

ВВЕДЕНИЕ

Как известно, готовых рецептов воспитания не бывает. Каждый педагог стремится придумать и осуществить что-то свое. В нашей дружине "Кронштадт" широко распространена методика коллективных творческих дел, которая появилась у нас благодаря шин.1 Андрею Ниткину. Материалы, представленные в данном издании - это опыт работы руководителей 5 сводного отряда генерал-лейтенанта С.Л.Маркова: шин.1 А.Ниткина, рц2 С.Прокофьевой, дбр. Н.Балицкой. Конечно, один к одному повторить чью-то авторскую идею КТД невозможно, но "схватить" эту идею, почувствовать ее и разработать вместе с детьми в обновленном варианте - уже творчество.

Так что, дерзайте, желаем удачи!

1. Что такое КТД?

Методику КТД разработал И.П.Иванов (Игорь Петрович Иванов (1923 - 1991) - профессор психолого-педагогических наук, академик. Педагогическая деятельность началась в Ленинграде в 60-е годы. В своей деятельности разработал и доказал идею организации жизни коллектива на основе коллективной творческой деятельности). По этой методике работали коммунарские отряды, оттуда КТД и попали к нам. КТД могут быть трудовыми, спортивными, познавательными, организаторскими, просто развивающими способности детей. У И.П.Иванова выделяются 4 этапа КТД: I. В зависимости от потребностей отряда придумывается КТД по группам (у нас это могут быть звенья). Проводится конкурс между первичными коллективами на лучшие проекты. II. На общем сборе выбирается один вариант или создается сводный проект; выбирается совет дела - из представителей каждого первичного коллектива. III. "Совет дела" разрабатывает избранный вариант в деталях, распределяет поручения между первичными коллективами. Руководит проведением дела. IV. Проведенное дело обсуждается на общем сборе (удачи, недостатки, предложения на будущее). Выполнить все этапы довольно сложно, поэтому мы немного отошли от классической схемы КТД, и обычно она сохраняется лишь для руководителей. Но в принципе эта схема хорошо ложится на звеновую систему и можно постепенно вводить подготовленные детьми дела. Первый этап могут выполнять звенья, второй - весь отряд, третий - работа для вожakov. Конечно, это не значит, что всю работу "свалили" на детей. Руководителю достается самое сложно - организация. Из опыта известно, что достаточно трудно расшевелить детей - они привыкли получать готовые дела и задания. В помощь для составления КТД мы придумали "шпаргалку", она приводится ниже.

2. Зачем нужны КТД?

Во-первых, они помогают воспитанию. Тут нужны определенные усилия со стороны руководителей. Дети разные и руководитель должен стараться заметить чего не хватает ребенку. Большинство детей стесняются своего творчества, проявляться это может по-разному: одни отказываются от участия (не хочу, не умею), другие наоборот кривляются, прячутся за показной развязностью. Поэтому, в КТД существует правило: не высмеивать, даже не говорить "мол, у тебя ничего не выйдет", но нужно указать на ошибки (до выступления) и помочь их исправить. "Не замечать" стеснения. Другое правило для руководителя "видеть" и помнить незаметных детей. Известно, что есть личности яркие и о них вспомнят не раз после дела, а есть те, о которых всегда забывают. Руководитель должен специально наблюдать за такими детьми и после дела, когда все будут делиться впечатлениями, упомянуть о "потеряшке", сказать, что понравилось в его работе. Так как работа проводится в коллективе, то ребята учатся считаться с мнением других. В начале формирования отряда руководитель или старшие разведчики должны помогать находить компромиссы остальным. Если КТД проводится по всем четырем этапам, то у участников вырабатывается такое важное качество, как ответственность за общее дело. Коллектив - это и

забота друг о друге. Конечно, важен личный пример руководителя, но нужно и самих детей учить быть внимательными: иногда достаточно подсказать, что кому-то нужна помощь, можно доверительно обратиться к ребенку и попросить вроде как о помощи Вам (скажем, нужно объяснить что-либо новичку, а Вам совершенно некогда), или можно подговорить группу детей приготовить сюрприз другим и т.д. Главное, чтобы тон Вашей просьбы не был назидательным. Во-вторых, КТД развивают способности детей и учат уважить творчество других. КТД могут быть и познавательными (без новых знаний нет развития), и направленными только на самореализацию. Важно, что познание - не скучная лекция, а игра, соревнование, когда не нужно заучивать урок наизусть. Новая информация в деле выступает косвенно: скажем "если нам будет нужно для подготовки выступления (литературного, театрального, как команды в викторине, в качестве экскурсовода) мы можем воспользоваться этой литературой", то есть знания не цель, а средство ее достижения. Самореализация дает возможность попробовать себя в разных ролях. Каждый в чем-то оказывается мастером, кому-то это поможет найти себя. Лучше, если все детские работы будут оформляться и храниться (это нужно для самих детей). Иначе получится, что их работа никому не нужна.

3. Как проводить КТД?

Хорошо, если начнется КТД с заставки. "Заставка" - это создание необходимого настроения. Заставкой может быть небольшая сценка, по-особому оформленное помещение, музыка и т.п. Заставка помогает перейти от одного дела к другому. Задание может быть сформулировано в самой заставке или после нее, но главное, чтобы оно прозвучало четко (можно записать его на карточках и раздать группам). Далее идет деление на группы, если необходимо. Нужно следить, чтобы группы были примерно равносильными и при каждом деле состав их менялся. Выполнение задания: Если дело индивидуальное, нужно обеспечить, чтобы у каждого участника были необходимые материалы. Можно сразу предупредить детей, что демонстрировать результаты своего творчества необязательно, а не делать - нельзя. Если дело коллективное, важную роль играет старший в группе (руководитель или старший разведчик). Нужно каждого участника группы занять (иногда необходимо распределение различных заданий) тем, что ему по силам. Давать высказывать свое мнение всем, если кто-то молчит - "выпадает из дела" - спрашивать его мнение. В зрелищном деле на главные роли выводить младших детей, тех, кто хуже играет (для некоторых дел могут быть исключения), а более опытных актеров на эпизодические роли. Главные роли более образны, эмоциональны, поэтому детям легче их понять и изобразить. Старшие могут и второстепенную роль сделать яркой (старшие, но не новички). После просмотра/прослушивания результатов творчества, хорошо бы подвести итог дела. Как это сделать - стоит серьезно подумать. Теперь о делах представленных дальше. Вы увидите много похожих КТД - это не случайно. В идеале большинство КТД проводятся только один раз, при следующем проведении оно будет внешне изменено. Например, "Сожженные пленки" и "Вечер жанров" - это несерьезные постановки. Даже такие измененные дела лучше проводить примерно через полгода. Небольшие дела, занимающие 15-30 минут, можно объединить в игру по станциям. Серьезные постановки, пластику, балет, лучше проводить при свечах, если по сюжету не обязателен яркий свет. В любом деле не принимать халтуру (когда это явно). Например, в деле "Аукцион" не принимать в качестве рисунка картинку типа "точка, точка, запятая".

4. Как придумывать КТД?

Предлагаем следующую "шпаргалку". Воспользовавшись ей вы точно составите КТД "средней яркости", а если добавите творчества, то может получится произведение искусства. Интереснее, если вы скомбинируете несколько видов КТД в одном. Все яркие дела - сборные.

Составление КТД

Выберите тип КТД: 1. Бегалка, 2. Постановка, 3. Рисовалка, 4. Музыкалка, 5. Писалка, 6. Рукотворчество

1). Бегалка (2 часа). Выберите тип: а) "войнушка", б) по станциям, в) охота.

а) "Войнушка"

- Какая цель играющих? *взять флаг противника; *всех убить; *дойти до обозначенной территории всей группой.
- Как убить врага? *сорвать виры; *схватить определенное количество человек и др.
- Можно ли брать в плен и как?
- На каких условиях оживляются убитые? *переход в другую команду; *начисление штрафных очков.
- Есть ли своя территория или она общая?
- Как подаются сигналы к началу и к окончанию игры?
- Как подводятся итоги?

б) По станциям

- Какова цель игры? *дать или проверить знания по истории, православию, разведческой практике и так далее; *на ловкость; *на смекалку; *просто развлекательная.
- Сколько станций? *советуем около 5.
- Придумайте задания на каждую станцию.
- Сколько руководителей задействовано? *не на всех станциях могут быть руководители; *на некоторых необходимо несколько руководителей.
- Как передвигаются группы? *по стрелкам; *по запискам; *по карте.
- Выход команд: *одновременно с разных пунктов *с одного пункта в одно или разное время.
- Подведение итогов.

в) Охота - группа детей ловит руководителя.

- На одного или нескольких зверей, птичек, рыбок охотятся?
- На каких именно?
- Какова цель охоты? *собрать тайное послание; *собрать ингредиенты для лекарства; *соревнования между охотниками.
- Какие правила ловли зверя? · Выберите нужное: *зверь оставляет след; *убегает на виду; *его ищут.
- Правила пленения зверя: *просто найти; *схватить определенным числом человек; *прицепить что-то к зверю и т.д.
- Как бегают охотники? *произвольной группой; *определенным числом человек; *охотники ограничены в движениях.
- Придумайте финал и подведение итогов: *изготовление лекарства; *награждение; *праздник.

2). Постановка (2 - 6 часов)

- Серьезные или развлекательные?
- Сами придумывают сценарий или берут готовый?
- Дополнительные условия: *дано название; *дана озвучка; *даны фразы, которые должны быть включены в постановку.
- Если постановка без слов, то: *ставиться ли она под сопровождение (музыкальное, шумовое)? *есть ли сюжет?
- Придумайте заставку и форму дела: *"Кинофестиваль"; *"Забытая сказка"; *"Вечер жанров".
- Подведение итогов. Финал.

3). Рисовалки (30 минут - 1,5 часа)

- Цель дела: *обучение рисованию; *самовыражение в цвете; *создание общего рисунка.
- Используется в рисунках форма или рисунок абстрактный?
- Рисуют по одному или группой?
- Сформулируйте задание: *рисунок под музыку, рассказ и пр. *вольная цветопись; *изображение кого-либо или чего-либо.
- Этот этап последний или есть продолжение?

- Вариант заданий на продолжение *дорисовать до... *собрать в общую композицию; *рисовалка - начало другого дела.
- Продумайте финал.

4). Музыкалки (1 - 2 часа)

- Серьезная или развлекательная? - Познавательная или нет? - Деятельность участников: *слушание и обсуждение; *написание отзыва или рассказа под музыку; *постановка; *сочинение своих песен. - Придумайте форму дела: *фестиваль музыкальных групп; *концерт; *вечер песни; *клипы; *рассказы по музыке; *балет. - Придумайте финал.

5). Писалки (1,5 - 3 часа)

- Серьезные или развлекательные?
- По одному или группам?
- Что пишется? *рассказ; *стихи; *статья; *разъяснения.
- Дополнительные условия: *написание под музыку; *обязательное включение каких-либо фраз; *продолжить авторское; *написание чего-либо после ряда заданий (мастерская); *издание журнала; *сборная "солянка" словесных игр.
- Какая форма дела?
- Финал.

6). Рукотворчество (1 - 2 часа)

- Из чего творим? *из ниток; *бумаги; *природных материалов.
- Что творим? *рисунок; *объемное; *абстрактное.
- Сформулируйте задание: *изобразить коллектив/человека; *изображение на вольную тему; *изображение определенной фигуры; *можно изображать ограниченное число предметов.
- Цель дела: *подарок; *украшение; *самовыражение.
- Придумайте финал.

7). Думалки (1 - 2 часа) - Выберите тип: а) узнавалки ("Путешествия"); б) рассуждалки (ТРИЗ, Академии, Вечер разгаданных и неразгаданных тайн); в) вопрошалки-отвечалки (Интеллектуальный хоккей).

а) Узнавалки

- Выберите тему.
- Когда узнают новое? *сразу; *сначала группа готовит свою часть, потом представляет другим.
- В какой форме?

б) Рассуждалки

- Выберите тему рассуждения. Сформулируйте вопросы или истории, которые должны будут объяснить.
- По группам или индивидуально? Если в группах, то в постоянных или нет?
- Каждой группе один и тот же вопрос или разные?
- Как подводится итог каждому вопросу, делу?

в) Вопрошалки-отвечалки

- Выбрать тему: *общая для всех; *у каждой команды своя.
- Вопросы готовят: *проводящий; *команды; *и тот, и другие.
- Каков порядок ответа на вопросы: *кто быстрее догадался; *по системе: *по кругу; *змейка/атака в произвольном порядке; *веером. *думает одновременно вся команда или по этапам (см. "Интеллектуальный хоккей").
- Итоги.

5. Копилка коллективных творческих дел

1. Аукцион знаний

Время: 30 минут - 1 час.

1. Несколько интересных небольших вещей накрыты платком.
2. Дети задают вопросы об этой вещи (такие, чтобы ответы были "да", "нет").
3. Угадывают вещь. Тогда она достается из-под платка.
4. Стараются назвать как можно больше особенностей предмета.
5. Назвавший наибольшее число особенностей получает вещь в подарок. Материалы: предметы для "продажи", платок или пакет.

2. Цветопись

Время: 30 минут на рисунок, 30 минут - 1 час на угадывание (в зависимости от числа участников).

1. Задание: изобразить n-число человек с помощью цвета не используя форму (деревья, солнышко, человека и т.д.).
2. Ведущий собирает работы, и все угадывают кто где изображен. Лучше, если каждый предложивший свой вариант попытается обосновать почему он так решил.
3. Рисунки дарятся тем, кто на них изображен, автор может их подписать. Материалы: бумага, краски, кисточки, зубные щетки, стакан для воды.

3. Пластилинопись

Время: 15 минут на работу, 2-6 минут на объяснения каждой группы. Задание то же, что для цветописи, но нужно изобразить коллектив. Авторы (несколько человек) изображают себя. Материалы: картон (по листу на группу) для основы, пластилин.

4. Пластика

Время: 1 час - подготовка, 30 минут - просмотр.

1. Прослушивается музыка (музыка должна быть без слов), 3х-4х минутный фрагмент для каждой из групп.
2. Задание: команды получают названия своих композиций и должны подготовить пластическое представление (пантомиму) (композиция чаще всего без явного сюжета, абстрактная).
3. Общий просмотр. Материалы: магнитофон, кассеты, свечи, реквизит для постановки: шарфы, платки, одинаковые элементы одежды и прочее.

5. Сожженные пленки

Время: 1,5 - 2 часа. Заставка: Выходит режиссер с пленками фильмов. Скоро просмотр. Прилетает ведьма и сжигает пленки. Остаются лишь названия фильмов.

1. Задание: Командам раздаются названия фильмов. Надо придумать фильм.
2. Общий просмотр. Материалы: костюм ведьмы (швабра, юбка, старый платок), спички, бумага ("пленки", которые сгорят), железная посуда ("кассетница" - в ней сожгут "пленки"), названия фильмов на опаленных обрывках бумажек.

6. Сказочница

Время: 1,5 - 2 часа. Заставка: Забывчивая бабушка жалуется, что забыла все сказки, нечего внукам рассказывать. Помнит только отрывки.

1. Задание: Командам раздаются отрывки сказок. Надо придумать сказку, используя полученные отрывки без изменения.
2. Общий просмотр. Материалы: костюм бабушки, карточки с предложениями из сказок.

7. Таинственные звуки

Время: 1,5 - 2 часа. Заставка: Грабители украли фильм, осталась только озвучка.

1. Задание: Команды прослушивают кассету (5-10 минут). Надо придумать фильм.
2. Общий просмотр. Материалы: магнитофон, кассета с записью различных звуков: скрип двери, падение чего-либо в воду, шуршание пакет, крики и т.п. Запись должна быть одна и та же для всех команд.

8.-1. Вечер жанров

Время: 1,5 - 2 часа. Из трех мешочков группы достают: из первого - название сказки, из второго и третьего - жанры (или уже скомбинированные жанры, тогда мешочков будет два).

1. Задание: Поставить сказку в соответствующем жанре.
2. Общий просмотр. Материалы: карточки с названиями сказок и жанрами, мешочки.

8.-2. ВеТВь (Вечер творчества)

Постановка серьезных спектаклей. Материалы: каждой команде необходимо дать по небольшому рассказу; рассказ должен быть эмоциональным: немного мыслей и описаний (лучше не брать рассказы о животных, так как это очень трудно играть).

9. Ребусятник

Время: 1 час. Руководитель рассказывает о правилах составления ребусов и как их разгадывать.

1. Команды разгадывают ребусы на скорость.
2. Каждая команда составляет ребус. Например: в пословице делаются 2-3 пропуска по 3-6 букв, вместо них ставится троеточие.
3. Обмен ребусами. Разгадка. Материалы: карточки с ребусами, альбомные листы, фломастеры.

10. Письма к себе

Время: 30 минут - 1 час.

1. Необходимо представить себя двумя людьми.
2. Написать себе письмо (можно с ответом).
3. Заключительная часть: чтение писем (по желанию участников). Материалы: тетрадные листы, ручки.

12. Аукцион

Время: 3 - 3,5 часа.

1. Время на подготовку работ (1,5 - 2 ч).

Ребята готовят работы: хокку, стихи, рисунок, цветопись, пластилиновые работы. Работы могут быть совмещенными (рисунок и пластилин).

2. Устраивается аукцион. Денежная единица - 1 хокку. Работы могут и выставляться на продажу и служить деньгами. Руководитель собирает все работы, выставленные на продажу, и ведет торг. Чужие работы на аукцион выставлять нельзя. Покупатель рассчитывается с автором работы.

Начальные цены: хокку - 1 хокку

стихи - 3 хокку

цветопись - 2 хокку

рисунок - 3 хокку

рассказ* - 6 хокку

пластилин - 5 хокку - сложная лепная работа

* Рассказ должен быть о какой-то незначительной вещи, например, о клеточках паркета, лепестке ромашки, копытце и т.д.

Материалы: писчая бумага, ручки, бумага для рисования, краски, кисти, пластилин.

13. Камушкопись

Время: 1,5 часа.

Проводится на улице.

1. Собрать 100 камней.
2. Выложить из них рисунок. При этом камни могут укладываться друг на друга, создавая объем. Для работы могут использоваться и другие природные материалы.
3. По завершении работы устраивается выставка. Авторы представляют свои работы.

14. День бюрократа

Время: 2 часа.

Задание: собрать у всех бюрократов справки.

Бюрократы - руководители, отвечают за очень важные вещи. Например, бюро по улыбкам, пятнистым сусликам, выявляющие НЛЮ и т.д.

Каждый бюрократ придумывает правила (какие-то действия) выполнив которые, ребенок получит справку. Требования несложные, но детям они не сообщаются. Общий список действий где-нибудь вывешивается. Действия у каждого бюрократа меняются раз в 15 минут. Бюрократы отсылают друг к другу. Выигрывает тот, кто соберет больше справок или все подписи к одной справке.

Материалы: список действий, таблички с названиями бюро.

15. ЛЭП

(Любите эти песни)

Дело проводится от 30 минут до 1 часа. Рассказывают об известных бардах или других композиторах и певцах. Слушают песни в авторском исполнении (магнитофон). Учат песни и поют сами.

16. Игра по станциям

Дети делятся на группы (по количеству станций). Первая группа идет на первую станцию, вторая на вторую, и т.д. По истечении времени группы меняются. В этом деле скомбинировано несколько дел. (Задание для одной из станций: рассказ о чем-то очень запомнившемся или об одном из людей, присутствующих в лагере).

17. "Обними меня береза!"

Время: 2 часа.

Для детей 1-6 класса.

Проводится на улице. Предварительно прокладывается трасса (стрелочки по тропинкам). На станциях руководители проверяют выполнение заданий. Дети выпускаются по одному.

1. Станция "Взятие крепости"

На деревьях развешены воздушные шары. Задача попасть в них маленьким мячиком. Когда все "воины" побиты (шары), можно продолжать путь.

2. "Поиск клада"

Не сходя с места, найти флажки, спрятанные руководителями.

3. Отбить 5 мячей, стоя на воротах.

4.....

5.....

7. Нарисовать несуществующее животное.

8. Обнять березу и улыбнуться ей как можно шире. Пожелать ей доброго утра (дня, вечера).

18. Партии

Время: на подготовку выступлений 1 час.

1. Ребята делятся на группы. Каждая партия придумывает свои названия ("Левые", "Бешеные огурцы", "Полной луны" и т.д.)

Каждая партия должна придумать свою эмблему, лозунг, гимн, законы.

2. Проводится агитация в партии. Зачитывается все написанное.

3. Проводится тайное голосование. Победившая партия является правительством. Все должны исполнять ее законы. Главе партии дается какой-то предмет, который они должны спрятать. (Прятать у себя и в личных вещах запрещается).

Если приверженец другой партии находит предмет, происходит переворот и смена главенствующей партии. (Параллельно могут проводиться и другие дела).

19. Телеальманах

Время: 1 - 1,5 часа.

Задание: Телеальманах посвящен какой-либо одной теме*. Участники делятся на группы. Каждая группа получает 1-2 рубрики.

Примеры рубрик отрядного телеальманаха: "Удивительное рядом" (об интересном явлении природы из личных наблюдений с использованием картинок, "фотографий", "гербария"), "Страхи нашего отряда", "Наши руки не для скуки" - интервью с руководителем.

Команды готовят свою рубрику (небольшие сценки). На подготовку около 40 минут.

Заключительная часть: просмотр телеальманаха, который ведет телеведущий. * -

Телеальманах может быть и шуточным, и серьезным.

Материалы: "телевизор", карандаш, бумага, ручки.

20. Кинестетика

Проводится в больших лагерях минимум от 3 дней до 7 дней. Всем завязываются глаза на время кинестетики.

Один час дается на освоение пространства. Далее во время кинестетики проводятся другие дела, для которых не нужно зрение.

21. Интеллектуальный хоккей

Время: 30мин - 1 час на подготовку, по часу на каждый тур.

Играют две команды. Каждая команда рассаживается в три ряда.

1-й ряд - нападение (полузащита)

2-й ряд - защита

3-й ряд - вратарь (один человек).

Нападению для ответа на вопросы отводится 5 минут, защите 3 минут, вратарю 1 минуту (или: нападению - 3 мин., защите - 1 мин., вратарь - отвечает сразу).

Командам также необходимо время для придумывания вопросов другой команде на заданную тему.

I тур

Ведущий задает вопросы - "шайбы". Вопрос задается первой команде. Полузащита думает и если дает правильный ответ, то следующий вопрос задается второй команде. Если полузащита не может ответить, то "шайба" переходит защитникам. Если они ответили, то вопрос задается опять полузащитникам этой же команды. Если в течение положенного времени ответ на вопрос не найден, и даже вратарь не смог ни чем помочь, то вопрос переходит к другой команде, а команде пропустившей "шайбу" засчитывается гол.

II тур

Команды задают вопросы друг другу.

Материалы: вопросы на выбранную тему.

22. Рыцарский турнир

Время: 2 - 3 часа.

Каждый рыцарь выбирает себе даму. Баллы даются в каждом туре.

1. Рыцари поют серенады дамам на тарабарском языке, от 1 до 10 баллов.

2. В течение одной минуты смотрят друг другу в глаза не смеясь и не мигая. Даются баллы.

Кто вышел первым - 1, вторым - 2 и т.д.

3. Рыцари отворачиваются от своих дам. Должны как можно полнее ее описать (цвет волос, глаз, одежда и т.д.). За каждое верное определение рыцарь получает балл.

4. Дамы пишут мокрой кисточкой на лице рыцарей 5 слов поочередно. Рыцари должны угадать

слова. Дается по 3 попытки на слово. Угадавший с первой попытки получает 3 балла, со второй - 2, с третьей - 1 балл.

5. Рыцари берут краски и кисти и начинают из дам делать красавиц. (Рисуют у них на лицах).

6. Кто дольше продержит девушку на руках, баллы даются аналогично п.2.

7. Рыцарям предлагаются различные затруднительные ситуации.

8. Рыцари угадывают дам по рукам (на ощупь с закрытыми глазами).

Материалы: краски, кисти, зеркало, свеча.

23. Охота на оленя

Время: 1,5 часа

В зависимости от количества детей и руководителей определяется количество оленей (руководители) и групп охотников. На каждую группу охотников должен быть один куратор и один олень. Игра проводится на улице на большой территории, лучше в лесу.

1. Оленям раздаются нарезанные полосками тряпочки разных ярких цветов - это их следы.

Олень, убегая, оставляет следы, так, чтобы от одной тряпочки было видно другую.

2. Охотники выходят через 30 минут после выхода оленя. Оставив последний след, олень прячется где-то недалеко. Охотникам надо найти оленя за определенное время (40-60 минут), и собрать все следы, иначе олень не считается пойманным.

Материалы: цветные тряпочки (цвета - по количеству оленей).

24. Слепой олень

Время: не ограничено

Игра проводится как на улице, так и в помещении.

Ведущий - "слепой олень" - садится в центр круга с завязанными глазами. Остальные встают по кругу - "волки". Проводящий игру стоит рядом с оленем. Он хлопает в ладоши (начало игры) и показывает рукой на одного из участников. Тот начинает подкрадываться к оленю, его задача - дотронуться до оленя рукой. Задача оленя - угадать с какой стороны с нему подходит волк и указать рукой в ту сторону. Как только он угадал, ведущий хлопает в ладоши и неудачливый волк уходит на свое место. Олень должен отбить 5-7 волков, тогда они считается победившим. Если волк касается оленя, они меняются местами.

25. Суд

Время: 2,5 - 3 часа

Выбирается подсудимый - это может быть только явление (времени года, песни и т.д.).

Конкретного человека судить нельзя.

В зависимости от числа детей и их желания участвовать, все делятся на защиту, обвинение, суд присяжных, экспертизу.

1. Обвинитель предъявляет список обвинений.

2. Дается время для подготовки доказательств и свидетелей: видео-пленки (т.е. мини-постановки). Свидетели - дети изображают различных людей (ученых с докладами, справки, прохожих, лично участвующих и т.д.). Экспертизе могут предоставляться различные справки о психическом состоянии или о положении в законе судьи, адвоката, обвинителя. Эксперты могут признать их действительными или нет. Сведения предоставляемые учеными считаются верными какую бы ерунду они не несли, лишь бы звучало убедительно, правдоподобно.

3. Дальше все идет как в суде.

26. Вечер легенд

Все делятся на группы и расходятся по разным помещениям. На подготовку отводится 1 час.

В течение этого времени придумываются легенды. На свече все легенды зачитываются. Перед заданием руководители ставят легенду.

27. Репродукция картины

Время: 30 минут.

Заставка:

- Кошмар, кругом воры, катастрофы, бандиты. Ужас!!!

Мой музей! Мои картины! Вы художник? И не отнекивайтесь, я лучше знаю. Значит так.

Берите листок, карандаш. У Вас 30 секунд, чтобы рассмотреть это произведение искусств.

Остальные отвернитесь и не подглядывайте. Спасибо. Девушка, девушка, у нас тут был один художник, но мы его уже уволили теперь вы... Ну и нарисовали. Ладно, теперь можно и музей открывать, коллекция собрана.

Задание: каждый участник смотрит на рисунок предыдущего автора (первый участник - на оригинал) в течение 30 секунд, затем рисует по памяти то, что увидел и дает название (на это отводится 1-2 минуты)*.

Материалы: репродукция, бумага, фломастеры.

* - Необходимо продумать задание тем, кто не рисует, можно проводить параллельно с другим делом.

28. Психологический тренинг

1. В самолете находятся два террориста, у каждого из них по бомбе. Они ведут переговоры с пилотом. Их задача за 1 минуту решить куда они летят. При этом каждый пытается убедить лететь в свою сторону. Если они не сумели договориться за 1 минуту, то самолет разбивается.

2. "Подводная лодка"

Подводная лодка скоро должна погибнуть. Спасти могут только 3 человека. Получен приказ, что капитан должен вернуться обязательно. Задача за 2 минуты решить, кто отправится с капитаном.

3. "Необитаемый остров"

Группа людей попала на необитаемый остров. Задача решить, что делать.

Роли: лидер, противник лидера, человек, которому не нравится все, что предлагают, остальные могут присоединиться к кому угодно.

Руководители наблюдают и анализируют.

4. "Лекция"

Зрители сидят в 3 ряда. Лектор на сцене читает.

1-й: Один человек задает вопросы, другой просто внимательно, третий записывает лекцию.

2-й: Обсуждают лекцию между собой, высказывают свое мнение.

3-й: Делают, что хотят.

Через одну минуту двигаются на один стул влево. Лектор садиться на освободившийся стул. С правого стула последнего ряда человек становится лектором, и так повторяется по числу участников. Зачитывается лекция целиком.

5. "Доверие коллективу"

Все встают в круг, близко друг от друга. Один стоит в центре. Закрывает глаза. Падают на людей (ноги на одном месте). Если человек гнется в талии, значит не доверяет.

6. "Доверие человеку"

Один (проверяемый) стоит спиной к другому на расстоянии 1,5-2 м (в зависимости от роста). Падают назад. Второй его ловит у самого пола.

7. "Ощущения"

Все сидят, взявшись за руки с закрытыми глазами. Один передает одно из ощущений (жара, холод, страх, громкий стук)

8. "Обмен недостатками"

Все сидят в кругу. Один человек своему соседу справа говорит: " Я хочу подарить тебе свою(недостаток).....". "Спасибо, я за него тебе отдаю свой недостаток".

9. "Репка"

Действующие лица: Репка, Дедка, Бабка, Внучка, Жучка, Кошка, Мышка, Крот.

Дед с семейством старается убедить репку вылезти из земли, Крот - остаться на грядке. Репка

принимает решение в чью-либо сторону. Если решила вылезти, то говорит кто из дедова семейства убеждал лучше всех.

29. Карта

Время: 1 час.

Отряд рисует карту своей страны (выдуманной). Рисуют домик для каждого. За какие-то заслуги даются наделы, земли, улучшение домов (подробно расписываются вместе с детьми).

30. Опера

Время: 1,5 часа.

Заставка: Провинциал приехал в большой город на один день. Купил билеты в оперу, но там случилось ЧП и оперу перенесли на следующий день. Провинциал всю жизнь мечтал посетить оперу. Он убит горем.

Задание: Поставить оперу ("Голый король", "Штирлиц" и т.д.).

31. Амур

(Урок Актерского Мастерства)

1. Дрессировка (блоха, мышь, собака, тигр, слон). Надо сказать "Ап!".

2. Полет на шарике.

Возьмите в руку шарик, надуйте, не забудьте завязать. Возьмитесь за ниточку. Шарик летит - вы весите на нем. Повесите на одной руке, поменяйте руки. Представьте то, над чем пролетаете. Вас поворачивает ветром.

3. Кистями рук и руками целиком под музыку изобразите птицу.

4. Скульптура

а) железная на шарнирах;

б) резиновая;

в) тряпичная;

Задание выполняется в паре. Один - скульптор, второй - скульптура.

Скульптор вертит скульптуру как хочет, не забывая о своем образе творящего человека.

Скульптура поддается, но движения должны соответствовать материалу.

5. "Зайку бросила хозяйка.." с разными выражениями.

6. "Как на горке, на пригорке жили 33 Егорки: раз - Егорка..."

На одном дыхании.

7. Во дворе трава, на траве дрова. Не руби дрова, на траве двора.

Раз дрова, два дрова, три дрова. Под двором дрова. Над двором дрова. Дрова вдоль двора.

Дрова вширь двора. Надо дрова выдворить на дровяной двор.

32. Аппликация

Время: 1 - 1,5 часа.

Так же как и цветопись, но с помощью цветной бумаги. Можно делать рельеф, различную бахрому и т.д.

Материалы: цветная бумага, клей, картон или альбомные листы (основа).

33. Литературная колода

Время: 1,5 часа.

1. На карточках записаны предложения из 2-3х текстов (одного отрывка). Каждая команда берет себе определенное количество карточек. Пишут, используя их, свой рассказ.

2. Выступления авторов.

Материалы: карточки с предложениями (выбираются 2-3 текста, из них выписываются примерно 5 предложений подряд), бумага, ручки.

34. Мастерские (Литературная)

Время: 2 - 3 часа.

1. Зачитывается текст.
2. Текст читают пять раз, все выписывают свои ассоциации.
3. Участники по очереди читают текст, все записывают слова из текста, распределяя их по столбикам (по личному усмотрению).
4. Выбирают из каждого столбика по главному слову.
5. Из всех главных слов выбирают самое главное.
6. К этому слову придумываются и записываются 17 ассоциаций.
7. Из всех ассоциаций выбирается самая главная.
8. Из двух самых главных слов придумывается название.
9. Из менее главных - тема рассказа.
10. Пишется рассказ, используя написанные слова.

Материалы: не очень большой рассказ, ручки, тетрадные листы.

35. Балет

Время: 1,5 - 2 часа.

1. Заставка.
2. Группы тянут название темы. Ставят балет.
3. Показ.

Материалы: карточки с названиями балета, музыка (по числу команд).

36. Стрелка поэтов

Время: 2 часа.

1. Заставка: Встречаются Пушкин, Лермонтов и Маяковский и хотят поделиться новыми стихами, но все путают.
2. Задания: а) Записывают строки из разных стихотворений. Соединяют их в одно (вставляя свои строки).
б) Из стихотворений выписывают рифмы. Пишут по ним стихотворения.
в) Стихотворения по кругу:

Каждому дается лист бумаги. Пишут две строчки, одну заворачивают и передают соседу справа. Он дописывает две строчки, заворачивает, чтобы осталась одна и передает и т.д. Последний пишет четыре строки - вывод. Разворачивают и читают.

Материалы: сборника стихов, бумага, ручки.

37. Музыкальный винегрет

Время: в зависимости от количества заданий.

1. Участники делятся на команды. Прослушивается кассета (по минуте с разных песен)
Задание: а) Назвать как можно больше мелодий. Каждая команда записывает узнанные мелодии себе на листок, за мелодии, которые не узнали в другой команде - 1 балл.
б) Описать условия, в которых автор писал эту мелодию (1-20 баллов).
в) Написать слова к музыке (короткая песня).
г) Исполнение (1-10 баллов, оцениваются слова, костюмы, актерское мастерство).

Материалы: кассета с соответствующей записью, перечень записанных мелодий, бумага, ручки.

38. Тусовка

Время: 2 часа

Заставка: Открывается собрание представление разных тусовок.

1. Представление тусовки (особенности музыкального направления, отличительные признаки).
2. Изобразить ансамбль, написать хвалебную песнь своей тусовке.

Материалы: кассеты с музыкой различных направлений, книги об этих музыкальных направлениях.

39. Загадки

Время: 2 часа.

1. Старец рассказывает рассказ, составленных из загадок.

Задание: расшифровать.

2. Показать загадку без слов.

3. Рисунки-загадки.

Итоги подводятся по каждому заданию, затем - общий итог.

Материалы: рассказ-загадка (из русских народных сказок), бумага, фломастеры.

40. Цветопись-II

Время: 1 - 1,5 часа.

1. Каждый рисует кого-либо из присутствующих. Закрывает свой рисунок другим листом бумаги меньшей длины так, чтобы края были видны.

3. Передают по кругу и тихо сообщают кто это нарисован, дальше рисуют на белом листе, продолжая рисунок. Опять накрывают и передают, и так еще раз.

4. Угадывание с постепенным открыванием.

Материалы: бумага, скрепки, краски, кисти.

41. Пластилиновый телефон

Время: 30 минут.

Первому человек показывают или называют какой-либо предмет. Он его лепит в объеме.

Второй человек смотрит 30-60 секунд и лепит то, что понял в плоскости. Третий - объем и т.д.

42. КТД для малышей

Время: 1 час.

1. Руководитель рассказывает сказку про слово ПОБЕДА (Поочереди приходят еж, медведь, заяц, аист, баран и уносят буквы).

Сказка сопровождается или диафильмом или сценкой.

2. Задание: выбрать из предложенных слов такие же и придумать с ними сказку.

43. КТД для малышей

Время: 2 часа.

1. Пришла телеграмма из сказочной страны с просьбой о помощи. На них напал злой Брундуляк.

2. Дети отправляются в жилище Брундуляка по карте. Совершают по дороге подвиги:

а) В волшебной сказочной книге исчезли буквы, надо вписать и угадать сказку.

б) Ответить на вопросы паука.

в) Рассмешить царевну Несмеяну.

г) Распутать пословицы.

д) Находят смерть Брундуляка (шарик). Торжественно его сдувают.

Материалы: телеграмма, карта, волшебная книга со сказкой, буквы которой исчезли, "паук", "паутина", подготовленные вопросы, костюм Несмеяны, запутанные пословицы, шарик (он же Брундуляк).

44. НИИ

(ТРИЗ - Теория Решения Изобретательских Задач)

Время: 1 час

Задание:

1. Раздаются задачи* 3х уровней сложности. Решаются по группам, сколько успеют за отведенное время - 30 минут.

2. Обсуждение решений всеми группами.

* - Задачи - жизненные проблемы от бытовых до производственных.

45. Охота на черепах

Время: 2 - 3 часа.

Заставка: Все попали на о.Черепаш. Злой волшебник Чпок всех заколдовал: слепил по парам. Но его добрая половина сообщает, что они узнают как расколдоваться из писем черепах.

Задание: Дети, связанные за ноги по парам, должны догнать черепах (каждой группе по черепахе) и забрать письмо или его часть.

Собрав все части письма, ищут клад - это ножницы.

Материалы: костюм Чпока, веревки, части письма, ножницы.

46. Музыкальный табурет

Время: 1,5 часа

Заставка: Конферансье выходит и объявляет начало концерта молодежных групп. Выходят руководители и исполняют музыкальный номер на подручных музыкальных инструментах.

Задание: Разделиться на группы и организовать музыкальную группу. Придумать название, имидж, отрепетировать и сыграть свою песню на свою мелодию.

Конферансье проводит концерт.

Материалы: музыкальный инструмент.

47. Академии

Время: 1,5 часа

1. У каждого участника маршрутный лист:

1-й столбик - № этапа - по порядку от 1 до n, равного количеству этапов.

2-й столбик - № стола - указано за каким столом должен сидеть участник на данном этапе, расписывая их нужно следить, чтобы рабочие группы менялись.

3-й столбик - фамилия участника, лучше работавшего.

На каждом столе свой вопрос: ответы на вопрос записываются на листок, также лежащего на этом столе. На обсуждение вопроса дается 15 минут, после окончания этапа участники пересаживаются за другой стол, номер которого у каждого указан в маршрутном листе. На последнем этапе группа обрабатывает все мысли, добавляет свои. Делает небольшой доклад.

Материалы: проблемные вопросы (такие, чтобы ответ был неизвестен, но на основе имеющихся знаний, дети могли ответить), литература (если нужна), часы, бумага, ручки, маршрутные карточки

49. В гостях у Евтерпы

1 этап

Время: 1 час

Руководители подбирают музыку по настроению. Музыка меняется через некоторый промежуток времени. Все пишут рассказ на заданную тему по ассоциации на музыку.

Рассказы читают.

2 этап

Время: 1 час

Может проводиться не в этот день.

По рассказам на большом листе бумаги все одновременно рисуют.

Материалы: запись музыки, бумага, ручки, большой лист бумаги, краски, кисти.

50. Три цвета

Время: 1 час Задание: Каждый выбирает себе 3 цвета краски и заполняет ими весь лист. Все работы собираются на выставку. Поочередно рассматривают каждую. Участники поочередно говорят на что это похоже. Автор всех выслушивает, выбирает наиболее понравившиеся варианты.

Разбирают работы и дорисовывают до картины.

Материалы: гуашь (акварель не подойдет, так как нужно, чтобы краска быстро высыхала), кисти, бумага.

51. Этимология

Время: 40 мин. - 1 час

Материалы: карточки с редкими, незнакомыми словами - примерно 200 штук, карточки с часто употребляемыми словами - по числу участников или групп (по одному слову на карточке), карточки с поговорками - фразеологизмами.

I тур

Все туры проводятся либо индивидуально, либо по группам

Каждый участник (группа) тащит по 3 слова.

Задание: Объяснить каждое слово для 3х словарей: детский толковый словарь, взрослый, словарь юного спортсмена (значение слову может даваться разное для разных словарей).

Поочередно зачитывают толкования своих слов.

II тур

Получают по карточке со знакомым словом

Задание: объяснить происхождение слова.

III тур

Раздают карточки с поговорками. Надо их расшифровать

Например:

Легко в снижении (Тяжел на подъем)

Ровный метр за грудью (Косая сажень в плечах)

Столько телу надоело (Сколько душе угодно)

Раскатав штанину (Засучив рукава)

На 3х прыжках (В двух шагах)

Пес посмеялся (Кот заплакал)

Так штилем закрепило (Как ветром сдуло)

Перекинуть через ноготь (Обвести вокруг пальца)

Нос к носу (С глазу на глаз)

Так на орла земля (Как с гуся вода)

Пить ароматические палочки (Куришь ладан)

К мякишу после мякиша (От корки до корки)

52. "Водяное перемирие"

Время: 2 часа.

Заставка: В разных углах сцены 2 актера читают книги. Лучше, если в зале темно, а их поочередно выхватывает луч света. Гамлет плачет над "Карлсоном", Карлсон умиляется "Гамлетом".

Гамлет: Вот это характер. А сила воли! "Спокойствие, только спокойствие".

Карлсон: "Быть или не быть, Малыш?"

Гамлет: Как это глубоко: "Дело житейское".

Карлсон: (жуя варенье) "Бедный Ерик". Да, да, да, да, да, да вот так и надо жить!

Ведущий: Так решили не только Гамлет и Карлсон. Абсолютно все сказки перепутались. Что из этого вышло? Увидим.

Задание:

1. Вы должны придумать сказку-запутку.

Варианты: (лучше не давать детям прямых указаний на этот счет)

- Могут быть просто перепутаны сюжеты.

- Может герои поменяются текстами.

- Может у кого-то будет раздвоение личности.

- Наиболее интересен вариант, когда герои одной сказки и в ее же сюжете говорят слова героев второго произведения.

2. Показ сказок

Материалы: костюмы Гамлета и Карлсона, фонарик, книги.

53. Разной

Время: 2-3 часа

I тур

Группы тянут темы (Например: "Зоология", "Искусство"). Придумывают вопросы на свою тему в течение 20 минут.

Проводится викторина. За вопросы и за ответы получают "деньги". Викторина занимает от 30 до 50 минут.

II тур

На аукцион выставляются разные герои сказок, мультиков.

Группы в порядке торгов покупают на вырученные "деньги" героев (30-40 минут).

III тур

Придумывают сказка с участием всех купленных героев и ставят ее (30 минут)

Показ сказок.

Материалы: карточки с темами.

54. Ниткопись

Время: 30 минут

Материалы: Бархатная бумага, шерстяные нитки.

Задание: Выложить рисунок.

55. Вариант игры по станциям

ПРАВОСЛАВИЕ

Время: 3 - 4 часа

Игра проводится на улице, дети бегут по станциям.

1 станция (без руководителя)

Висит листок с заданием "Найди лишнее" и список 100 слов (например, церковная посуда).

Лишнее выписывают в маршрутный лист.

2 станция

Человек хочет креститься, задает вопросы:

- Что я, как верующий, должен буду делать?

- Что значит един в 3х лицах?

- Как всемогущий Бог мог пострадать за нас?

3 станция

Лежит книга (Библия, Закон Божий и т.п.) "Прочитайте... (указан отрывок)".

4 станция

Вывешены вопросы по прочитанному. Станции 4 и 5 лучше расположить далеко друг от друга. Записывают ответы.

5 станция

С помощью веревки сооружен лабиринт между деревьями. На деревьях развешены слоги, образующие один из православных праздников. Участники должны записать название праздника.

6 станция

Руководитель рассказывает о чем-то. Дети слушают.

7 станция

Рассказывают или записывают услышанное для следопытов.

Материалы: список в 100 слов; книга, вопросы к отрывку; веревка; карточки со слогами; маршрутные листы; ручки; записки с заданиями.

56. Карта

Время: 3-4 часа

Выдается карта местности каждой команде. На карте указано, где спрятаны записки, где справочное бюро.

Записки действительно прячут так, чтобы не сразу было заметно. Задания написаны на церковно-славянском. Задания почти одинаковые, но записки разного цвета. Спрятанные в

разных местах, хотя и рядом. Команды начинают бег с разных концов маршрута (задания пронумерованы).

Примеры заданий:

- Нареките писателей Нового Завета и книги Пятикнижия Моисеева. Напишите в зачетке.
- Назовите апостолов из числа 12. Напишите в зачетке.
- Вспомните одну притчу. Запишите.
- Из малых комов снега сделайте крепость и сфотографируйтесь рядом.
- За что христиане почитали крест? На каком кресте был распят апостол Андрей? Нарисуйте.
- Отыщите 2 очень маленьких псалма и напишите:
 - а) номера по-церковнославянски
 - б) номера по-агарайски
 - в) перевод на русский язык и т.д.

Материалы: две одинаковые карты (типа плана), шпаргалка для справочного бюро, там же литература, псалтырь.

57. Концерт-молния

Время: 30-45 минут

Может быть итогом дела или лагеря, подарком.

Задание: За 15 минут команда должна подготовить: танец, песню, пантомиму, фокус.

Показ.

58. Теорема

Время: 1,5 часа

1. Восьмистишья разделяются на четверостишья. Каждому участнику выдается четверостишье (он не знает начало это или конец).

Задание: Написать первое или второе четверостишья, подражая автору.

2. Доказать, что ода четверостишья принадлежат автору.

3. Чтение стихов.

Материалы: восьмистишья, т.е. карточки с четверостишьями.

59. Путешествие

Время: 2 - 2,5 часа

Игра со множеством вариантов. Выбирается тема. Подбирается литература.

Задание: Каждая группа получает свой раздел темы и помещение. Готовятся по книгам, отбирают материал, оформляют помещение. Выбирают ведущего, который будет рассказывать, остальные показывают.

Заключение: Проводится экскурсия по всем комнатам.

Материалы: литература по выбранной теме.

60. Журэст по кругу

Время: 1 час

Журэст - журнал-эстафета. Его лучше издавать в конце бивуака или лагеря.

Все делятся на группы, каждая из которых получает свою рубрику.

Задание: Выбрать более конкретную тему и написать статью, попутно ее можно снабжать "фотографиями". Каждая группа оформляет свою страницу, как хочет. Через 10 минут группы передают по кругу свою рубрику и получают другую. В течение 10 минут продолжают пришедшую к ним статью. Всего может быть 4 - 6 передач.

Заключение: журнал собирается у ведущего и зачитывается.

Материалы: альбомные листы или бумага для черчения, ручки, фломастеры или карандаши.

61. Мультфильмы

Время: 1 - 1,5 часа

Задание: Участники делятся на мультстудии. Распределяются страны: Грузия-фильм, Китай-фильм,.. За 50 минут каждая студия должна придумать мультфильм: нарисовать как минимум

6 кадров и озвучить, помня о колорите своей стран.

Заключение: показ мультфильмов.

Материалы: по 6 альбомных листов на команду, краски и кисти или карандаши, бумага для записи, ручки.

62. "Зинька"

Время: 2 часа

Можно разделяться на группы, можно индивидуально.

Задание: Прежде руководителям надо приготовить текст: взять небольшой рассказ, перевести на иностранный язык и порезать на небольшие кусочки, пронумеровав их.

Каждая группа (или участник) получает свой кусочек текста, переводит его, пользуясь словарями и записывает перевод в стихах (1 час на перевод и 40 минут на стихи). После стихи собираются по порядку.

Заключение: зачитывается получившееся общее произведение и то, что было в начале.

Материалы: карточки с текстами на иностранном языке, словари, бумага, ручки.

63. Мульти-пульти

Время: 1,5 часа

1. Текст рассказа или сказки* делиться на части по количеству групп. Каждая группа рисует к своей части "диафильм" (6-8 кадров). На это отводится 40 минут.

2. Все рисунки в произвольном порядке вывешиваются на стену. Каждая группа "располагает" их по своему усмотрению и пишет по рисункам сказку.

Заключение: Группы, расположив рисунки в своем порядке зачитывают сказки поочередно, после читается авторский вариант.

* - текст должен быть незнакомым.

Материалы: карточки с текстом, 6-8 альбомных листов, краски и кисти или фломастеры, карандаши, бумага, ручки.