по порядку, последний номер – ведущий. Каждый запоминает свой номер. Ведущий называет два любых номера из присутствующих (например: 8 и 15). Игроки с соответствующими номерами хлопают себя по коленкам и говорят: «Ай-яй-яй!» (чтобы обозначить себя), и меняются местами. Ведущий должен успеть занять пустое место. Не успевший занять свободное место становится ведущим. Ведущий снова называет два номера, и т. д. Номера игроков НЕ изменяются.

### **Третий лишний**

Все встают в круг по два человека друг за другом. Получается как бы два круга. За этим двойным кругом салка догоняет убегающего вдоль круга. Внутри круга бегать нельзя. Убегающий во избежание осаливания может встать перед любым первым человеком в кругу. Тогда задний человек становится третьим лишним и должен убежать от салки. Если салка догнала убегающего, они меняются ролями (салка становится убегающим, убегающий – салкой).

### **Путаница**

Ведущий уходит в сторону и не подсматривает. Остальные встают в круг, держась за руки, и запутываются, не расцепляя рук. Когда совсем запутались, зовут ведущего: «Бабка, бабка, нитки рвутся!» Задача ведущего – всех распутать, не расцепляя рук запутанных.

### **Отгадай, чей голосок?**

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встаёт в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: "Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, как услышишь "Скок, поскок", (эти слова произносит один человек), отгадай, чей голосок". Водящий открывает глаза и отгадывает, кто сказал "Скок, поскок". Если это удаётся, он меняется с говорившим местами. Можно дать три попытки.

### **Жмурки**

Водящему завязывают глаза, и он на ограниченной территории пытается коснуться кого-нибудь из играющих, если это удастся, то водой становится тот, кого осалили. Все играющие издают какие-либо звуки (например хлопают в ладоши), чтобы вода мог ориентироваться на слух.

### **Светофор**

На площадке чертятся две линии на расстоянии 5-6 метров. Играющие стоят за одной линией. Водящий в центре, спиной к играющим. Водящий загадывает цвет, если этот цвет присутствует в одежде играющего, он беспрепятственно проходит мимо ведущего за другую линию, если нет, то водящий может осалить в пространстве, очерченном линиями. Осаленный становится ведущим.

### **Тише едешь**

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Задача играющих - как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего не просто. Играющие двигаются только под слова водящего: “Тише едешь, дальше будешь. СТОП!” На слове “стоп” все играющие замирают. Водящий, стоящий до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придётся уходить назад, за черту (либо по решению играющих сделать назад определённое число шагов). Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеялся также отправляется за черту.

### **Слон**

В этой игре участвуют две команды мальчиков по 6-8 человек. Одна из команд должна выстроиться в колонну. Каждый играющий нагибается и прижимает голову к поясу впереди стоящего и при этом держаться за него руками. Эта команда - слон. Вторая команда должна взобраться на слона: первый играющий встаёт со стороны слоновьего хвоста, разбегаётся и, оттолкнувшись о спину последнего игрока, делает как можно больший прыжок на слоновью спину. Он должен приземлиться так, чтобы не упасть со спины и даже не коснуться земли ногами. Затем прыжки совершают остальные игроки из второй команды. Если кто-то из них не удержался и свалился со слона, то игра прекращается и команды меняются местами. Если же все прыгнули удачно и никто не упал, то слон должен пройти с наездниками 8-10 метров. Если это слону удалось, то игра также прекращается и команды меняются местами.

## **5. Конкурсы или творческие задания**

### **1. Изобразить (зрителям угадать):**

- утюг,
- будильник,
- чайник,
- телефон,

### **2. Изобразите походку человека:**

- хорошо пообедавшего,
- у которого жмут ботинки,
- неудачно пнувшего кирпич,
- с острым приступом радикулита,
- одного оставшегося ночью в лесу.

### **3. Мимикой и звуками изобразить:**

- встревоженного кота,
- грустного пингвина,
- восторженного кролика,
- хмурого орла,
- разгневанного поросенка.

4. Прочитать стихотворение "Идет бычок, качается..."

- словно оправдываясь перед товарищем,
- обиделись на бабушку,
- хвастаетесь перед ребятами,
- испугались собаки.

5. Спеть песню "В лесу родилась елочка" как бы спели:

- африканские аборигены,
- индийские йоги,
- кавказские горцы,
- оленеводы Чукотки,
- английские джентльмены.

6. Изобразить пантомимой пословицу:

- "На чужой каравай рот не разевай",
- "За двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь",
- Дареному коню зубы не смотрят",
- "Доброе слово и кошке приятно".

7. Придумать новое применение предметам:

- пустой консервной банке,
- дырявому носку,
- лопнувшему воздушному шару,
- перегоревшей лампочке,
- пустому стержню от ручки.

8. Составить рассказ из вырезанных газетных заголовков.

9. Придумайте танцевальную композицию:

- "Я опять получил двойку",
- "Мне купили футбольный мяч",
- "Я разбил мамину любимую вазу",
- "Ко мне придут сегодня гости",
- "Я потерял ключ от квартиры".

10. Шумовой оркестр.

Вы - вокально-инструментальный ансамбль. Должны исполнить любую популярную песню, но аккомпанировать себе будете на подручном материале, то есть на том, что найдете в помещении: на швабре, кастрюлях и т.д.

11. Придумайте стихи с рифмами:

- кошка, ложка, окошко, немножко,
- стакан, банан, карман, обман,
- бег, век, снег, человек,
- кружка, подружка, лягушка, частушка,

12. Изобразите скульптуры "Жертвы спорта" :

- штангист, не успевший вовремя отпрыгнуть от штанги;
- вратарь, поймавший шайбу зубами;
- парашютист, забывший за что нужно дернуть;
- гимнаст, не вышедший вовремя из тройного пируэта;
- горнолыжник, не убежавший от лавины.

13. Изобразите памятник на тему:

- В споре рождается истина,
- Любви все возрасты покорны,
- Не имей сто рублей, а имей сто друзей,
- Сытый голодному не товарищ.

14. КАРТИНА. Участники команд должны изобразить картину, которую можно было бы повесить, например, в кабинете врача, директора, в столовой и т.д. Ребята изображают сюжет картины, а один из участников, являясь экскурсоводом, рассказывает, что же изображено на картине.

15. ЧЕРНЫЙ ЯЩИК. На сцену выносятся черный ящик, в котором лежат два пакета (один для одной команды, другой - для другой команды). Нужно отгадать, что лежит в черном ящике. Условия конкурса: по очереди каждый член команды задает всего один вопрос ведущему, на который тот может отвечать только словами "Да" или "Нет". После заданных девяти вопросов, команда, посоветовавшись минуту, называет то, что по их мнению лежит в черном ящике. (Например, вопросы: "это съедобно? Мы этим пользуемся? Каждый день? А этим кидаться можно? и т.п.)

16. ХОЧУ ДОМОЙ. Всем играющим завязывают глаза. В разнобой ставят на сцене. Ведущий просит всех выполнять его команды: "Кругом, шаг вперед, направо, два шага в левую сторону и т.п." Потом по сигналу ведущего включается музыка, а все играющие должны собраться в свои команды, взяться за руки, т.о. вернуться в "ДОМ".

## **6. Игры с залом**

### **100 пионеров**

Участники становятся в круг и повторяют за водящим следующие слова и движения.

У нас в отряде 100 пионеров,

100 пионеров у нас в отряде.

Они играют, они смеются

И только делают вот так!

Затем водящий поочередно называет части тела, которыми необходимо начать трести.

Например, у нас в отряде .....и только делают вот так: правая рука (все начинают трести правой рукой). Продолжаем: у нас в отряде ..... делают вот так: правая рука, левая рука (продолжают трести правой рукой и начинают левой трести). Далее называют, правую и левую руки, правое и левое плечи, голову, туловище. Таким образом, через несколько туров играющие становятся похожи на "таракашек", что вызывает у ребят прилив положительных эмоций.

### **"ЧАЙНИЧЕК"**

Слова этой игры-песни разучиваются с детьми заранее и поются, сопровождая движениями рук:

*чайничек* - ладони параллельно друг другу

*крышечка* - ладошка правой руки - крышечкой

*шишечка* - кулачок

*дырочка* - пальцы кольцом (знак ОК)

*пар идет* - указательным пальцем делаются круги по возрастающей.

По мере пения слова заменяются словом - Ля-ля-ля и движениями рук.

Чайничек с крышечкой.

Крышечка с шишечкой.

Шишечка с дырочкой...

В дырочке пар идет.

Пар идет в дырочку.

Дырочка в шишечке...

Шишечка в крышечке..

Крышечка с чайничком.

## **"ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ"**

Ведущий предлагает детям выучить новые иностранные языки в дополнение к тем, которые они знают. А для этого нужно взять всем известную песню:

Жили у бабуси  
Два веселых гуся.  
Один серый, другой белый.  
Два веселых гуся.

И попробовать спеть ее на другом языке. А сделать это очень просто: все гласные в словах необходимо поменять на какуюнибудь одну. Если заменить все гласные на "А", то на английском языке эта песня будет выглядеть так:

Жала а бабаса  
Два васалах гаса.  
Адан сарай, драгай балай.  
Два васалах гаса.

Польский - "Э"; Испанский - "И"; Французский - "Ю"; Немецкий - "У";  
Английский - "А"; Японский - "Я";

И так далее. Только потренируйтесь сами заранее. Вы работаете с микрофоном, а значит вас слышно лучше всего. Учтите это и не ошибайтесь.

## **"ОХОТНИК"**

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения.

<b>Слова</b>	<b>Действия</b>
Собрался охотник на охоту. Надел шляпу, сапоги, взял ружье и	
пошел по дороге,	Топают ногами.
затем по песочку,	Потирают ладонью о ладонь.
по бревнышкам через мостик,	Ударяют кулаками в грудь.
по болоту с кочки на кочку,	Хлопают в ладоши.
по тропинке.	Хлопают по коленям.
<i>Устал. «Уфффф!» Сел на пенек, осмотрелся, увидел за кустом медведя, испугался и побежал обратно.</i>	
По тропинке,	Хлопают по коленям.
по болоту с кочки на кочку,	Хлопают в ладоши.
по бревнышкам через мостик,	Ударяют кулаками в грудь.
затем по песочку,	Потирают ладонью о ладонь.
пошел по дороге.	Топают ногами.
<i>Прибежал домой, снял сапоги, шляпу, ружье. Устал. «Уфффф!»», рассказал жене, как пошел</i>	
по дороге,	Топают ногами.
затем по песочку,	Потирают ладонью о ладонь.
по бревнышкам через мостик,	Ударяют кулаками в грудь.
по болоту с кочки на кочку,	Хлопают в ладоши.
по тропинке.	Хлопают по коленям.

Если играющие не устали, игру можно продолжить и далее: Жена решила посудачить с соседкой: «А мой-то охотился на медведя!» и так далее.

А маленький сынишка подслушал, пришел к своим друзьям и рассказывает: «А мой папа ходил на охоту!»

При этом темп игры можно увеличивать. Главное – не сбиваться самому, и что бы не сбились играющие.

## **"ОРЛЯТСКИЙ ДОЖДИК"**

Что бы удобнее было поздравлять и радоваться победам своих друзей и товарищей, хлопать можно необычным способом:

1. По левой ладошке легко постукиваем указательным пальцем правой руки.
2. Потом добавляем второй палец и постукиваем двумя.
3. Затем три пальца.
4. Четыре.
5. Пять.
6. Хлопаем всей ладонью.
7. Хлопаем только пальцами.
8. Убираем один палец и стучи четырьмя.
9. Три пальца.
10. Два.
11. Один.

Такие аплодисменты действительно напоминают шум дождя, за что и получили такое название. Не забывайте, что аплодисменты самим себе станут большим подарком и для вас и для ваших детей.

**Желаем Успехов!**

**Помните, всё в ваших руках !!!!!!!!!!!**

**Мы в Вас верим;))))))))))**