***А. А. Кругляк***

**Методическое пособие по организации досуга подростков в детском оздоровительном лагере**

**Уфа 2024**

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Данное пособие предназначается для вожатых как школьных лагерей, так и для загородных. Здесь, дорогой читатель, ты узнаешь виды досуга в лагере и посмотришь на примеры каждого из них.

Мною было выделено 10 основных видов досуга:

1. Игры на знакомство
2. Игры на выявление лидера
3. Игры на командообразование
4. Игры в плохую погоду
5. Игры с залом
6. Игры на свежем воздухе
7. Творческие игры
8. Игры на заключительном периоде смены
9. Лиричные вечера
10. КТД

**1 ВИД.**

**Игры на знакомство**

**Цель:** создать условия для адаптации детей в новом коллективе, познакомить детей друг с другом, создать доверительную и положительную эмоциональную атмосферу в отряде, сформировать чувство единой команды у отряда.

**Примеры игр:**

*«Имя - движение».*

Все стоят в кругу. Ведущий называет свое имя и показывает любое движение. Все синхронно за ним повторяют. Далее по кругу представляется следующий, показывая уже свое движение. И игра продолжается дальше.

*"Цып-цап".*

Все участники становятся (садятся на стулья) по кругу, водящий находится внутри круга. Водящий обращается к любому из участников. Если он говорит кому-то "цап", то этот человек должен быстро назвать имя своего соседа слева, "цып" – имя соседа справа, "цып-цып" – все участники меняются местами, а водящий старается занять одно из мест. Если кто-то из участников не смог быстро ответить водящему (ответил не сразу или неправильно), то он становится водящим, и игра продолжается. Игра проходит очень эмоционально, требует от участников знание имен товарищей, внимания, умения ориентироваться при изменении ситуации.

**2 ВИД**

**Игры на выявление лидера**

Первые 2-3 дня в лагере самые сложные, но и самые веселые! Это время, когда дети знакомятся и начинают дружить, а вожатый выявляет лидеров. Определить лидеров среди детей младшего, среднего и старшего возраста можно с помощью игр и тренингов. Дети всех возрастов их очень любят и у вас получится в дружеской атмосфере выявить лидера, который вам будет помогать всю смену.

Выявить лидера в отряде можно, наблюдая за поведением детей в течение нескольких дней и обращая внимание на следующие признаки:

* Инициатива.
* Уверенностью в своих действиях.
* Коммуникативность.
* Способность к организации.
* Харизма.

**Пример игры:**

*«Ехали Цыгане»*

Вожатый предлагает ребятам построить цыганскую повозку, состоящую из телеги, тройки лошадей, стен телеги, крыши, колес, извозчика, пассажиров, жеребенка на привязи. Время на подготовку задания 3 – 5 минут. Интерпретация: кучер –на данный момент главный лидер – организатор в отряде стены и крыша – те, на кого можно положиться, хорошие исполнители. Колеса, телега, лошади – те , на ком все стремятся “ехать” , и кто способен везти, то есть лидеры меньшего ранга. Жеребенок – “выпавший”, но с претензиями на лидерство.

Пассажиры – основная масса.

По окончанию игры необходимо опросить ребят, все ли согласны с таким распределением ролей и на какое место они претендуют.

**3 ВИД**

**Игры на командообразование**

Игры на командообразование направлены на сплочение коллектива и определение наиболее ценных качеств каждого члена команды.

Кроме того, такие игры выполняют следующие функции:

* Помогают членам команды найти для себя наиболее комфортное положение в ней.
* Раскрывают межличностные симпатии и устанавливают неформальные связи.
* Формируют навыки совместной работы и коллективного решения задач.
* Оптимизируют уровень эмоциональной и психологической совместимости игроков.

**Пример игры:**

*«Одно слово»*

Размер команды: от 3 человек

Время: 5–10 минут

Правила игры. Выберите фразу, связанную с темой совещания, и попросите всех записать или сказать одно слово, которое приходит на ум. Эти слова можно записать на доске или собрать в презентацию, чтобы вернуться к ним позже.

Чем полезно это упражнение. Это хороший способ собрать мнения, мысли или чувства всех участников совещания. Вы сможете оценить атмосферу перед погружением в основную тему встречи, а также обнаружить вопросы или проблемы, которые можно рассмотреть, что сделает совещание более полезным для всех собравшихся.

**4 ВИД**

**Игры в плохую погоду**

Дождь – это враг № 1. Но дождь – внешний противник, и он сможет победить вас, лишь если вы позволите ему объединиться с внутренним врагом – растерянностью.

Во время дождя можно многому научиться. Ни один другой отрезок лагерной смены не сравниться с дождевым по плотности дел и занятий, а значит и по яркости и разнообразию впечатлений. Нужно только уметь чередовать нагрузку, вовремя менять помещения и постоянно заботиться о материальном обеспечении.

**Примеры игр:**

*«Я никогда не…»*

Все садятся в круг и кладут руки на колени. Первый игрок говорит то, чего он никогда в жизни не делал. Например, он говорит: «Я никогда не летал на самолете». Если кто- то из игроков летал, то он подгибает один палец на руке. Затем говорит следующий игрок и т. д. по кругу. Побеждает тот, кто быстрее всех загнет все пальцы.

 *«Мафия»*

Все рассаживаются кружком, но не вплотную друг к другу. Выбирается один ведущий. Далее игроки тянут жребий, организованный ведущим. По результатам определяется один комиссар (Каттани), несколько мафиози (их ненамного меньше половины играющих) и добропорядочные граждане, коих большинство. Результаты жребия, т. е. кто кем оказался, необходимо сохранять в тайне. Далее начинаются будни. Сначала день. Все сидят с открытыми глазами, пытаются угадать, кто же из них мафиози. Если кто- то признан таковым единогласным решением, то тут же приводится в исполнение «приговор» – человек выбывает из игры. Если консенсуса нет, то просто наступает ночь. Все закрывают глаза. Затем ведущий объявляет о выходе мафии. Оставшиеся в живых мафиози открывают глаза и знаками (не голосом!) решают, кого они «убьют» сегодня… Закрывают глаза. Далее выход комиссара Каттани.

Он прикидывает, кто же может быть мафиози. Если угадал, то одним мафиози становится меньше, если нет, то выходит осечка. Далее снова начинается день. Игра ведется до полной победы честных граждан или мафии. Замечания: комиссар Каттани – вполне добропорядочный гражданин, т. е. может быть казнен общим собранием или убит мафией. По ходу игры ведущий комментирует происходящее, сохраняя анонимность действующих лиц.

 *«Телеграмма»*

Играющие стоят в кругу, взявшись за руки. В центре стоит водящий. Он должен «перехватить» телеграмму, т. е. увидеть, кто пожимает руки. Если он это замечает, то встает в общий круг, а попавшийся становится водящим. Если телеграмма доходит до получателя, он говорит: «Получил», – и сам отправляет телеграмму кому-то.

Нельзя отправлять телеграмму рядом стоящему игроку. Если водящий никак не может перехватить послание, его лучше поменять.

**5 ВИД**

**Игры с залом**

Основное предназначение игр с залом – создать приподнятую, праздничную атмосферу, настроить на восприятие последующего действия. Кроме того, такие игры снимают мышечную закрепощенность, развивают способность концентрировать внимание.

**Примеры игр:**

***«Гол – мимо»***

Ведущий делит зал на две команды, в задачу одной из которых входит кричать "Гол!", когда ведущий поднимает вверх правую руку, а другой - "Мимо!", когда ведущий поднимает вверх левую руку. Если же ведущий поднимает обе руки сразу, все вместе должны крикнуть "Штанга!". Дальше ведущий развлекается с подниманием рук, всячески подзуживая и дразня зал, например, неожиданно разворачиваясь спиной или говоря, что первая команда почему-то кричит тише, чем вторая.

***«Ребята, встаньте!»***

Игра на внимание. Ведущий предлагает выполнять его команды только в том случае, если он произнесет обращение <ребята>. Например: <Ребята, хлопните в ладоши>, все должны хлопнуть. <А теперь топните>, никто не должен двигаться, т.к. не было сказано обращения <ребята>.

*«Рыбка»*

Представьте, что моя левая рука — это море (делает волнообразное движение), а правая - рыбка (правой ладошкой изображает рыбку, которая плывет, извиваясь). Когда рыбка выпрыгивает из моря (т.е. поднимается правая рука над левой рукой), вы хлопаете. Итак, начинаем>. Ведущий первоначально делает медленные движения. Затем вводит обманные движения, после ускоряет темп, устраивая овации.

**6 ВИД**

**Игры на свежем воздухе**

Игры на свежем воздухе развивает: координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества.

**Примеры игр:**

*«Капканы»*

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы захлопываются, т.е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выявляется самый ловкий и быстрый из ребят - тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

*«Берег и река»*

Эта игра требует от ребят внимательности. На земле чертят две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями - «река», а по краям - «берег». Все ребята стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «РЕКА», и все ребята прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ» все выпрыгивают на «берег». Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: «БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА...» Если по команде «БЕРЕГ» кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды «РЕКА» оказались на «берегу». Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник. Его можно поздравить и начать игру заново.

*«Волк во рву»*

На площадке чертится коридор («ров») шириной до 1 метра. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие - «волки». Их немного - всего 2 или 3. Все остальные играющие - «зайцы» - стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится «волком». «Волки» могут осалить «зайцев» только находясь во рву. «Зайцы» ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога «зайца» коснулась территории рва, это значит, что он «провалился в ров» и в этом случае также выбывает из игры.

**7 ВИД**

**Творческие игры**

Творческие мероприятия в лагере — одна из важнейших составляющих детского досуга и воспитательного процесса, направленная на развитие у детей художественного вкуса, на выявление способностей и талантов в новых для них областях. Особенно полезны такие занятия для тех детей, которые в семье не получают знаний в сфере искусства — порой именно в лагере у них могут проявиться способности к актерской игре, живописи или танцам.

**Примеры игр:**

*«Художественное чтение»*

Продолжение веселых розыгрышей с набитым «Чупа-чупсом» ртом. Доброволец получает столько леденцов, сколько в рот помещается. После этого ему дают книжку и просят почитать с выражением. Лучше всего подходят стихи. Придерживая леденцы за палочки, конкурсант пытается выполнить задание. Это очень смешно. Но продолжение еще более веселое. Услышанное и переведенное с «тарабарского» языка записывает другой конкурсант. Когда первый заканчивает, второй читает вслух то, что понял. После этого для сравнения читается оригинал. Все участники награждаются аплодисментами.

*«Я звезда Голливуда»*

Существует легенда, что великий оратор античности Цицерон в детстве обладал очень плохой дикцией. Для того чтобы ее улучшить, он клал в рот овальные ровные камушки и, превозмогая неудобство, старался чисто выговаривать слова. Вот и вы попробуйте провести такое занятие. Соревнуется несколько конкурсантов. Каждый произносит как можно чище и эмоциональней фразу: «Я – звезда Голливуда!» После этого упражнение усложняется: каждый получает и кладет в рот по одному, потом по два, потом по три леденца на палочке, каждый раз повторяя эту фразу.

Конкурс продолжается до тех пор, пока конкурсанты с набитым ртом в состоянии произнести что-то похожее на заданную фразу. Призом для конкурсантов служат полученные леденцы. Важное дополнение. Пусть маленькие конкурсанты, пока соревнуются, придерживают леденцы за палочки, чтобы, чего доброго, не подавиться.

*«Загадочный приз»*

Дай ребятам, сидящим за столом, объемистый сверток и скажи, что внутри находится приз. Но получить его сможет лишь тот, кто справится с заданием, спрятанным под оберткой. Желающий снимает обертку и обнаруживает загадку, написанную на листочке и приклеенную к краям следующей обертки. Если конкурсант знает отгадку, он произносит ее вслух. При верном ответе он может снять следующую обертку, но… под ней оказывается не приз, а следующая загадка. Отгадавший продвигается вперед до тех пор, пока его ответы верны. Но если он не знает правильного ответа, то читает загадку вслух. Игру продолжает тот, кто даст правильный ответ. Чем больше будет слоев обертки, тем интереснее. Их должно быть не меньше десяти.

**8 ВИД**

**Игры на заключительном периоде смены**

Цель – подведение итогов смены, реадаптация ребёнка к возвращению в свой постоянный детский коллектив.

Задачи:

* Организация подведения итогов смены;
* Закрепление приобретенных знаний и умений (общаться, сотрудничать и т. д.);
* Реализация вышеперечисленных знаний и умений;
* Организация личной рефлексии;
* Организация групповой рефлексии.

**Примеры игр:**

*«Ленточки на память»*

Простой способ выразить свои дружеские чувства и благодарность – повязать ленточки на руку. Приготовьте много ленточек одинаковой длины (примерно 25-30 см). Рассчитывайте так, чтобы на одного человека приходилось примерно 7 ленточек. В конце заключительного вечера раздайте ленточки всем присутствующим по 7 штук каждому. Скажите людям, что они могут подойти к любому человеку и в знак признательности повязать ему на руку одну ленточку, а также сказать теплые слова, поблагодарить, а может и обменяться адресами! Проследите за тем, чтобы у вас не осталось людей без ленточек.

*«За эту смену…»*

Все стоят в кругу. У вожатого мячик. Он кидает его любому из отряда со словами: «Лови, (имя)». За эту смену мне больше всего понравилось «и показывает это „нечто“ мимикой и жестами. Тот, у кого мячи, отгадывает и кидает следующему.

**9 ВИД**

**Лирические вечера**

Сюда можно отнести как собрания на свежем воздухе, так и в закрытом помещении.

*Например*, формой может быть поэтический вечер:

Все отряды собираются в одном месте, заранее выучив песни на гитаре. Во время вечера они будут их петь, а другие отряды – подпевать. Между исполнением песен может происходить какой-то сюжет, читаться стихи или проигрываться видео.

Часто поэтические вечера имеют какой-то сюжет или тему. Так, в Нити Ариадны на сменах по Властелину Колец каждый года проводился Вечер памяти Толкина, на котором пелись песни, читались фрагменты биографии писателя и звучали стихи.

Также к лиричным вечерам можно отнести костры. По своей структуре они напоминают поэтические вечера, за тем исключением, что проводятся на свежем воздухе. Костер также может иметь какую-то сюжетную форму, например праздника или карнавала.

**10 ВИД**

**КТД**

Что следует понимать под термином «коллективно творческое дело»? КТД, или лагерное мероприятие, всегда подчинено определенной теме, содержит в себе различные игры, соревнования, представления, музыкально и художественно оформленные. Значение лагерных мероприятий очень важно в воспитательной работе. Это и эстетическое наслаждение, и расширение детского кругозора, а также сплочение коллектива ребят.

*Существует рецепт «удачного» мероприятия:*

1) Угощение 8%

2) Оформление 10%

3) Музыка 10%

4) Подарки, сюрпризы 15%

5) Праздничная программа 30%

6) Приятные гости 8%

7) Атрибуты 6%

8) Нарядная одежда 10%

9) Реклама праздника 3%

Любое мероприятие можно подготовить по следующей *схеме*:

*I. Подготовительный этап*. Включает в себя выбор тематики (знаменательные даты, воспитательные программы, традиции и т.д.). На этом этапе важно продумать и подготовить подарки или сюрпризы для всех участников мероприятия.

*II. Основной этап* Основной этап всегда начинается со встречи. Зрители могут пройти через выставку работ, посвященную теме мероприятия. Организация встречи детей важна для создания атмосферы восприятия мероприятия. Возникающие паузы должны быть заняты играми с залом, в связи с этим, организаторы должны знать несколько игр, по возможности, известных залу. Должна быть программ выступления. Эту программу должны знать (ознакомлены) участники выступления.

*III. Заключительный этап*. Заключительный этап должен быть организован таким образом, чтобы эмоциональное напряжение зрителей постепенно переходило к спокойной обыденной жизни.

Перечислим возможные варианты окончания мероприятия:

* вручение подарков, сюрпризов;
* «плавный» переход в дискотеку;
* отрядные «свечки», чаепитие;
* экскурсия, связанная с темой мероприятия.

Для **примера** рассмотрим ход *творческого КТД*

**ТВОРЧЕСКОЕ КТД**

Работа творческой группы по подготовке итогового КТД «Приключения театрального балаганчика».

Итак, часть команды собралась на отрядном месте для того, чтобы обсудить, как будет проходить итоговое коллективно-творческое дело «Приключения театрального балаганчика».

В ходе планирования уже использовались различные схемы подготовки к делам команды: творческие и инициативные группы. Совету дела придается особое значение. Во-первых, потому, что при подготовке к делу подобным способом учитывалось мнение каждого ребёнка; во-вторых, во время подготовки и проведения дела наиболее ярко проявлялось творчество и коллективизм. По сути, Совет дела — комплексная технология выдвижения и реализации творческих идей на принципах самоуправления и самодеятельности детей.

Оставшаяся часть команды собирается на отрядном месте. Вожатый напоминает ребятам о предстоящем коллективно-творческом деле и предлагает обсудить идеи его проведения.

Для этого предлагает ребятам разбиться на небольшие группы (5–7 человек): можно по симпатиям, когда вожатый приглашает подняться 4-х ребят (желательно авторитетных в отряде) и просит их пригласить в группу того, с кем бы ему хотелось поработать в группе. Выбранные ребята называют следующего и т.д., пока вся команда не распределится по группам.

Вожатый. В предстоящем деле «Приключения театрального балаганчика» должно проявиться все наше творчество. «Театральный балаганчик» путешествовал по маршрутам лагеря, участвовал в различных событиях и праздниках, его актеры как бы писали сценарий нашей приключенческой смены, и вот наступило время показать, что же стало самым интересным и ярким событием в нашей смене. Актёры, режиссёры, музыканты, декораторы, костюмеры — это вы. А следовательно, только вам решать, как будет построен сюжет вашей миниатюры, описывающий одно из наших приключений. Для того чтобы в группах не повторялись события, давайте назовем те приключения, дела, наши праздники, которые достойны войти в дневник приключений нашей команды. На обсуждение в группах — 5 минут, после чего каждая группа назовёт свои предложения. Мы их запишем на листе ватмана. Если предложение будет повторяться, мы обведём его второй (третий и т.д.) раз. Те предложения, которые наиболее ярко будут выглядеть на нашем листе, и войдут в дневник приключений театрального балаганчика.

Время пошло, приступайте к обсуждению. Во время обсуждения вожатый подходит к каждой группе, напоминает о каких-то важных событиях смены, то есть выступает в качестве консультанта.

После обсуждения обычно появляется много предложений, но тех, которые обведены 2–3 три раза всего четыре или пять. На них вожатый и обращает внимание ребят. Эти события наиболее ярко запомнились большинству в команде, так как прозвучали от разных групп. Вожатый предлагает бросить жребий, какое событие достанется каждой группе для последующего обсуждения и сценарного воплощения. Для этого выбранные события записываются на одинаковых листочках, тасуются, и представитель от каждой группы тянет жребий. Записанное на нём событие и станет творческим заданием для группы на этапе подготовки творческого дела. Ребята, занятые в подготовке к КВНП, потом присоединятся к той группе, которую выберут по симпатиям.

Вожатый. Для подготовки к нашему делу недостаточно назвать событие для сценарного воплощения. Необходимо всё свести в единый сценарий, поэтому я предлагаю сейчас подумать в группах и предложить в совет нашего дела одного из представителей вашей группы. У совета дела будет много обязанностей: им предстоит соединить в единый сценарий все миниатюры, обеспечить нас необходимым оборудованием, материалами для подготовки костюмов, декораций. Естественно, что у совета дела должны быть и полномочия координировать и направлять усилия всех групп, спрашивать о готовности к проведению дела. Поэтому я предлагаю ввести в состав совета дела члена Совета команды, остальных предлагаете вы от своих групп.

Таким образом, создаётся временный орган самоуправления для подготовки и проведения коллективного творческого дела. В отличие от творческой или инициативной группы функции совета дела намного обширней и сложней. Совет дела:

* привлекает к творчеству, проведению дела всех ребят команды;
* разрабатывает конкретный сценарий дела;
* организует подготовку и проведение дела, распределяет поручения между творческими группами;
* контролирует выполнение поручений, помогает тем, у кого сложнее всего идёт работа, рассказывает об интересных находках для того, чтобы уже в ходе подготовки совершенствовать задания;
* руководит выполнением задуманного, координирует действия творческих групп.

Совет дела представляет собой временное объединение представителей каждой творческой группы команды, которое создаётся для проведения одного определённого творческого коллективного дела. Членом совета дела может быть любой ребёнок. В совет дела ребята входят по желанию, в зависимости от своих интересов, а временный характер поручения позволяет охватить большое количество ребят.

Вожатый. А сейчас каждая творческая группа приступит к обдумыванию миниатюры, которая ярко, весело и творчески покажет событие в жизни команды, выпавшее группе по жребию. На это у вас 30 минут. Каждая группа работает автономно, не мешает другим. Ваша задача состоит в том, чтобы во время дела за 7 минут показать всем миниатюру, описывающую событие в жизни команды. Нас всех объединяет то, что мы — труппа театрального балаганчика, и все наши творческие идеи должны быть подчинены этому. На сегодняшней встрече в группе постарайтесь выработать идею вашей миниатюры и сценарный план. Представитель вашей группы в совете дела должен знать все про ваши замыслы. Он, не рассказывая другим членам Совета дела о замысле, должен будет вписать вашу миниатюру в общий сценарий.

При таком способе работы все ребята, члены творческой группы (а таких групп в отряде, как правило, не менее 4–5), подчиняются тому, кого выбрали в совет дела, и кто регулирует взаимодействие их группы с другими в коллективной деятельности. Каждая творческая группа готовит свою часть дела на протяжении всех оставшихся дней во время, выделенное для этого планом работы команды. Степень готовности творческой группы оценивает представитель группы в совете дела, о чём он и докладывает на заседаниях совета дела. Вожатые оказывают творческую помощь и поддержку как группам, так и совету дела. После завершения работы творческих групп собираются члены совета дела на своё заседание и обсуждают идеи и общий сценарий, сразу распределяя поручения между собой и творческими группами. Для выполнения своих полномочий у совета дела должно быть выделено время на каждом этапе его подготовки. После окончательной подготовки сценария дела, всех реквизитов, материалов и оборудования совет дела докладывает о готовности к проведению Совету команды, который назначает время проведения. Завершает работу совет дела проведением и анализом дела.

Обычно советы дел (так же, в принципе, как и творческие группы) выбираются, формируются на сборе планирования отряда. Сколько дел ребята захотят провести в смене, столько может быть и советов, творческих групп, работающих параллельно. По окончании дела совет, творческая или инициативная группы прекращают свою работу. К сожалению, в условиях временного детского коллектива обеспечить проведение дела методом совета дела достаточно трудно, на него требуется достаточно много времени, так как готовых сценариев совет дела не приемлет, дело создаётся только на творческом потенциале самих ребят при поддержке вожатых.

В сегодняшнем дне подготовке к итоговому делу было посвящено два часа. Поэтому совет дела прошёл две стадии своего становления и готов к продолжению работы.