

Всероссийский детский центр «Орлёнок»

Учебно-методический центр

Н. И. ВАСИЛЬКОВСКАЯ,

А. А. САЙФИНА,

Л. Р. УВАРОВА,

Ю. С. ШАТРОВА

# **СОЗДАЙ КОМАНДУ!**

2017

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
КОМАНДА – ЭТО .....	5
Путь к КОМАНДЕ .....	11
Эмоциональное развитие команды .....	15
Технология работы педагога с детским объединением по созданию команды в течение смены .....	19
Игры и упражнения на знакомство .....	26
Игры «Снежный ком», «Ручеёк» .....	26
Игры «Догадайся сам», «Я умею делать так» .....	27
Игры «Занавес», «Рецепт пирога» .....	28
Упражнение «Алфавит» .....	29
Игра «Ситуации знакомств», упражнение «Кроссворд из имён» .....	30
Упражнения «Каскад приветствий», «Какой он?» .....	31
Упражнения «Вот он я», «Никто не знает, что я...», «Угадай, кого нет» .....	32
Упражнение «Конверт откровений» .....	33
Игры, упражнения и занятия НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ И РАЗВИТИЕ КОМАНДЫ .....	34
Игра «Ассоциации» .....	34
Игра «Шишки, жёлуди, орехи» .....	35
Игра «Категории» .....	36
Игра «Постройка моста» .....	37
Упражнение «Вавилонская башня» .....	39
МФР «Конкурс шумовых оркестров», «Рекламный ролик» .....	42
Упражнения «Презентация», «Секрет» .....	44
Упражнения «Зеркало», «Ладощка», «Минута на разговор» .....	45
Упражнение «Ярмарка достоинств» .....	46
Упражнения «Доброе животное», «Покрывало» .....	47
Упражнение «Город нашего отряда» .....	48
Упражнение «Два королевства» .....	49
Упражнения «По порядку номеров», «Сейф» .....	52
Упражнение «Почта» .....	54
Упражнения «Спонтанное рисование» .....	55
Упражнение «Мой вклад в команду» .....	57
Занятие «Круг ценностей» .....	58
Занятие «Сердце моего отряда» .....	62
Упражнение «Невидимая связь» .....	64
МАЛЫЕ ФОРМЫ РАБОТЫ С КОМАНДОЙ .....	66
МФР «Галерея оживших картин» (поговорок, поговорок) .....	67
МФР «Аукцион талантов» .....	68
МФР «Восьмое чудо света» .....	68
МФР «Два корабля» .....	69
МФР «Конкурс рекламных роликов» .....	72
Подготовка и ПРОВЕДЕНИЕ ОТРЯДНЫХ ДЕЛ .....	74
Список ЛИТЕРАТУРЫ .....	79

© ВДЦ «Орлёнок», учебно-методический центр, 2015–2017  
© Васильковская Н. И., Сайфина А. А., Уварова Л. Р., Шатрова Ю. С.,  
основной текст, составление, 2015–2017  
© Селиванова Е., рисунок на обложке, 2002

## ВВЕДЕНИЕ

*«Легче всего управлять тем, кто идёт за тобой... Кто ведомый... Но это скучно. Намного интереснее, когда команда окружающая тебя, создаёт драйв, предлагает креативные идеи, заставляет думать и двигаться». [6]*

Педагогика «Орлёнка» – это педагогика сотрудничества, которая осуществляется в особых условиях работы с временным детским объединением (ВДО):

- сборность детского и взрослого коллективов,
- краткосрочность и завершённость их совместного пребывания,
- относительная автономность каждого отряда и каждого ребёнка,
- интенсивность и событийность деятельности,
- особый уклад жизни.

Способом организации жизни в «Орлёнке» является совместная творческая деятельность детей и взрослых, которая строится в коллективе или, как его чаще называют сегодня, – в команде.

Создание команды – очень увлекательная задача, решение которой начинается с первой минуты встречи с ребятами. Группа детей, формально объединённая в один отряд, ещё не является командой: необходимы сближающие внутригрупповые отношения, организованная совместная деятельность, а также совместно осваиваемые ценности.

Командообразование – это целенаправленная, структурированная, систематическая деятельность педагога по формированию команды, способной мотивировать всех ребят на заданную деятельность, которая содействует сплочению и оптимизации эмоционально-психологического климата в отряде.

Создать команду непросто. Зачастую педагогу, решающему целый пласт организационных задач, проще сделать какое-то дело самому, чем доверить его организацию ребятам. А подростки, в свою очередь, хотели бы наполнить смену своими делами, но не знают, как это сделать. Большинство современных подростков нацелены на конкурентную борьбу и достижение индивидуального успеха, поэтому обладают недостаточно развитыми навыками межличностного взаимодействия, у них мало опыта совместной деятельности и, соответственно, нет стремления к ней.

Данный сборник поможет обогатить опыт отрядных педагогов практическими приёмами работы по формированию команды и сплочению детского коллектива. Читатель сможет не только пополнить свой багаж играми, упражнениями и другими малыми формами работы, но и систематизировать уже имеющиеся в его методической копилке приёмы работы. Материалы сборника будут полезны вожатому при решении организационных, воспитательных, образовательных задач на каждом этапе развития временного детского объединения.

## **Команда – это...**

**Команда** – это группа людей-единомышленников, которые работают как единый механизм, объединённые лидером и общей целью или идеей; каждый человек в этом объединении – носитель какой-то важной информации, знаний или умений, выполняющий свою особенную задачу для достижения общего результата. [2]

Понятие «команда» сегодня заменило в детском лагере слово «коллектив», потому что оно чаще употребляется в средствах массовой информации и в повседневной жизни и поэтому более понятно детям. Оно позволяет в полной мере отразить те характеристики временного детского объединения, к которым следует стремиться педагогам в своей практической деятельности, и которые могут быть достигнуты в ограниченный временной промежуток смены.

Понятие «команда» характеризует группу, имеющую определённый уровень **сплочённости**, действующую во многих ситуациях как единая общность, в которой обеспечивается наиболее эффективное достижение общих результатов и удовлетворение личных и групповых потребностей. Основой для формирования структуры команды является совместная деятельность, обусловленная **значимыми целями**.

Антон Семёнович Макаренко утверждал: «Если перед командой нет цели, то нельзя найти способа её организации». [12] Причём в настоящей команде цели личные не вступают в противоречие с целями группы.

***По структуре команда включает в себя актив, или органы самоуправления*** (командир отряда, командиры микроколлективов, подростки, выполняющие поручения оформителя, физорга и др.) ***и микрогруппы.*** [9]

Органы самоуправления, состоящие из лидеров, играют большую роль. Они считаются формальными (официально оформленными), если входящие в них подростки избраны или назначены. Помимо этих формальных структур (базируются на деловых и социальных отношениях) существуют неформальные (официально не избираются и не назначаются, но реально влияют на коллективную деятельность и общественное мнение). В основе неформальных малых групп и лидерства отдельных ребят лежат отношения психологические – личная симпатия и антипатия, а также узкогрупповые интересы и стремления.

Под влиянием малых групп изменяются ценности команды, формируется общественное мнение, определяется ранговое положение в системе неформальных отношений. Особенно велика роль лидирующей группы, авторитет которой среди сверстников высок. Нередко она становится эталонной.

Таким образом, **неофициальная структура команды в значительной мере и степени определяет её качество и воспитательные возможности.**

В тех случаях, когда неформальная группа становится носителем позитивных социальных ценностей и когда она авторитетна для ребёнка, её влияние обогащает процесс социального развития личности, дополняя и углубляя влияние команды. Нахождение подростка в такой среде способствует формированию социально полезных навыков, определяет развитие самосознания не только в контексте развития образа собственного «Я», но и как части общечеловеческого и группового «Мы».

**Характерные черты команды подростков в детском лагере:**

- Это органичная часть более сложного объединения – воспитательного коллектива, включающего, помимо детского, и коллектив педагогов.
- Это относительно автономная система, которой свойственны процессы саморегуляции, самоорганизации, самоуправления.
- Это скоординированное единство двух структур: официальной, которая складывается под влиянием взрослых, определяющих организационное строение и деятельность ВДО, а также неофициальной, складывающейся в значи-

тельной степени в процессе межличностного общения.

- Это воспитывающая среда, содействующая достижению единых общественно значимых целей, и субъект воспитания по отношению к личности каждого из входящих в неё подростков.
- Это носитель общего свойства – атмосферы, психологического климата, характеризующего команду как целостное образование, отличное от суммы входящих в него микрогрупп и индивидов, и проявляющегося в общественном мнении команды, в её эмоциональных реакциях, в нормах и традициях, определяющих поведение её членов.

Таким образом, среди других средств воздействия на личность команда остаётся наиболее влиятельным, а главное – управляемым.

Часто в лагере используются одни и те же игры, методы работы, но у одних вожатых отряд развивается стремительно, ребята действуют активно, дружно, каждому находится место и дело по душе, а у других команда не складывается, подростки не хотят включаться в деятельность, остаются пассивными и, следовательно не получают возможности для саморазвития и самореализации. От чего же это зависит? Важно увидеть процесс изнутри, понять логику его проте-



кания, понимать самоощущения ребёнка от включения в новую группу сверстников.

Для всех членов команды каждый переход на новый уровень её развития дарит ощущение удовлетворённости от своей и общей работы. Новые достижения команды приносят радость общего успеха, стремление к дальнейшему совершенствованию.

Если закономерности учтены, способы и методы решения педагогических задач выбраны в соответствии с фазой эмоционального развития и логикой смены, то временное детское объединение «обречено» стать командой. А значит:

- в нём появляется ядро команды – её лидер,
- все члены команды разделяют цель, ради которой их команда существует,
- у каждого члена команды есть личная заинтересованность в результате,
- каждый человек выполняет свою роль,
- команда совместно планирует работу (как будем действовать) и анализирует её (что и как у нас получилось),
- в команде есть правила, традиции, обычаи, ритуалы или атрибуты,
- команде под силу выполнение более сложных и масштабных дел, в которых ребята получают новый опыт, становятся более дружными, сплочёнными. [2]

### ***Показатели сложившейся команды:***

- успех команды в любой деятельности;
- наличие гуманистических отношений между детьми;
- мировоззренческое единство,
- активность всех членов команды;
- стремление к социально значимым делам;
- потребность к самопознанию, к самовоспитанию, соблюдению принятых в детском лагере норм поведения.

Если педагогу удаётся отметить в своём отряде описанные выше черты, признаки и показатели, значит, можно говорить о его педагогическом успехе. Успех может быть достигнут и благодаря педагогической интуиции и смекалке, но при этом необходимо опираться на технологию работы по созданию команды.

## **Путь к команде**

Чтобы временное детское объединение (ВДО) стало командой, необходимы следующие психолого-педагогические условия:

- установление положительных отношений между взрослыми и детьми, формирование нравственного климата в ВДО;
- продуманная и спланированная организация жизнедеятельности детей и педагогическое управление ВДО;
- единые педагогические требования;
- разнообразная деятельность (спортивная, интеллектуальная, трудовая, творческая, художественно-прикладная);
- создание ситуации значимости (референтности) и успеха для каждого члена ВДО;
- детское самоуправление, выражающееся в такой форме организации жизнедеятельности ребят, которая обеспечивает развитие их самостоятельности в принятии и реализации решений для достижения целей жизни отряда.

Создание этих условий, а также своевременное решение возникающих педагогических задач позволят сделать многое: сплотить детей, наладить дружеские взаимоотношения, научить находить компромисс, «примерять» на себя разные социальные роли (быть и лидером, и ведомым), сформировать у ребят умение входить в группу и не растворяться в ней.

**Чтобы выстроить оптимальный путь формирования команды, нужно придерживаться следующей последовательности действий:**

### **ЗНАКОМСТВО**

Создание и поддержание безопасной атмосферы, условий для формирования общегрупповых ценностей; выборы лидеров и органов самоуправления; установление правил и контроль над их соблюдением; поддержание позитивного эмоционального фона.



### **РАЗВИТИЕ ВРЕМЕННОГО ДЕТСКОГО ОБЪЕДИНЕНИЯ**

Создание условий для индивидуального развития и проявления активности каждого подростка отряда в той деятельности, которая представляет для него интерес; предоставление возможности выбрать сферу активности; рефлексия; содействие повышению или стабилизации позитивного эмоционального фона.



### **ПОДВЕДЕНИЕ ЛИЧНЫХ И КОМАНДНЫХ ИТОГОВ**

Анализ качества взаимодействия внутри ВДО; поощрение за личные и командные успехи; выстраивание перспектив на «последействие»; стабилизация эмоционального состояния.

Эти этапы являются своего рода правилами, требующими неукоснительного соблюдения, а при необходимости они должны циклично повторяться в более совершенном и сложном виде на каждом новом уровне развития коллектива.

На любом этапе смены вожатый должен быть готов внимательно наблюдать как за происходящими групповыми процессами, так и за каждым подростком. Наблюдение может осуществляться как непосредственно, так и опосредованно, то есть через знакомство с мнением отдельных подростков относительно общей ситуации в отряде, с мнением педагогов соседних команд, куратора отряда, специалистов помогающих отделов и служб.

Роль отрядного педагога в формировании команды велика. Обязательное условие – формирование сплочённости ребят. И тут перед отрядным педагогом возникает самая сложная задача – **как сформировать команду** из разрозненной группы ребят так, чтобы каждый ощутил возможность получения дружеской поддержки, а также – самореализации в условиях детского лагеря.

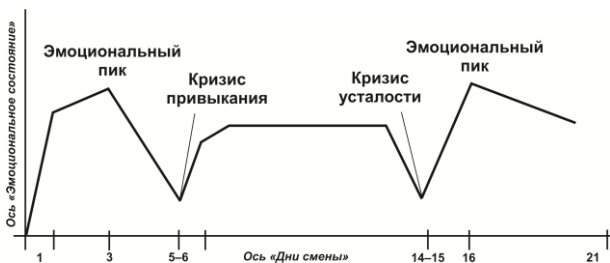
Педагог должен помочь подросткам сориентироваться в ситуации выбора, направить их деятельность в нужное русло посредством внесения предложений, подсказывания идей, оказания поддержки и создания условий для реализации этих идей.

Знание сильных и слабых сторон каждого подростка, несомненно, поможет более эффективно сформировать органы самоуправления, принять решение о постоянном характере ОСУ или о необходимости периодической сменяемости поручений подростков.

В зависимости от индивидуальных потребностей ребят вожатый должен быть готов выступать в различных ролях: где-то быть твёрдым транслятором единых педагогических требований, а в какие-то моменты – поддерживающей «мамой». Такая многогранность, вариативность и гибкость поведения педагога на любом этапе формирования команды повысит шансы отряда подростков успешно проделать путь от временного детского объединения к команде.

## Эмоциональное развитие команды

В эмоциональном развитии команды существует выраженная пульсация состояний, чередование коллективных настроений. Раскачивание эмоционального маятника происходит с определённой периодичностью, создавая эмоциональный ритм жизни команды. Подъёмы большой силы не задерживаются долго в крайней точке, за ними следуют спады настроения.



Можно выделить три фазы «подъём – спад – подъём», и каждая имеет свои содержательные особенности.

### 1 фаза: 1–6 дни смены

Отмечается повышенная активность, приподнятое настроение, энтузиазм. Вначале взаимоотношения строятся на эмоциональной основе. Новизна ситуации, первые благоприятные впечатления членов отряда друг о друге создают у них эмоционально положительный настрой, который отражается в пока-

зателях психологического климата. Детям всё интересно, всё хочется делать, со всеми подружиться.

В самом начале очень важно установить в вашем отряде правила: соблюдение режима дня, выполнение законов лагеря и отряда, поддержание порядка и тому подобное. Вам будет гораздо легче работать, когда уже с первых дней дети будут соблюдать предложенные правила.

В процессе совместной деятельности подростки получают новый, более разносторонний опыт общения. Постепенно обнаруживается, что у каждого есть не только достоинства, которые были более заметны в первые дни, но и недостатки.

На 6–7 день смены происходит переход от одной фазы к другой через эмоциональный спад – «кризис привыкания».

## **2 фаза: 7–16 дни смены**

Этот период характеризуется снижением эмоционального состояния. Преобладает уравновешенный, спокойный тон настроения, что объясняется сложными внутренними процессами межличностных отношений. По мере продвижения временного детского объединения к команде могут возникать трудности взаимопонимания, которые снижают удовлетворённость, получаемую от общения друг с другом, и это сказывается на общем эмоциональном настрое от-



ряда: он временно понижается, но способен вновь подняться, если в ходе совместной деятельности подросткам удастся преодолеть возникшие трудности межличностного характера.

**На данном этапе возможны конфликты.** Их не стоит пугаться или ожидать с напряжением. Всё это закономерно. В это время могут образовываться группы, которые противостоят друг другу:

- педагоги – дети,
- девочки – мальчики,
- девочки – девочки,
- группы с разными интересами и т. п.

**Признаки конфликта:**

- Растерянность. Её вызывает незнанием норм, правил и границ дозволенного.
- Раздражение. Поговорив о причинах раздражения и дискомфорта, ситуацию можно разрядить. Если этот факт проигнорировать, подросток уходит в глухую защиту, перестаёт проявлять активность, хотя всё ещё питает надежды на изменение. Пока сохраняется позитивный настрой, конфликт можно вывести на стадию разрешения.
- Демонстрация разочарования.
- Попытки саботажа или безразличие, что вызывает у педагога агрессивную реакцию. В этой ситуации потребуются весь такт и всё умение работать с критикой, чтобы спасти ситуацию и перевести взаимодействие в конструктивное русло.

На 14–15 дни смены происходит переход от одной фазы к другой через эмоциональный спад – «кризис усталости».

### **3 фаза: 17–21 дни смены**

Эмоциональный подъём. В эмоциональном ритме смены наблюдаются два равных по силе всплеска эмоций: в начале (обычно это первые три дня смены) и в 19–20 дни смены.

Учёт закономерностей эмоционального развития даёт возможность конструировать эмоциональный ритм жизни команды, располагая в плане работы различные дела в зависимости от их эмоциональности, то есть ожидаемой способности вызывать определённые эмоциональные состояния, что позволяет исключить как эмоциональное перенасыщение детей, так и эмоциональный голод.

## **Технология работы педагога с детским объединением по созданию команды в течение смены**

Основываясь на представленном выше психолого-педагогическом описании развития временного детского объединения, рассмотрим технологию работы педагога с отрядом по созданию команды.

Каждому вожатому важно определиться, что и как он может предпринять для того, чтобы его отряд смог за три недели лагерной смены стать дружным, активным, сплочённым, где каждый замечен и каждый может проявить себя, реализовать свои способности и, как итог, стать командой.

### **Организационный период: 3–4 дня**

**Поведение детей:** состояние ожидания, общего эмоционального напряжения, связанного с дефицитом информации и чувством незащищённости, вызванного отрывом от привычной среды. Межличностные отношения складываются стихийно, на уровне симпатий, но не на деловой основе. Общая эмоциональная атмосфера – возбуждённо-приподнятая.

**Основная позиция вожатого** – организаторская. Он выступает носителем тех норм, требований, традиций лагеря, которые должны стать достоянием команды. В этот период требуется умелое сочетание

непосредственного и опосредованного руководства. Через рациональную организацию деятельности и регулирование общения, корректировку отношений, вожатый помогает ребятам в создании отрядного самоуправления как условия для опосредованного руководства. Возможна передача части своих функций ребятам, добровольно принявшим на себя ответственность за определённый участок совместной деятельности в системе отрядного самоуправления.

**Позиция лидера** – активный участник, который проявляет и демонстрирует свои организаторские, творческие и лидерские способности в ход совместной творческой деятельности.

Преобладают простые **малые формы работы** (МФР) – дела без предварительной подготовки детей с выполнением творческих заданий вожатого **в микрогруппах по 5–7 человек в течение 15 минут** (в методике И. П. Иванова это коллективные творческие игры, коллективные творческие конкурсы). Они способствуют **сплочению ребят и развитию у них навыков взаимодействия, творчества** и могут стать для вожатого палочкой-выручалочкой в решении разнообразных педагогических задач в контексте различных тем в этот и другие периоды смены.

Также используются **игры** и некоторые малые формы деятельности, направленные на знакомство. Сначала простые игры, нацеленные на узнавание и

запоминание имён друг друга – **внешнее знакомство** (см. раздел «Игры и упражнения на знакомство»). Затем используются игры, которые помогут узнать индивидуальные особенности каждого, интересы и способности, характер, стиль общения и взаимодействия подростков, индивидуальные ценности – **начинается накопление опыта взаимодействия** (см. раздел «Игры, упражнения и занятия на взаимодействие и развитие команды»).

Кроме знакомства друг с другом важно ещё и знакомство с лагерем, с принятыми в нём правилами жизни, песнями, традициями.

**Преобладающая деятельность** – внутриотрядная, в ней сочетаются:

- 1) индивидуальная деятельность,
- 2) групповая деятельность (временные группы по интересам),
- 3) коллективная деятельность.

Важно постоянное участие в деятельности всех ребят отряда и сменяемость состава групп. Могут использоваться элементы соревновательности: личные первенства и конкурсы групп.

### **Основной период: 14 дней**

**Поведение детей:** у одних – напряжение, связанное с чувством одиночества и незащищённости; у других – равнодушие, связанное с крушением ожи-

даний; активность, связанная с укреплением лидерской позиции во временном детском объединении; неудовлетворённость разобщённостью отряда у тех, кто принял для себя и усвоил законы межличностных отношений, перспективы деятельности и заданную структуру.

Таким образом, подростки в этот период испытывают на себе двойное влияние (и нередко противоречивое): ценностей, норм, установок развивающейся команды и той группы, к которой они принадлежат.

**Основная позиция вожатого** – координатор организаторов. В этот период педагог оказывает каждому подростку помощь в реализации его интересов и способностей через деловые, общественные отношения, организует совместную творческую деятельность, активизирует работу отрядного самоуправления, помогает в организации деятельности ребятам-организаторам.

**Позиция лидера** – организатор. Как правило, лидер входит в состав официальной структуры (органы самоуправления) или в состав творческой группы по подготовке какого-либо дела.

Как и в организационный период, используются **малые формы работы (МФР)** – дела без предварительной подготовки детей с выполнением творческих заданий вожатого **в микрогруппах по 5–7 человек в течение 15 минут** (в методике И. П. Иванова это

коллективные творческие игры, коллективные творческие конкурсы). Их дополняют **более сложные и продолжительные малые формы работы, рассчитанные на 40–60 минут** (см. раздел «Малые формы работы с командой»). Их подготовка ведётся творческими группами, а затем организуется сотрудничество по подготовке **отрядного дела**: с выбором организаторов, распределением поручений, общей подготовкой в течение некоторого времени, общим проведением и анализом состоявшегося – то есть готовятся и проводятся **КТД – коллективные творческие дела**. Именно они становятся мощным средством в руках грамотного вожатого и помогают решить задачи развития детского объединения, осуществления индивидуального подхода и развития детской инициативы (см. раздел «Подготовка и проведение отрядных дел»).

Важное место занимает **подготовка отряда к участию в общем деле лагеря, участие в общей программе или в конкурсе между отрядами**, или подготовка и проведение **более сложного по идее и содержанию отрядного дела** с приглашением в гости для участия в деле ребят другого отряда и др.

**Преобладающая деятельность:** коллективное участие в общелагерных делах и групповая деятельность внутри отряда. Основной мотив – дружба. Нужна соревновательность с другими отрядами, а

вот внутриотрядные конкурсные и соревновательные дела могут помешать развитию команды.

В этот период появляются отдельные микрогруппы по интересам, выделяется основной костяк ребят-организаторов и творческих лидеров. В случае недостаточной организованности в начале смены в этот период могут образовываться группы с деструктивными проявлениями (нарушение режимных моментов, правил).

### **Итоговый период: 1–3 дня (Фаза расставания)**

**Поведение детей:** эмоциональная нестабильность, выстраивание перспектив дальнейшего общения с командой и возможностей реализации полученных знаний и умений.

**Позиция вожатого** – тактичный подсказчик. Он умеет отметить рост каждого, анализирует созданные общие ценности в отношениях и прогнозирует возможности их вхождения в собственную жизнь каждого ребёнка. Оставаясь другом, он выступает хранителем «присвоенных» ценностей, «исповедником», духовным лидером.

**Позиция лидера:** каждому предоставлены возможности сравнить свои знания, умения и результаты смены.



**Формы работы:** подготовка более сложного по идее и содержанию отрядного дела с приглашением в гости для совместного участия в деле ребят другого отряда, организация и проведение общелагерного дела силами отряда, может быть организовано КТД для группы отрядов или всего лагеря (см. раздел «Подготовка и проведение отрядных дел»). Важное место занимает подготовка отряда к участию в общем деле лагеря, в общей программе или в конкурсе между отрядами.

**Преобладающая деятельность:** в этот период проводятся как отрядные, так и общелагерные мероприятия.

Таким образом, разнообразные, постепенно усложняющиеся методы и формы работы вожатых с ВДО создают предпосылки для развития у ребят коллективного мнения и наиболее результативного и бесконфликтного взаимодействия. Это становится залогом сплочения и развития команды.

В следующих разделах приводятся конкретные упражнения, игры, сценарии занятий и других малых форм работы, которыми отрядный вожатый сможет наполнить педагогическую технологию командообразования.

## **ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА ЗНАКОМСТВО**

*В этом разделе собраны игры, нацеленные на первичное внешнее знакомство ребят. Их проведение будет способствовать запоминанию имён, узнаванию по внешности.*

### **Игра «Снежный ком»**

Эта игра известна всем: первый человек называет своё имя, второй – имя первого и затем своё, третий – имя первого, второго и своё – и так до последнего человека.

Игру часто используют в разных вариациях: предлагается дополнительно называть начинающееся на букву своего имени своё качество, любимое блюдо, занятие, что ты возьмёшь с собой в поход или в лагерь и тому подобное. Игра хорошо работает на запоминание через ассоциации.

### **Игра «Ручеёк»**

Эта игра известна всем. Но в ходе неё можно дать задание – узнать как можно больше о тех, с кем будешь короткое время стоять в паре. Каждый выбирает того, о ком он ещё мало знает и хочет узнать больше. Ручеёк течёт и несёт информацию о новых друзьях.

### **Игра «Догадайся сам»**

Участники игры садятся в круг. Ведущий сообщает о том, что внезапная случайность сковала уста всех игроков и они не могут прямо представиться и познакомиться с остальными. Разрешено лишь делать подсказки, которые помогут узнать ваше имя: в них могут прозвучать два слова-ассоциации или намёк на исторические личности, литературных героев и тому подобное.

Например:

- «Корень моего имени схож со словом, обозначающим женское украшение». (*Серёжа*)
- «Я – сестра Ольги Лариной». (*Таня*)
- «Я – тёзка Маяковского». (*Владимир*)
- «Моё имя означает большое чувство». (*Любовь*)

### **Игра «Я умею делать так»**

Все встают в круг, по очереди называют свои имена, и показывают, что они умеют. Повторяться нельзя. Например: «Меня зовут Миша, я умею делать так...» – и показывает хлопок, прыжок или ещё что-то. Все стоящие в кругу должны сказать хором: «Его зовут Миша, он умеет делать так...» – и повторить то, что он показал. И так каждый по кругу!

## **Игра «Занавес»**

Отряд делится на две группы, они расходятся на расстояние 3–4 метра и приседают. Посередине между группами вожатые держат покрывало-занавес так, чтобы ребята не видели группу напротив. Когда занавес поднят, ребята приседают и тихо договариваются, кого одного из группы они выберут. Вожатые говорят: «Раз-два-три, имя друга назови!» – и опускают занавес. Выбранные ребята встают, они должны быстро назвать имя вставшего партнёра из группы напротив. Если кто-то ошибся – надо исправить и назвать правильное имя. Затем действия повторяются с новыми выбранными участниками.

Главное не медлить, не терять темп игры. Можно даже не вести счёт баллов, игра и без этого довольно эмоциональна. Группы могут делиться по разному: совершенно случайным образом, по гендерному признаку, по делегациям и другими способами.

## **Игра «Рецепт пирога»**

Играет большое количество ребят – от 30 человек. Каждый участник получает небольшой листок бумаги, на котором написан один ингредиент пирога (к примеру, яйцо). Начинается игра. На флип-чарте или на доске пишется список – рецепт пирога.

Рецепт может быть такой: 3 яйца, стакан муки, стакан сахара, 5 яблок, соль, сода, уксус.

Задача игроков – собраться в команды, в которых есть все эти ингредиенты (то есть 3 яйца – три человека, 5 яблок – пять человек, соль – один человек и так далее). Получается, что в зале будет несколько таких команд. Но та, которая соберётся первой – выигрывает. Ей предлагают испечь пирог. Ведущий говорит текст, а участники этой команды изображают действия. Например, разбить 3 яйца («яйца» должны разбиться – упасть на пол, распластаться); добавить стакан сахара («стакан сахара» падает где-то рядом); всё хорошо перемешать («яйца» и «сахар» бегают, меняются местами, «перемешиваются»); соду погасить уксусом; порезать яблоки и так далее.

### **Упражнение «Алфавит»**

Участники встают в круг и по очереди чётко и громко произносят свои имена. Затем все должны встать в шеренгу по алфавиту так, чтобы впереди стояли ребята, полные имена которых начинаются с первых букв алфавита, а в конце шеренги те, чьи имена начинаются на последние буквы. При этом нельзя разговаривать, писать, показывать в воздухе буквы. При завершении задания проводится проверка – все громко называют свои имена. Если расстановка оказалась неправильной, упражнение выполняется заново. Все участники должны перемешаться и снова попытаться выполнить задание.

## **Игра «Ситуации знакомств»**

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

- космонавты с инопланетянами;
- охотники со снежным человеком;
- новый владелец замка с обитающими в нём привидениями;
- моряк, выброшенный после кораблекрушения на берег, с племенем людоедов;
- путешественник на машине времени со своим прапрапрадедушкой.

## **Упражнение «Кроссворд из имён»**

Для проведения этого упражнения понадобится несколько коробок спичек: они выдаются ребятам из расчёта 10 спичек на одного члена группы.

Задача участников – как можно быстрее выложить из этих спичек имена всех членов группы, используя все спички, лежащие в коробке. Одна буква может принадлежать разным именам.

### **Упражнение «Каскад приветствий»**

Участники образуют полукруг. Каждый участник по очереди выходит в центр, поворачивается лицом к другим, называет своё имя и здоровается со всеми так, чтобы не повторить использованные ранее приёмы приветствия. Группа повторяет за участниками каждое предложенное приветствие.

### **Упражнение «Какой он?»**

Участникам предлагается разделить на пары. Каждому даётся лист бумаги и ручка. Участники садятся спиной друг к другу и письменно отвечают на вопросы о внешнем виде «напарника»:

- Какого цвета глаза у вашего партнёра?
- Есть ли у него на лице родинки? Если есть, то где?
- Какого цвета у него брови?
- Есть ли у него на лице ямочки? Где?

Затем участникам предлагается повернуться друг к другу и проверить правильность своих ответов. После этого они в произвольном порядке меняют свои пары, в течение 1 минуты внимательно изучают своего нового «напарника» и отвечают на следующие вопросы:

- Какого цвета обувь на вашем партнёре?
- Есть ли у него на руках какие-нибудь украшения?

- На какой руке у него часы?
- Какой формы пуговицы на его одежде?

### **Упражнение «Вот он я»**

Каждому участнику даётся 1–2 минуты на то, чтобы обратить на себя внимание группы. Сложность в том, что участники должны выполнять это задание все одновременно. По истечении установленного времени проводится опрос участников: кого они заметили за 1–2 минуты совместной работы.

Затем анализируются методы и приёмы, которыми пользовались «замеченные» участники для привлечения к себе внимания других.

### **Упражнение «Никто не знает, что я...»**

Каждый участник представляется и говорит о том, чего о нём не знают другие.

### **Упражнение «Угадай, кого нет»**

Все участники закрывают глаза. В это время ведущий дотрагивается до одного игрока, и тот бесшумно покидает комнату (в это время можно пошуметь). По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назвал имя отсутствующего, становится ведущим.



### **Упражнение «Конверт откровений»**

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

- Что ты больше всего ценишь в людях?
- Какая твоя самая важная цель в жизни?
- Какие черты характера человека тебе особенно неприятны?
- На кого из известных героев прошлого (героев фильма или книги) ты хотел бы быть похожим и почему?

## **ИГРЫ, УПРАЖНЕНИЯ И ЗАНЯТИЯ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ И РАЗВИТИЕ КОМАНДЫ**

*Когда первичное знакомство ребят состоялось, приходит время игр, которые помогут лучше узнать индивидуальные особенности каждого, интересы и способности, характер, индивидуальные ценности, будут способствовать развитию отношений и взаимодействия, созданию особого стиля общения подростков в команде. Такие игры и упражнения собраны в этом разделе.*

### **Игра «Ассоциации»**

В игре выбирается водящий. Участники игры загадывают кого-то одного из игроков. Водящий должен отгадать этого участника. Для этого он задаёт вопросы, на которые все участники игры отвечают ассоциативно. Например:

- Если это цвет, то какой?
- Если это музыка, то какая?
- Если это погода, то какая?
- Если это птица, дерево, цветок, мебель, блюдо, вид спорта, речь, книга и так далее

Таким образом, появляется набор ассоциаций, по которым водящий пытается отгадать участника. Как только отгадал, ведущим становится игрок, которого загадывали.

## **Игра «Шишки, жёлуди, орехи»**

Все играющие разбиваются на тройки и встают по кругу, взявшись за руки по три человека – получается круг из нескольких маленьких кругов-гнездышек. В каждом из гнездышек договариваются, кто будет шишкой, кто жёлудем, а кто орехом.

В центре общего круга стоит водящий. Он громко говорит, например: «Орехи меняются!» Орехи из каждого гнездышка должны перебежать в другое, а водящий старается занять освобождающееся место.

Можно, усложняя задачу, назвать сразу двух участников: «Шишки и жёлуди меняются!» – в этом случае на местах остаются только орехи, остальные перебегают, чтобы занять новое место. Можно дать команду: «Шишки, жёлуди, орехи меняются!» – тогда все участники должны поменять места и партнёров по гнездышку. Если после перемены в одном круге оказываются три или два одинаковых названия, игроки могут быстро сориентироваться и перераспределить роли. Кто остаётся без гнездышка, становится водящим. А водящий, заняв место в гнездышке, берёт на себя роль, которой ещё нет в этой тройке.

Вожатый, участвуя в игре, смотрит, кто лучше ориентируется в ситуации, кто чаще принимает решения, руководит, встаёт на лидерские позиции, проявляет организаторские навыки, кому нужна помощь.

## **Игра «Категории»**

Сначала ведущий предлагает участникам походить по помещению, сделать два-три несложных упражнения. Нужно объяснить, что физическая активность способствует умственной деятельности.

Игра проводится в несколько этапов-раундов.

**Первый раунд.** Задание участникам: «Найдите всех ребят, которые родились в той же части страны, что и вы. Это нужно сделать как можно скорее...» Если в отряде собрались ребята из одного города, искать друг друга могут жители одного района, округа и т. п. Нужно следить за тем, чтобы участники выполняли задание действительно быстро! Как только образуются соответствующие команды, ведущий предлагает каждому её участнику вкратце рассказать о месте своего проживания. Это поможет участникам игры узнать друг о друге что-то новое, а ведущему убедиться, что задание выполнено верно.

**Второй раунд.** Задание участникам: «Быстро найдите игроков, которые родились под тем же созвездием, что и вы...» Образовавшиеся команды можно попросить показать своё созвездие.

**Третий раунд.** Задание участникам: «Найдите как можно быстрее всех участников, у которых столько же братьев и сестёр, сколько и у вас. Единственные дети собираются в свою команду...»

Игру можно продолжить. Другие признаки, по которым могут составляться команды:

- похожие интересы, увлечения,
- одинаковый цвет глаз,
- любимые жанры книг или фильмов,
- одинаковое настроение и так далее.

### **Игра «Постройка моста»**

Для проведения игры понадобятся листы бумаги формата А4, карандаш, линейка, ножницы.

Сначала нужно разделить отряд на две группы. Одна выходит за дверь, вторая остаётся в комнате.

Группам отдельно даются следующие задания: участники первой должны изобразить миссионеров, а участники второй – туземцев племени, не знающего ни письменности, ни математики.

#### ***Легенда игры для миссионеров:***

– Недавно в племени туземцев началась эпидемия, и люди умирают десятками. Довезти их до больницы невозможно, ведь по дороге до неё 105 км. Путь напрямую всего 5 км, но он лежит через непроходимые болота. Можно построить для них мост, но если миссионеры сделают это сами, потом туземцы не сумеют его отремонтировать. Поэтому необходимо научить туземцев строить мост. Мост должен состоять из пяти метров склеенных между собой листов бумаги, ширина моста – половина листа бумаги.

Кроме того, миссионеры должны убедить туземцев в необходимости постройки моста. Время на постройку – 20 минут.

***Группе туземцев сообщают следующее:***

– Вы – туземцы племени, не знающего ни письменности, ни математики. Недавно в племени началась эпидемия, и люди умирают десятками. Довести их до больницы невозможно, ведь по дороге до неё 105 км. Путь напрямую всего 5 км, но он лежит через непроходимые болота.

Вы ждёте, когда миссионеры построят вам мост. Кроме того, ваши действия сопровождаются следующими правилами:

- Общаться с миссионерами может лишь глава племени.
- Женщины не имеют права держать в руках ножницы.
- Мужчины не имеют права трогать линейку.
- Каждые три минуты (по команде ведущего) туземцы должны молиться, бросив все дела.

В течение 7 минут участники обсуждают правила, распределяют роли и вырабатывают план действий.

После завершения игры участников просят поделиться своими впечатлениями. В зависимости от результатов можно сделать вывод о работе в нецелевых группах, то есть в группах, у которых нет намерений следовать целям других людей, даже же-

лающих им добра. Кроме того делается вывод о необходимости учитывать интересы и желания других людей, без чего невозможны понимание и совместная продуктивная деятельность.

**Комментарий:** участникам этой игры редко удаётся построить мост – это нормально.

### **Упражнение «Вавилонская башня»**

Это упражнение способствует повышению групповой сплочённости. Его проведение займёт примерно 20 минут. Для упражнения потребуются: цветные маркеры или карандаши, 2 листа ватмана, заготовленные заранее индивидуальные задания (в зависимости от количества участников). Участвуют одна либо 2 команды – по 8–12 человек в каждой.

#### ***Задание для участников:***

– Сейчас, я каждому из вас выдам карточки. На них написаны условия, которые вы обязательно должны произнести. Информация секретная, поэтому после прочтения уберите их так, чтобы остальные не видели, что там написано.

Теперь подойдите со своей командой к своему столу, на котором лежит ватман и карандаши. Каждая команда должна нарисовать Вавилонскую башню. Обязательное условие: вам запрещено разговаривать или вообще как-либо использовать голос. При этом помните о том, что вы прочитали в карточке.

### ***Карточки для команды № 1 (на 12 человек):***

- На окнах должны цвести цветы.
- Рисовать должны только вы.
- Вся башня имеет коричневый контур.
- На картине обязательно должно быть много птиц, животных и насекомых.
- Окна в башне обязательно должны светиться, так как по сюжету на улице уже темнеет.
- На рисунке должен быть рыцарь с войском, который едет спасать спящую красавицу.
- Рядом с башней обязательно должен быть яблоневый сад, который цветёт.
- Башня должна быть синего цвета: основание башни – темно-синее, а кверху башня становится всё светлее и светлее.
- В башне обязательно должна жить королевская пара с множеством детишек.
- На картине должно быть несколько цветочных клумб, все они должны быть разной формы.
- Вокруг башни обязательно должен быть ров с водой, в нём должна сидеть царевна-лягушка.
- К башне должна вести мощёная дорога.

### ***Карточки для команды № 2 (на 12 человек):***

- Идёт снег крупными хлопьями.
- Рисовать должны только вы.
- Вся башня имеет жёлтый контур.
- Картина должна обязательно отображать какое-либо время года.



- Вход в одну из башен должны охранять три богатыря.
- В башне должно быть семь окон – ни больше ни меньше, разных геометрических форм.
- В башне обязательно должна жить принцесса неопикуемой красоты.
- Рядом с башней должен быть парк, в котором живут экзотические животные.
- В парке должен гулять король с собачкой.
- Вы должны использовать все цвета фломастеров, которые лежат на столе.
- Башня обязательно должна иметь 10 этажей, этажи должны связывать винтовые лестницы.
- Неподалёку должны пастись гуси.

***Вопросы для обсуждения:***

- Какое у вас настроение после выполнения задания?
- Понравилось ли вам совместно выполнять упражнение?
- Как распределилась работа между участниками в группах?
- Что мешало или помогало вам выполнить вашу задачу?
- Было ли стремление выполнить лишь свою личную задачу или вы ориентировались только на цель, поставленную перед группой?
- Что вы поняли после выполнения этого задания?

## **МФР «Конкурс шумовых оркестров»**

Каждая группа выбирает дирижёра оркестра, дети договариваются, какую мелодию они будут исполнять, подбирают инструменты. Инструментами могут стать любые предметы: чашки, ложки, кружки, бутылки с водой, тазы, расчёски и так далее. Задача вожака – разбудить фантазию и выдумку ребят.

После подготовки каждая группа получает возможность дать свой концерт. Ребята сами придумывают шуточные названия своих оркестров и исполняемых произведений.

## **МФР «Рекламный ролик»**

Ведущий произносит инструкцию:

– Всем нам хорошо известно, что такое реклама. Ежедневно мы видим рекламные ролики на экране телевизора и имеем представление, какими разными могут быть презентации того или иного товара. Поскольку мы все – потребители рекламируемых товаров, то не будет преувеличением считать нас специалистами по рекламе.

Вот и представим себе, что здесь мы собрались для того, чтобы создать свой собственный ролик для рекламы какого-то товара. Наша задача – представить этот товар публике так, чтобы подчеркнуть его лучшие стороны, заинтересовать им. Всё – как в обычной деятельности рекламной службы.

Но один нюанс – объектом нашей рекламы будут являться... конкретные люди, сидящие здесь, в этом кругу. Каждая группа вытянет карточку, на которой написано имя одного из членов отряда. Может оказаться так, что группе достанется карточка с именем одного из входящих в неё ребят. Ничего страшного!

В нашей рекламе будет действовать ещё одно условие: вы не должны называть имя человека, которого рекламируете. Более того, вам предлагается представить человека в качестве какого-то товара или услуги. Придумайте, чем мог бы оказаться ваш протез, если бы его не угораздило родиться в человеческом облике. Может быть растением? Или загородным домом? Тогда что это за растение или каков этот загородный дом? Разумеется, в рекламном ролике должны быть отражены самые важные и истинные достоинства рекламируемого объекта.

Выберите и назовите перед началом выступления категорию населения, на которую будет рассчитана ваша реклама. Длительность каждого «рекламного ролика» – не более одной минуты. После этого другие группы должны будут угадать, кто из ребят был представлен в рекламе.

При необходимости можно использовать в качестве антуража любые предметы, находящиеся в комнате, и просить других игроков помочь вам.

Время на подготовку – 5–10 минут.

### **Упражнение «Презентация»**

Участникам предлагается разделить на пары и в течение 5 минут рассказать друг другу как можно больше информации о себе и получить информацию от партнёра о нём самом.

Через 5 минут после общения одному партнёру предлагается сесть на стул в центр круга, второй становится за сидящим и передаёт от первого лица ту информацию, которую получил в ходе беседы. Сидящий в это время молчит. Информацию необходимо рассказать в течение 1 минуты.

После рассказа наблюдающим участникам разрешается задать уточняющие вопросы. Затем участники меняются местами, и упражнение продолжается от имени другого участника.

### **Упражнение «Секрет»**

Всем участникам ведущий раздаёт по «секрету» из красивого сундучка (пуговицу, бусинку, брошку, старые часы и так далее), кладёт в руку и зажимает в кулак. Участники ходят по помещению и находят способы уговорить каждого показать свой «секрет».

Ведущий следит за процессом обмена «секретами», помогает наиболее робким найти общий язык с каждым участником.

### **Упражнение «Зеркало»**

Выбирается ведущий, его роль – «человек». Все остальные «зеркала». Человек смотрит в зеркала, а они отражают его, повторяя все действия, которые тот выполняет. Важно следить за тем, чтобы зеркала правильно отражали: если человек поднял правую руку, то зеркало должно поднять левую – и тому подобное.

### **Упражнение «Ладощка»**

Каждый участник группы пишет сверху на листе бумаги своё имя, затем обводит свою руку карандашом. На каждом пальце предлагается написать какое-либо своё качество, можно раскрасить пальцы. Затем «ладошки» пускаются по кругу, и другие участники могут написать между пальцев другие качества, которые присущи тому, чья это ладощка.

Главный вопрос при обсуждении: что нового ты узнал о себе? Акцент ставится на том, что есть доля правды о нас и в том, как мы себя воспринимаем, и в том, как видят нас другие люди.

### **Упражнение «Минута на разговор»**

Участникам необходимо разделиться на две подгруппы, встать лицом друг к другу в два круга (внешний и внутренний), упереться друг в друга носками ног и взять стоящего напротив за запястья. Затем

каждой паре нужно отклониться друг от друга, удерживаясь за запястья. В таком положении в течение 30 секунд участники беседуют друг с другом на любую тему: дом, погода, отдых, праздники и так далее. По истечении времени пары меняются, внутренний круг остаётся на месте, внешний передвигается на одного человека влево.

### **Упражнение «Ярмарка достоинств»**

#### ***Инструкция ведущего:***

– Сейчас каждый из вас получит по 2 листа с названиями **«продаю»** и **«покупаю»**. Я предлагаю на одном листе – под надписью **«продаю»** – написать все свои качества, от которых вы бы хотели избавиться, а на другом листе – под надписью **«покупаю»** – написать те качества, которых вам не хватает в общении, и вы бы очень хотели их видеть в своём характере.

*Участники выполняют задание.*

– Теперь листы надо прикрепить на груди, и... поздравляю! Вы стали посетителями «Ярмарки», на которой у вас появилась уникальная возможность купить или продать всё то, что вам нужно. Игра будет продолжаться до тех пор, пока каждый из вас не обойдёт и не прочтает все возможные варианты купли-продажи требуемых качеств. Стесняться не нужно: когда, если не сейчас?

### **Упражнение «Доброе животное»**

Ведущий предлагает представить, что вся группа превратилась в одно доброе животное. Все слышат, как оно дышит. Предлагается всем подышать: вдох – все делают шаг вперёд, выход – шаг назад. Животное дышит ровно и спокойно. Затем предлагается прослушать, как бьётся его большое сердце: стук – шаг вперёд, стук – шаг назад. Очень важно делать все одновременно.

#### ***Вопросы для обсуждения:***

- Все ли ребята придерживались правил?
- Понравилось ли вам животное, частью которого вы были?
- Что-нибудь удивило вас в этой игре?

### **Упражнение «Покрывало»**

Разворачивается покрывало, и все участники занятия двумя руками берутся за края покрывала и натягивают его. В центр кладутся мелкие предметы. Задача участников – по команде выбросить тот предмет, который называет ведущий. Задание можно усложнить: выполнять в полной тишине, не договариваться.

#### ***Вопросы для обсуждения:***

- Что помогало выполнять задание?
- Сложно было делать это сообща?
- Что мешало?

## Упражнение «Город нашего отряда»

Участникам раздаются шаблоны домиков, которые они раскрашивают с помощью красок, карандашей, фломастеров.

После того как домики раскрашены, их наклеивают на ватман, создавая «город». Домики соединяются мостиками, дорожками, тропинками – прорисовывается интерьер «города». Затем проводится экскурсия, где каждый участник рассказывает о своём домике, об улице и соседях.

Участники сами объясняют взаимоотношения в своём «городе», а ведущий корректирует их объяснения своими комментариями. Педагог обращает внимание детей на положительные факты и их значение. Отрицательные факты он не называет, но предлагает «улучшить» планировку города.

Это упражнение стимулирует сплочение отряда, выделение в отряде референтных групп, помогает выявлять личностные качества ребят.

### ***Существенная информация, на которую нужно обратить внимание педагогу:***

- выбор цвета при раскрашивании домика;
- домики, отгороженные от остальных (забором, речкой и т. п.);
- одинокие домики – возможные аутсайдеры;
- несколько домиков, стоящих рядом, – это референтные группы;



- наличие мостиков или калиток в заборе говорит об открытости группы.

### **Упражнение «Два королевства»**

Это упражнение помогает повысить уровень взаимодействия посредством невербальных средств общения. Для его проведения понадобятся карточки с названиями сказочных персонажей.

#### ***Примерный текст ведущего:***

– В сказочном мире существовали два королевства – Белое и Чёрное. Эти королевства были добрыми соседями. В столице каждого из них стоял дворец. В каждом дворце находились король и королева, принц и принцесса, начальник стражи и главный министр, повар, садовник и так далее. Легко догадаться, что в Белом королевстве у всех жителей костюмы были только белого цвета, а в Чёрном – только чёрного. В остальном же никаких различий между королевствами не было. Даже внешне король Белого королевства почти не отличался от короля Чёрного королевства, и если бы не цвет одежды, их легко было бы спутать.

Однажды злая волшебница наколдовала на оба королевства ужасный ураган. Он был такой силы, что всех жителей, словно лёгкие пёрышки, разметало по сказочному миру. Когда ураган, наконец, затих, жители не могли понять, в каком из королевств – Белом

или Чёрном – они оказались. Волшебный ураган не только всё перемешал, но и лишил людей возможности различать цвета! Страшнейший грохот, сопровождавший ураган, на время оглушил жителей, и они ничего не слышали.

Однако всем жителям очень хотелось вернуться к своим привычным обязанностям. Ведь каждый из них помнил, кто он и в каком королевстве жил, но понятия не имел, кто находится рядом с ним.

Представьте себе, что вы оказались на месте жителей этих королевств. Давайте попробуем разрешить возникшую перед ними проблему. Каким образом мы будем это делать? Сейчас вы по очереди вытянете карточку и узнаете, какая роль досталась вам в нашей игре. Цвет карточки подскажет, к какому королевству вы относитесь. Важнейшее условие – никому не показывайте свою карточку! Посмотреть свои карточки можно только по моей команде.

*Участники получают карточки.*

– Дорогие жители королевств! Ваша задача – навести порядок в королевствах. Вам нужно выстроиться в определённом порядке – в соответствии с выпавшей вам ролью. Помните, что вам нужно оказаться именно в том королевстве, цвет которого вам выпал. Но ведь пока никто не знает, где будет Белое королевство, а где Чёрное. Чтобы определиться, вам надо договориться друг с другом.

При этом нужно соблюдать **три условия**:

- 1) Вы не можете услышать друг друга. Вам придётся общаться без использования речи – только с помощью жестов.
- 2) Запрещается показывать рукой на предметы белого и чёрного цвета, имеющиеся у вас на одежде. Ведь жители королевств потеряли способность различать цвета. Эта способность вернётся, если вам удастся найти своё королевство.
- 3) Запрещается писать на бумаге или в воздухе слова, обозначающие цвет и вашу роль.

– Всем ли понятна инструкция? Начинаем!

После того как обе шеренги выстроятся друг против друга, ведущий предлагает игрокам предъявить доставшиеся им карточки и назвать свои роли. Тем самым выявляется успешность (или неуспешность) выполнения задания.

### **Вопросы для обсуждения:**

- Что помогло вам найти своё место?
- Какие трудности возникли, и как вы их преодолевали?
- Какие способы взаимодействия с другими участниками вы использовали?
- Кто, по вашему мнению, нашёл удачные способы договориться без слов?
- Удалось ли кому-то, не нарушая правила, достаточно легко справиться с трудностями?

### **Упражнение «По порядку номеров»**

Все участники получают номерки и небольшие листы бумаги, на которых они пишут записки с шуточными заданиями, предназначенными для исполнения в паре: загадками, желаниями (например, потанцевать). Листочки с заданиями игроки отдают ведущему. Играет музыка, и все начинают передавать номерки из рук в руки. Музыка останавливается, и ведущий зачитывает любую записку. Например, номер 2 танцует с номером 9. Участники, в руках которых оказались соответствующие номерки, выполняют задание.

### **Упражнение «Сейф»**

В одном конце комнаты, на ограниченном верёвкой пространстве, раскладываются карточки с числами от 1 до 40, расположенные в хаотичном порядке. Участники в этот момент находятся либо в другом конце комнаты, либо за её пределами (они не должны видеть расположение карточек).

#### ***Участникам даётся инструкция:***

– Вам необходимо открыть сейф. Вы знаете, что на нём, есть кодовый замок, в котором 40 чисел. Чтобы его открыть, вам надо набрать код, нажимая на числа в порядке возрастания, то есть от 1 до 40.

Условия:

- До каждого числа может дотронуться только один человек одной своей конечностью, то есть несколько человек не могут касаться одной карточки (если два человека нажмут одновременно на какое-то число, это будет ошибка, и придётся начать сначала).
  - Нельзя нажимать одновременно две цифры (например, одновременно нажать 5 и 6).
  - Код должен набираться по порядку: 1, 2, 3..., а не 3, 7, 9.
  - Ну и, конечно же, нельзя заступать за ограничительную черту – верёвку. Каждый участник должен дотронуться хотя бы до одной цифры.
- Если все-таки произойдут нарушения, то вся команда вернётся назад и будет делать всё с начала. На выполнение упражнения даётся 30 секунд.

До того как ведущий даст команду к выполнению упражнения (например, словом «Начали!»), участникам даётся 5 минут на обсуждение того, как они будут выполнять поставленную задачу.

Если участники с первого раза справляются с заданием, то его можно усложнить, сказав: «Вы справились с заданием, но были команды, справившиеся с кодовым замком за 15 секунд. Хотите попробовать побить поставленный рекорд?» Если участники соглашаются, им предлагается повторить задание, но ведущий предварительно меняет расположение карточек.

### **Вопросы для обсуждения:**

- Могли бы вы сделать это упражнение быстрее? От чего это зависело?
- Как вы думаете, были ли вы командой?
- Как вы чувствовали себя, когда ошибались и команду возвращали назад?

### **Упражнение «Почта»**

Участники сидят в кругу. Каждый из них выбирает для себя название города и произносит его вслух, повторяться нельзя. Чтобы участники запомнили, кто какой город выбрал, рекомендуется произносить их по принципу «снежного кома»: сначала каждый повторяет названия городов, выбранных тремя предшественниками, а лишь потом озвучивает название собственного.

Когда названия городов распределены, начинается собственно игра. Водящий выходит в центр круга и говорит: «Посылаю письмо из... *(название города, выбранного кем-то из игроков)* в... *(название другого одного города)*». Те игроки, чьи города названы, должны быстро встать со своих стульев и поменяться друг с другом местами. Задача водящего – успеть занять место кого-то из них. Если это удалось – тот, чьё место занято, становится новым водящим, если не удалось – прежний водящий продолжает игру, называя новую пару городов.

Игра продолжается 3–5 минут, нужно постоянно поддерживать её в высоком темпе.

**Вопросы для обсуждения:**

- Кого, с точки зрения участников, можно считать самыми результативными игроками?
- Какими качествами они обладают?

**Упражнения «Спонтанное рисование»**

**Упражнение 1.** Участники стоят вокруг стола, где наклеены листы ватмана. Каждому участнику даётся один восковой мелок. Под песню Юрия Энтина и Григория Гладкова «Ничего на свете лучше нету...» участники рисуют хаотичные линии цветными восковыми мелками при движении по кругу друг за другом.

Время: 3 минуты.

**Вопросы для обсуждения:**

- Что получилось?
- В чём смысл?

**Упражнение 2.** Участникам предлагается обнаружить различные геометрические фигуры и обвести их по контуру: каждая группа работает с одним из листов ватмана. Задание выполняется под песню Юрия Энтина и Алексея Рыбникова «Романс Черепахи Тортилы». Временной интервал: 3–5 минут.

**Вопросы для обсуждения:**

- Какие фигуры получились?
- Сколько фигур получилось?

**Упражнение 3.** Участники по часовой стрелке переходят на соседний фрагмент общей картины – к другому листу ватмана. Они получают задание преобразовать геометрические фигуры в предметы и выбрать из получившихся предметов один.

Задание выполняется под весёлую песню Юрия Энтина и Владимира Шаинского «Чунга-Чанга».

Временной интервал: 3–5 минут.

**Вопросы для обсуждения:**

- Какие предметы получились?
- Какой предмет выбрал каждый участник?

**Упражнение 4.** Участникам предлагается сочинить сказку, включая в сюжет упомянутые выше предметы. Второй и следующие участники продолжают сказку, начатую предыдущими.

**Вопросы для обсуждения:**

- Что понравилось?
- Удалось ли всем вместе составить общую сказку?

**Завершение упражнений.** Общее полотно разрезается на фрагменты по количеству участников и раздаётся каждому.

**Вопросы для обсуждения:**

- Как настроение?
- Что нового для себя узнали?
- Что понравилось больше всего?
- А что не понравилось?



## **Упражнение «Мой вклад в команду»**

Все участники делятся на мини-группы по 3–4 человека. Ведущий просит каждого высказаться в своей мини-группе на тему: «В чём я вижу свой вклад в деятельность всей команды?»

Группам даётся 10 минут на подготовку. После этого от каждой мини-группы выступает один участник, который рассказывает о каждом в своей группе.

Во время обсуждения можно отметить, насколько разные мнения о собственном вкладе прозвучали, подчеркнуть то, что в хорошей команде максимально используются индивидуальные особенности и сильные стороны каждого и что вносить свой вклад в команду можно по-разному: выполняя определённые профессиональные или организаторские функции либо оказывая психологическое влияние на атмосферу в команде (вселяя энтузиазм и уверенность в своих силах, сглаживая конфликты и так далее). После этого можно перейти к более подробному рассмотрению ролей в команде.

Это упражнение помогает каждому участнику осознать свою роль в команде, тот вклад, который он вносит в командную работу. В ходе упражнения обозначаются различные варианты того, как каждый вносит свой вклад в общий результат. Это помогает развивать в участниках уважение к другим и признание важности выполнения их функций.

## **Занятие «Круг ценностей» с использованием метафор сказки «Репка»**

Эти упражнения помогут в формировании ценности действия в команде, принятии ребятами на себя командных ролей, самоанализе эффективности действия в команде.

Для проведения упражнений потребуется тематическая подборка цитат и афоризмов (см. ниже), мультфильм о командном действии, ценность круга – какой-то предмет.

Расположение участников: обязательно в кругу.

### **1. Подготовительное испытание «Выброс пальцев»:**

Группа встаёт в одну линию. Участникам надо закрыть глаза. Когда ведущий скажет «раз-два-три», каждому нужно вытянуть правую руку и «выбросить» (показать) несколько пальцев. Ведущий озвучивает количество пальцев, выброшенных участниками. Задача – выбросить всей группой одинаковое количество пальцев, возможности договариваться нет.

### **2. Обозначение ведущими правил группы:**

- Говорим по очереди, передавая символ по кругу.
- Слушаем и слышим друг друга.
- Создаём атмосферу доброжелательности (не критикуем, не спорим, не возражаем).

### **3. Введение метафоры.**

На этом этапе ведущий рассказывает детям сказку, например, «Репка», и обсуждает с ними: «О чём для вас эта сказка?» («Какие смыслы у этой сказки?» – вопрос для старших подростков.)

### **4. Обсуждение сказки.**

**1 круг:** «Назовите героя, близкого вам по характеру?» или «Какую роль бы вы выбрали в этой сказке?». (Вариант – герой близкий вам по способу действия.)

**2 круг:** «Назовите 3 ценных качества, за которые вы цените этого героя?»

**3 круг:** «Какими отрицательными качествами обладают герои сказки?»

**4 круг:** «Можно ли в этих отрицательных качествах найти положительные стороны (перевести отрицательные в положительные)?»

**5 круг:** «За счёт чего достигли цели?» или «Что помогло таким разным персонажам достигнуть цели?».

**6 круг:** «Можно ли было изменить действия команды?» или «Можно ли было сделать работу команды более эффективной?»

**7 круг:** «Вспомните ситуации, когда вы с нежеланием, заставляя себя через силу что-то делать вместе с кем-то, достигли большого успеха?» Вариант: «Вспомните ситуации из жизни, когда вы, забыв о

личных обидах или какой-то неприязни, всё же пришли на помощь и получили от этого удовольствие?»

– Какие метафоры (фразы) возникли у вас после обсуждения?

### **5. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

*Демонстрируется «Короткий мультфильм, показывающий силу единства».*

- О чём мультфильм?
- Какие смыслы открылись в мультфильме? (Что ценное открылось после просмотра?)
- Есть ли в вашей жизни такие примеры?

### **6. Узелок на память.**

Ведущий раздаёт участникам цитаты, афоризмы, высказывания о команде и командной работе.

#### ***Примеры цитат и афоризмов:***

*Совместный труд воспламеняет в людях такую ярость свершения, какой они редко могут достичь в одиночку.*

*Ральф Уолдо Эмерсон*

*Вы не можете выиграть, если вы не играли как единое целое.*

*Карим Абдул-Джаббар*

*Люди порой откусывают больше, чем могут прожевать. Но любой чего-то стоящий начальник всегда предпочтёт иметь дело с людьми, которые замахиваются на лишнее, чем с теми, которые стараются сделать поменьше.*

*Якокка Ли*

*Тот, кто воображает, что может обойтись без других людей – очень ошибается, а тот, кто воображает, что другие не могут обойтись без него – ошибается ещё больше.*

*Франсуа де Ларошфуко.*

*Персонал предприятия – это как футбольная команда: ребята должны играть как единая команда, а не скопище ярких личностей.*

*Якокка Ли*

*Если вам нужно составить команду, которая выиграла бы прыжки в высоту, найдите одного парня, который может прыгнуть на семь футов, а не семерых, которые могут прыгнуть по футу каждый.*

*Фредерик Терман*

*Свеча ничего не теряет, если от её пламени зажглась другая свеча.*

*Келлер*

*При единении и малое растёт, при раздоре и величайшее распадается.*

*Саллюстий*

*Талант выигрывает игры, а команда – чемпионаты.*

*Майкл Джордан*

*Шестеренки на одной оси либо крутятся одинаково, либо ломают зубья.*

*Михаил Мамчич*

*Лидер – человек, который может привести группу людей туда, куда, на их взгляд, они не могут прийти.*

*Боб Итон*

## Занятие «Сердце моего отряда»

### 1. Упражнение «Моё сердце».

– Ребята, вы попали в удивительный мир «Орлёнка», вы собрались все вместе в этой компании, и это не случайно. Вам предстоит вместе пройти путь. Пусть он небольшой, но я уверена, он принесёт много радости и успехов. Главное – захотеть проявить себя. И качество, которое поможет вам не только в нашем замечательном лагере, но и на протяжении всей вашей жизни – это **доброта**.

Я хочу у вас спросить, как же называют доброго человека? (*Ответы подростков.*) Совершенно верно, а также доброго человека называют «сердечным». Почему? (*Ответы подростков.*) Да, верно, тепло и любовь исходят из сердца. А сейчас почувствуйте, как бьётся ваше сердце (можете положить на него руку). Какие чувства и эмоции в нём возникают? Какого они цвета?

*Подросткам раздаются шаблоны маленьких сердечек, и предлагается раскрасить их теми цветами, которые они представляли.*

#### **Вопросы для обсуждения:**

- Что вы чувствовали, создавая образ своего сердца? Что вы чувствуете сейчас?
- Есть ли сердца, похожие на ваше?
- Хотите ли вы что-то изменить?  
(*Если «да», то можно это сделать.*)

## 2. Основное упражнение

### «Сердце моего отряда».

– Посмотрите, что я вам принесла. (*Ведущий показывает шаблон большого сердца.*) Какое большое сердце! Мы все, наверное, поместимся в нём, каждому из вас здесь есть место. Вы сейчас это увидите.

*Подросткам предлагается приклеить своё сердечко  
внутри большого сердца.*

– Теперь вы – одно целое, каждому нашлось место в большом сердце.

### **Вопросы для обсуждения:**

- Какие у вас впечатления от занятия?
- Насколько ценным и важным для других и для тебя было участие в занятии?
- Какие выводы вы сделали из данного занятия?
- Как вы думаете, вашему отряду будет легко стать дружной командой?

## 3. Заключительное упражнение «Пuls».

Участники стоят по кругу, достаточно близко и держатся за руки. Кто-то, легко сжимая руку соседа, посылает сигнал. Этот сигнал передаётся по кругу, пока не вернётся к тому, кто его отправил.

Данное упражнение можно усложнить, если посылать несколько сигналов одновременно, в одну или в разные стороны.

## Упражнение «Невидимая связь»

Для проведения этого упражнения потребуется моток прочных толстых нитей.

Ведущий включает спокойную музыку, просит членов команды встать в круг на расстоянии вытянутых рук и закрыть глаза. Затем он берёт моток нитей, ножницы, заходит внутрь круга и рассказывает команде такую легенду:

– Известно, что давным-давно на свете жил один мудрец. Этот человек умел то, что не умели другие. Никто не знал, откуда он пришёл, но говорили, что раньше он был обыкновенным человеком, таким, как все. Менялись поколения, а мудрец всё жил среди людей. И они ощущали себя под его защитой.

И вот пришёл день, когда мудрец отправился в путь. Он обошёл всю Землю и узнал многих людей. И удивился мудрец, насколько разными были эти люди, их характеры, привычки, желания и стремления.

«Как непросто всем уживаться друг с другом, – думал мудрец. – Что бы такое предпринять?» – размышлял он.

И тогда мудрец сплёл длинную тончайшую нить. Задумал он обойти добрых сердцем людей и связать их этой тончайшей чудесной нитью.

*После этих слов ведущий, рассказывая историю, обходит каждого члена команды и вкладывает ему в руки нить.*

– Те, кому мудрец передал чудесную нить, стали добрее, спокойнее, терпеливее. Они стали более



внимательно относиться друг к другу, стремились понять мысли и чувства ближнего. Иногда они спорили, но – О, чудо! – нить натягивалась, однако не рвалась. Иногда они ссорились, и нить разрывалась, но при примирении оборванные концы нити связывались вновь.

*Когда у каждого члена команды будет в руках нить, ведущий отрезает её от мотка и завязывает концы: нить образует замкнутый круг.*

– Сейчас вы ощущаете в своих руках чудесную нить, подарок мудреца. Какова она на ощупь? Гладкая, тонкая, прохладная. Давайте проверим, что может произойти, если каждый потянет её на себя. Она натянется и станет резать руки. Такие отношения называют «натянутыми». А если кто-то потянет нить на себя, а кто-то не станет этого делать – что будет, давайте попробуем? Равновесие круга нарушается. Кто-то оказывается в более устойчивом положении, а кто-то совсем в неустойчивом. О таких ситуациях говорят: «Он тянет одеяло на себя». Некоторые люди предпочитают надевать эту нить себе на шею. Хотите попробовать? Те, кто сейчас сделал это, наверное, ощутили, как больно нить режет шею. Про такие ситуации люди говорят: «Посадил себе на шею».

А теперь всё снова в равновесии. Давайте запомним это состояние каждой клеточкой нашего тела.

*По окончании игрового упражнения необходимо обсудить проигранные ситуации.*

## **МАЛЫЕ ФОРМЫ РАБОТЫ С КОМАНДОЙ**

*Малые формы работы (МФР) – дела, которые проводятся без предварительной подготовки детей, вожатым или организаторской группой. Они занимают обычно короткий промежуток времени (от 15 до 60 минут), ребята участвуют в них микрогруппами по 5–7 человек. Эти формы работы помогают ребятам накопить опыт взаимодействия друг с другом в разных ситуациях и видах деятельности.*

МФР могут быть весьма разнообразными по характеру и задачам воспитания: познавательные, развлекательные, трудовые, спортивные, творческие и так далее. Структура МФР очень похожа на структуру коллективного творческого дела:

- 1) Предварительная подготовка вожатого.
- 2) Стартовая или вводная беседа: перед началом в стиле темы или легенды дела надо пояснить, **что** мы сейчас будем делать, **как** и **зачем**.
- 3) Разбивка на микрогруппы по 5–7 человек. Можно создать группы по симпатиям, набрать их в стиле тематики МФР (например, садовники составляют «букеты» блондинов или брюнетов), воспользоваться случайным принципом (с помощью цветных жетонов, карточек).

- 4) Определение или выбор творческих заданий для микрогрупп.
- 5) Ход дела – демонстрация выполненных заданий всему отряду.
- 6) Итоги и анализ. (Важно никого не ругать, а напротив, найти, за что похвалить.)

4 и 5 этапы могут повторяться несколько раз, в зависимости от цели и темы. **Простые МФР** чаще всего состоят из 1–2 заданий и продолжаются минут 10–15, а **сложные МФР** рассчитаны на 40–60 минут, предполагают свой сюжет и больше заданий.

Общеизвестные варианты МФР – «Весёлые старты», «Аукцион знаний», «Два корабля» и др. [12]

### **МФР «Галерея оживших картин» (пословиц, поговорок)**

Отряд разбивается на группы по 5–7 человек. Каждой группе вожатый показывает репродукцию одной из известных картин. Группам предстоит показать, какие события могли бы, по их мнению, произойти, если представить, что картина ожила. Группы по очереди показывают свои задания, а остальные должны отгадать, что это за картина и кто автор.

Если используются пословицы, поговорки, фразеологические обороты, группам предлагается показать пантомимой выбранную фразу, а другие ребята её отгадывают.

### МФР «Аукцион талантов»

Вожатый заводит будильник на известное только ему время (15–20 минут), и предлагает ребятам представить любое выступление и соло, и в парах, и в группах (стихи, песни, танцы, акробатика, проза, шутки, фокусы). То выступление, во время которого зазвонит будильник, и будет победителем.

В зависимости от имеющегося свободного времени и количества желающих выступить, эта МФР может продолжаться и дольше.

### МФР «Восьмое чудо света»

Вожатый помогает ребятам объединиться в несколько групп по 5–7 человек, и предлагает им вспомнить семь известных с древности чудес света. Их можно просто назвать, а может быть, вожатый заранее распечатает и будет показывать изображения чудес, которые называют ребята.

Затем вожатый советует группам подумать о том, что можно было бы сегодня назвать **восьмым чудом света**. За 5–10 минут группам надо выбрать и творчески доказать, что именно их вариант достоин считаться восьмым чудом света.

В период подготовки вожатый может подходить к каждой группе и консультировать, помогать, поддерживать команды. Можно предложить обсудить как варианты чудес не только материальные, но и мо-

ральные ценности (песни, дороги, творчество, дружба, общение).

Подводя итоги, надо поддержать мнение каждой команды: чаще всего принимаются все версии предложенных чудес. В конце можно разучить песню Льва Ошанина и Эдуарда Колмановского «Я работаю волшебником».

### **МФР «Два корабля»**

МФР проводится с отрядом из 20–30 человек. Время проведения – от 40 до 60 минут. Участники делятся на микрогруппы по 8–12 человек. В зависимости от количества участников варьируется количество групп (и, соответственно, название – два или три корабля).

Разбивка на группы может происходить по симпатиям или случайным образом: по жребию, по цветам выдаваемых фишек-бумажек, по вырезанным фигуркам (треугольники, кружочки, квадраты) и подобными способами. Разбивка по симпатиям проводится в соответствии с легендой: в команде корабля всегда есть капитан, помощник капитана, лоцман, боцман, штурман, радист, кок, корабельный врач, матросы, юнги, могут быть переводчик, психолог и так далее. Каждый должен получить себе роль.

В ходе дела предлагаются разные задания и команде в целом, и отдельным ребятам по их ролям.

**Первое задание** для команд – приветствие: сложить из букв (или придумать своё) название команды и девиз, под которым она путешествует. На это даётся 2– минуты, затем команды дружно представляются друг другу.

**Второе задание** – лоцманам: назвать как можно больше морей и океанов земного шара. Называют их лоцманы по очереди, с помощью команд, повторяться нельзя.

**Третье задание** – боцманам. Перед отплытием надо построить команду – кто быстрее:

- по размеру обуви,
- по цвету глаз,
- по длине волос,
- по росту.

**Четвёртое и пятое выездные задания** – для коков и корабельных врачей. Кок составляет меню из морепродуктов. Врач пишет известные ему лекарственные средства.

**Шестое задание** – штурманам. Пройти по курсу, не попадая на мель (для продвижения используются два листа бумаги, на которые надо наступать).

**Седьмое задание** – матросам. Им предстоит станцевать матросский танец «Яблочко» под аккомпанемент своей команды, которая напевает и играет мотив на подручных средствах по типу вокально-шумового ансамбля.

**Восьмое задание** – конкурс для юнг. Надутый шарик привязан к ноге соперника. Нужно попытаться лопнуть шарик, наступив на него, но в то же время постараться сохранить свой шарик.

**Девятое задание** – конкурс помощников капитанов «Путаница»: ребята другой команды, встав в круг, берутся за руки и, не расцепляясь, запутываются, а помощник капитана их распутывает.

**Десятое задание** – конкурс капитанов. Например, такое: прочитать надпись на табличке, прикреплённой на спину соперника (у одного капитана – «Прыгай выше!», у другого – «Заходи слева!»).

Задание объявляется отдельно капитанам и командам. Капитанам: «Вам задание на взаимопонимание с командой: вы должны прочитать надпись в табличке на спине соперника, а команда будет вам помогать и корректировать ваши действия. Внимательно слушайте свою команду! Командам: «У капитанов задание на сообразительность и ловкость, вы можете помогать своим капитанам и даже откровенно подсказывать, скандируя хором надпись на спине вашего соперника. Кто первый догадается о подсказке – тот и победитель!»

**Одиннадцатое задание** – для команды в целом: песенный «футбол» на морскую тематику. Каждая команда по очереди поёт 2–4 строчки из известной им песни, не повторяя уже исполненные.

## **МФР «Конкурс рекламных роликов»**

Что такое реклама, сегодня знает каждый. Рекламные заставки между передачами телевидения стали привычными. Поэтому, если вы предложите ребятам сделать рекламный ролик, вам не придётся долго объяснять, что это такое. И, пожалуй, ребята охотно откликнутся. Но они могут сразу же остыть, как только узнают тему ролика: «Лекарственные растения». Поэтому заранее подготовьте аргументы в доказательство важности будущих рекламных работ. И заранее подготовьте литературу, из которой ребята могли бы почерпнуть нужные сведения о растениях. Это могут быть и толстые книги, и наборы специальных открыток, и газетные вырезки. Та предварительная работа, которую предстоит сделать ребятам, будет для них чрезвычайно полезной, ведь они узнают о свойствах многих растений, об их влиянии на организм человека.

Не менее важный этап работы – написание сценария. Он кажется простым: всего 2–3 фразы и короткий сюжет. Но сколько творческих сил уходит у специалиста по рекламе, чтобы отыскать эти нужные короткие слова и интересные образы! Недаром говорят, что настоящая реклама – искусство. Не спешите на этом этапе. Первое, и самое простое, что может прийти в голову ребятам, – примерно такой сюжет: мальчик заболел, таблетки ему не



помогают, ему становится всё хуже, тут появляется друг, предлагает принять настой или сок лекарственного растения, больной выпивает и тут же выздоравливает. Есть опасность, что такие сюжеты будут у большинства рекламных микроколлективов. Поэтому советуйте детям ставить не первые приходящие в голову идеи, а перебрать несколько вариантов, пока не появится самый оригинальный. Когда он будет найден – короткая репетиция и сразу – просмотр. Не забывайте, что во всём мире за лучшие рекламные ролики присуждают награды.

## **ПОДГОТОВКА И ПРОВЕДЕНИЕ ОТРЯДНЫХ ДЕЛ**

*В становлении команды подготовка и проведение дела – незаменимое средство, которое позволяет команде пройти важный путь к достижению выбранной общей цели, а вожатому помогает осуществлять индивидуальный подход, развивать детскую инициативу.*

Понятие «отрядное дело» существует в «Орлёнке» очень давно. Первые орлята, конечно, не называли делом каждый свой день, наполненный общением и коллективными делами, но суть была в том же. Ребята понимали быстротечность лагерной жизни, ощущали постоянную необходимость взаимодействия с новыми друзьями.

С начала смены и до её закрытия яркой, весёлой, запоминающейся чередой одно отрядное дело сменяет другое. Но эти дела важны не только тем, что создают яркую, неповторимую, эмоциональную атмосферу, но и тем, что их можно придумывать и создавать самим, осваивая на практике навыки организации интересной жизни для себя и окружающих. Все поколения педагогов и детей вносят свои дополнения в определение этого уникального явления. Но есть основания, характеризующие «орлятское дело», которые не меняются с течением времени.

1. Дело в «Орлёнке» – это специально организованная совместная деятельность педагога и детей, которая выполняет конкретные педагогические задачи, создаёт возможности для самовыражения и самореализации. Дело – это сфера педагогического изобретательства, в которой обязательно участвуют дети.
2. Отрядное дело – это точное обозначение участников: ребята отряда, а не детского лагеря или кружка. И как не может повториться состав ребят в отряде в разных сменах, так не могут существовать одинаковые дела.
3. Это дело обязательно коллективное и творческое по характеру разработки, подготовки и проведения. Любое дело не самоцель, не форма ради формы. Главное в нём – участие или соучастие ребёнка, его самовыражение и самоутверждение. Необходимо, чтобы любой ребёнок нашёл себя в деле, стал нужен другим людям. Дело – поле импровизации, вольного проявления, а не исполнение роли «по бумажке». Каждое дело творчески! Иначе – зачем?
4. В подготовке и проведении дела принимают участие и дети, и взрослые. Степень участия детей зависит от периода смены (в основной период основная роль переходит к детям), от уровня их самостоятельности, организатор-

ских, творческих способностей. Необходимо соблюдать последовательность действий по отбору, подготовке, планированию, проведению и оценке совместного дела. Любой момент подготовки дела есть творчество ребёнка, которое необходимо заметить, оценить.

5. Отрядное дело – это одно из главных средств реализации программы отряда и лагеря, оно не бывает «само по себе», без связи с темой и событиями смены. Дело должно опираться на предшествующий опыт ребят, на знания, умения и навыки, полученные в отряде и в лагере.

Сталь Анатольевич Шмаков в своё время предложил следующую **классификацию отрядных дел** по их содержанию [13]:

- **Общественно-политические** – способствуют обогащению общественно-политического опыта, развивают гражданское отношение ко всем политическим событиям в стране и за рубежом, к прошлому и настоящему, учат ребят высказывать свои мнения и суждения.
- **Трудовые** – способствуют проявлению у ребёнка хозяйственных способностей, предприимчивости, умения преодолевать трудности, содействуют процессу профессиональной ориентации детей.
- **Познавательные** – способствуют формированию у детей мировоззрения, обогащают мир

знаний, расширяют кругозор, приобщают к тайнам мира.

- **Экологические** – способствуют приобщению к миру природы, осознанию её значимости, учат чувствовать красоту родного края.
- **Спортивные** – способствуют приобщению ребят к здоровому образу жизни, реализуют двигательную активность.
- **Досуговые** – особые игры, детские забавы, затеи, которые способствуют формированию навыков самоорганизации. Это действенная сфера самовоспитания.
- **Художественные** – способствуют воспитанию эстетического отношения к жизни, обществу, культуре своего и других народов, развитию творческих способностей ребёнка.
- **Нравственные** – просвещенческие и тренинговые формы, которые способствуют формированию жизненных ценностей ребёнка.

Отрядное дело получается по-настоящему при следующих условиях:

- Каждый ребёнок при подготовке дела и во время его проведения находит для себя роли, поручения и задания.
- Дело учит ребят работать вместе, уважать мнение каждого, считаясь с его интересами и желаниями.

- Дело имеет сюжет, вариативность, сюрпризы, новинки.
- Дело даёт возможность каждому участнику раскрыться, приблизиться к высокому уровню самоуважения.
- Взрослый активно участвует в придумывании, разработке дела, но как подсказчик, советник, помощник.
- Дело является важной составляющей программы лагеря, смены и отряда.
- Форма и содержание дела, способы его подготовки соответствуют возрасту детей в отряде, периоду смены.
- При создании и проведении дела учитываются и используются природные условия «Орлёнка», его многочисленные возможности (библиотека, отдел детского творчества, музей и другие отделы) и самое важное достояние Центра – уникальные люди.
- Хорошо продуманный интересный сценарий дела имеет красивое воплощение на практике: используются визуальное, музыкальное оформление, специально готовится помещение и тому подобное.

***Успешность отрядного дела – это результат работы КОМАНДЫ.***

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Афанасьев С. П., Коморин С. В., Тимонин А. И. Что делать с детьми в загородном лагере. – Кострома: МЦ «Вариант», 2002.
2. Блокнот лидера: Учебно-методическое пособие для подростка – участника смены во Всероссийском детском центре «Орлёнок» / Автор-сост. О. А. Юрова. – Туапсе, 2008.
3. Грецов А. Г. Лучшие упражнения для сплочения команды: Учебно-методическое пособие. – СПб.: СПбНИИ физической культуры, 2006.
4. Иванов И. П. Методика коммунарского воспитания. – М.: Педагогика, 1990.
5. Кирпичник А. Г. Развитие временного коллектива в загородном лагере // Жасstar: Республиканский научно-методический журнал. – Кокшетау. – 2008. – № 1(15).
6. Летний лагерь: электронный ресурс для вожатых детских оздоровительных лагерей.  
[http://summercamp.ru/Командообразование\\_в\\_детском\\_лагере](http://summercamp.ru/Командообразование_в_детском_лагере)
7. Лутошкин А. Н. Как вести за собой. – М.: Просвещение, 1986.
8. Немов Р. С., Кирпичник А. Г. Путь к коллективу: Книга для учителей о психологии ученического коллектива. – М.: Педагогика, 1988.

9. Новикова Л. И. Педагогика детского коллектива: Вопросы теории. – М.: Просвещение, 2000.
10. Педагогика общей заботы – источник современной психологии командообразования // Психологическая газета: профессиональное интернет-издание. – <http://psy.su/feed/4217/>
11. Педагогика «Орлёнка» в терминах и понятиях: Учебное пособие – словарь / Сост. Ковалёва А. Г. Авт. коллектив: Бойко Е. И., Ковалёва А. Г., Панченко С. И., Романец И. В., Кузнецова А. М. / Науч. ред. М. А. Мазниченко. – М.: Собеседник, 2005.
12. Уварова Л. Р. Воспитание товарищеских отношений у подростков // Воспитательная работа в школе. – 2012. – № 8.
13. Уварова Л.Р. Малые формы работы в решении больших воспитательных задач // Информационно-методический журнал по вопросам воспитания и образования детей и молодёжи «Ориентир»: журнал для действующих педагогов. – ВДЦ «Орлёнок». – 2013. – № 2 (8).
14. Фопель К. Сплочённость и толерантность в группе. Психологические игры и упражнения. Пер. С нем. – М.: Генезис, 2005.-336 с.- (Все о психологической группе)
15. Шмаков С.А. Для чего необходимы коллективные творческие дела? / Народное образование № 4-5, 2000.