



# ИГРА ДЛЯ ПЕДАГОГОВ «МЕТОДИЧЕСКИЙ КОНСТРУКТОР ВОСПИТАТЕЛЯ»

## Ю. БЕЛЯКОВ

Наверняка многим из вас, уважаемые коллеги, доводилось играть в детский конструктор: собирать из металлических или пластмассовых деталек, соединяя их определённым способом, какую-либо машину, инструмент или прибор. Вначале мы делали это, строго следуя инструкциям или нарисованной схеме, а затем, освоив азы конструирования, пытались создать собственный вариант машины или инструмента. Когда у нас спрашивали, что мы сотворили, мы начинали фантазировать и придумывать различные варианты применения созданного нами творения.

Повзрослев и придя в педагогику, мы увидели, что формы воспитательной работы тоже состоят из отдельных «деталек». И чтобы добиться хорошего результата (воспитательного), нам надо сначала увидеть составные части воспитательного дела («детальки»), а затем сложить из них известную классическую форму воспитательного дела или попытаться сотворить нечто новое и необычное.

Один из способов методического конструирования мы вам и предлагаем. Это своего рода настольная игра, напоминающая лото, — есть игровое поле, которое нужно заполнить разноцветными карточками-фишками. Правда, в лото победителем оказывается тот, кто быстрее закроет карточками один ряд или все квадраты игрового поля. В нашем конструкторе победителем будет тот, чей методический продукт (воспитательное дело) окажется наиболее интересным и значимым для участников предстоящего дела.

Для начала давайте разберёмся в тех «детальках», из которых состоит воспита-

тельное дело. Хотим заметить, что определений, что есть воспитательное дело, коллективное творческое дело, воспитательное мероприятие, отрядное дело — существует множество. Не хотим ни с кем спорить, просто предлагаем свой вариант.

К элементам или признакам воспитательного дела можно отнести:

- **участники:** дети и взрослые, разного пола и возраста, с разными характерами, желаниями и притязаниями, разным опытом жизни и деятельности, различной степенью активности и пассивности, делящиеся на зрителей и активных действующих лиц; это могут быть группы и команды, индивидуалы и большие массы;
- **организаторы:** взрослые — педагоги, родители, специалисты, сотрудники государственного или частного образовательного учреждения; дети — командир, лидер, капитан;
- группа организаторов — члены органа самоуправления, совета дела, творческой группы и т.п.;





- **время:** дело — экспромт, развивающееся «здесь и сейчас», дело с предварительной подготовкой, оно может быть ограничено по времени (1,5 часа) и не ограничено, длиться несколько дней или даже целую смену;
- **деятельность** — по основным видам деятельности, которыми занимаются участники в ходе дела, их делят на интеллектуально-познавательные, художественно-творческие, социальные и трудовые, физкультурно-оздоровительные, информационно-коммуникативные, лидерско-организаторские, досугово-развлекательные. Однако дел с каким-либо одним видом деятельности практически не бывает; в ходе проведения и подготовки участники в той или иной степени применяют различные виды деятельности;
- **способы организации дела:** анимационная игра, упражнение, тренинг, организационно-хозяйственный сбор-инструктаж, учебное занятие, коллективное творческое дело, ролевая игра, праздник, шоу, акция;
- **место** — для разных дел требуется разное место их проведения: для одного понадобятся полянка или пляж, для другого зал или сцена, для третьего — дискотечная или спортивная площадка; правильно выбранное место действия также влияет на качество и результат дела;
- **содержание**, т. е. то, что обсуждается, используется в качестве примера в ходе дела, на что ссылаются участники в качестве аргумента или вырабатывается в ходе совместной деятельности. Содержание можно найти в областях науки, искусства, морали, в общечеловеческих духовных ценностях. Темой дела могут стать конкретные образы художественных произведений, картин, книг, музыки, предметы быта, техники. Это и жизненный опыт конкретных людей, как исторических и художественных персонажей, так и самих организаторов и участников игры;
- **результат дела:** это может быть эмоциональная удовлетворённость участников как самим процессом дела, так и его

результатом: принесли пользу кому-то, выиграли, победили, преодолели препятствие; приобрели или проверили новые знания и умения, приняли участие в информационном обмене; достигли взаимопонимания в процессе коммуникации, приняли совместное решение; создали общественно-значимый продукт.

Исходя из этих общих составляющих, можно сделать рабочее определение понятия **«форма воспитательной работы»:** *это основной компонент воспитательно-го процесса, особым образом организованное событие, направленное на достижение лично и/или социально значимого результата путём совместной деятельности детей и взрослых в определённое время, в определённом месте.*

Извините за долгое вступление, но если вы хотите научиться создавать новые формы воспитательной работы, то для этого надо уметь видеть их «детальки».

Кстати, легендарный С.А. Шмаков на одном из семинаров в ответ на просьбу участников рассказать о новых формах воспитательной работы пошутил: «На сегодняшний день их существует 4763. Вам с какой тысячи начать?» Впрочем, мэтр не шутил: форм работы с детьми, действительно, множество, и, зная одни, можно научиться создавать новые.

### ДЛЯ ИГРЫ НАМ ПОНАДОБЯТСЯ:

- игровые поля (лист формата А-4, поделённый на квадраты) — по одному на каждого участника игры, если играют индивидуально, если играют несколько команд, то по одному полю на команду;
- игровые карточки разных цветов;
- бумага для записи и ручки, чтобы фиксировать получившиеся результаты.

**Цель игры:** создать несколько новых форм воспитательных дел с детьми, соответствующих их возрасту, особенностям, условиям их совместного пребывания.

В нашем случае мы исходили из условий разработки отрядных дел, посвящённых Году культуры, проводимых педагогом и детьми в условиях временного детского объединения в детском лагере.



## ХОД ИГРЫ

1. Участники рассаживаются по одному или командами за столики, стоящими по кругу, так, чтобы им было удобно общаться, видеть ведущего, а иногда и выходить из-за стола. В центре круга — рабочий стол, это будет игровой банк.
2. Ведущий игры раздаёт участникам игровые поля и объясняет правила игры:

«Ваша задача с помощью этого конструктора придумать новое отрядное дело культурно-просветительной направленности. Сначала вы получите карточку кремового цвета, на которой написано определение одного события, но само событие не названо. Прочитав это определение, вы должны догадаться, о чём идёт речь. Например, в карточке написано *«Часть времени суток, на которое намечается интересное мероприятие с целью увеселения и развлечения гостей»*. Вы, конечно же, поняли, что речь идёт об одной из наиболее распространённых форм работы — *вечере*.

Теперь вам надо найти это слово и синонимы к нему среди жёлтых карточек и заполнить первый ряд вашего игрового поля.

Все карточки вы будете получать в банке (центральный столик). Один человек от команды, назовём его курьер, приходит в банк и получает по 5 карточек жёлтого цвета и доставляет их в свою команду. Команда рассматривает принесённые карточки, находит среди них ключевое слово и синонимы к нему. Если не все слова вам подходят, то по команде ведущего вы можете вернуть их в банк и получить там такое же количество новых карточек. Давайте попробуем».

Игроки заполняют первый ряд игрового поля. Слов-синонимов на жёлтых карточках гораздо больше, некоторые из них не всегда известны игрокам, идёт весёлое обсуждение, строятся догадки, что бы это могло быть, подходит или не подходит к ключевому слову.

Например, синонимы к слову *вечер*. Толковые словари и словари иностранных слов указывают нам, что определённый

вид вечерних собраний, которые носят литературный, музыкальный или вокальный характер, у разных народов называются по-разному: у русских — *посиделки*, у французов — *суаре*, у англичан — *раут*, у испанцев — *тертулия*.

Ведущий помогает участникам, следит, чтобы карточки обменивались правильно. Главное, чтобы все поняли, что надо сделать, и включились в игру.

3. После того, как заполнен первый ряд игрового поля, ведущий предлагает участникам обратить внимание, что в игровом банке появились карточки оранжевого цвета, необходимые для заполнения второго ряда игрового поля. На них написаны определения. Команды должны подобрать те, которые подходят к словам первого ряда.

Процедура та же самая: сначала курьеры получают в банке по пять карточек, команда обсуждает и выбирает те, которые, по их мнению, подходят, оставшиеся карточки возвращают в банк на обмен.

Например, в качестве определений слова *вечер* и его синонимов могут подойти: *благотворительный, вернисаж, вопросов и ответов, встречи (с кем-то или кого-то), выпускной, знакомства, загадочный, исторический, литературный (одной книги, одного автора), мифов и легенд, музыкальный, народной мудрости, народных промыслов, открытий, памяти (реквием), портрет (человека, литературного героя), посвящение, поэзии и поэтического настроения, разгаданных и неразгаданных тайн, семейный, смеха и юмора, фантазии, элегия*.

Игроки подбирают подходящие им определения, у них начинает понемногу разыгрываться фантазия, ведущий помогает командам, следит за порядком, поддерживает творческие «порывы» команд и их хорошее настроение. Команды обсуждают и записывают на листах наиболее удачные варианты получившихся форм и названий.

4. Когда все клеточки второго ряда заполнены, ведущий просит тишины и объявляет, что пришло время для заполнения третьего ряда. Он напоминает, что целью игры





является создание нового отрядного дела, посвящённого Году культуры в России. Он сообщает, что в банке появились карточки розового цвета, на которых написан возраст участников будущего отрядного дела. Курьеры команд получают по три карточки, команды совещаются, какому из доставшихся им возрастов соответствует идея их дела. Останавливаются на наиболее приемлемом варианте, остальные карточки возвращают в банк. В случае необходимости можно поменять все три карточки.

5. Следующий шаг — определение воспитательных результатов предстоящего дела. Курьеры команд получают в банке по пять зелёных карточек, на которых написаны возможные результаты воспитательного дела. Команды советуются, оставляют те, которые можно получить в ходе придуманного дела или являются актуальными на нынешний момент, карточки с неподходящими для данного дела результатами сдаются или обмениваются в банке.

Ведущему следует напомнить, что одно воспитательное дело может решать несколько воспитательных задач, поэтому команды, обсуждая текст карточек, должны подумать, какие результаты для педагогов и детей будут наиболее важны и значимы. Все выбранные карточки кладутся на квадрат третьего ряда игрового поля «воспитательные результаты».

6. Таким же образом заполняются квадраты **время проведения** (в нашем случае речь шла о периодах лагерной смены), **место проведения** (здесь мы не предлагали заготовленные карточки, а давали белые карточки, предлагая участникам самим определить наиболее подходящее место для проведения задуманного дела исходя из возможностей детского лагеря, его инфраструктуры).

Самым сложным оказался квадрат **способы организации дела**.

На карточках были слова: мероприятие, коллективное творческое дело, коллективная творческая игра, обучающее занятие, праздник. Одного названия на карточке оказалось недостаточно, ведущему пришлось комментировать эти поня-

тия каждой группе. На будущее, наверное, надо предусмотреть небольшую памятку:

**Мероприятие** (воспитательное) — когда педагог оказывает непосредственное воздействие на одного ребёнка или группу детей, знакомит их с интересной информацией, рассказывает, инструктирует, как себя вести, что нужно делать и чего нельзя делать. Сам ребёнок в этом случае находится в пассивной позиции — получает, воспринимает, слушает, выполняет;

**Коллективная творческая игра** — когда игру придумывает и организует педагог, предлагая детям проявить свои активность и творчество в ходе подготовки и проведения игры;

**Коллективное творческое дело** — когда оно строится по алгоритму «сами придумали, сами подготовили, сами провели, сами проанализировали» педагогом вместе с детьми;

**Обучающее занятие** — когда один (ведущий, учитель, тренер, мастер,) учит другого или других (учеников, подмастеров) тому, что хорошо умеет делать сам, чем владеет;

**Праздник** — комплексное дело, в котором есть элементы и мероприятия, и обучающего занятия, и КТИ, и КТД.

7. Наконец настал этап конструирования дела (нижний прямоугольник игрового поля), т.е. командам предстоит из подобранных деталей сделать проект отрядного дела. Детали надо соединить так, чтобы они прочно «входили» одна в другую: результаты соответствовали содержанию, деятельность соответствовала возрасту, средства соответствовали содержанию.

По какому принципу будет строиться отрядное дело? Если рассматривать создаваемое дело как литературно-драматическое произведение, то, на наш взгляд и строиться оно должно так же:

— *пролог* — момент установления контакта, ввода в атмосферу предстоящего действия, создание необходимой установки, расположенности к совместному взаимодействию;

— *завязка* — «представьте себе», раскрытие фабулы дела, здесь же «инструкция» — что нам предстоит сделать;



- *распределение ролей* — «кто ты будешь такой», куда и как мы будем двигаться;
- *кульминация* — совместный поиск решения, выполнение полученного задания;
- *развязка* — представление результатов проделанной работы, совместное сопереживание;
- *эпилог или рефлексия* — возвращение к прошедшим переживаниям, прошлому самочувствию, к выводу, который каждый из участников сделал для себя.

Команды получают двадцать минут на составление краткого описания отрядного дела. В ходе обсуждения могут быть изменения в предполагаемых результатах, содержании, способах представления содержания.

В нашей игре у групп родились следующие идеи:

- вернисаж подарков и сувениров;
  - журнал «По волшебным островам»;
  - паноптикум человеческих глупостей и пороков;
  - мастерская славных дел Петра Великого;
  - суаре «Мелодии души моей»;
  - путешествие «В страну литературных героев»
8. По окончании работы каждая команда представляет остальным свой вариант отрядного дела. На выступление даётся 5 минут. После выступления каждой команды отводится время для обсуждения и анализа услышанного. Оценивать представленное отрядное дело можно по технологии «ладошки»:
- ❖ **мизинец (И)** — «Интерес»: насколько представленное дело будет интересно участникам (детям того возраста, на которое заявлялась команда);
  - ❖ **безымянный (П)** — «Полезность»: насколько полезным будет для них предложенное разработчиками содержание дела;
  - ❖ **средний (Пр)** — «Применимость»: насколько реально проведение этого дела в условиях детского лагеря, проекта смены;
  - ❖ **указательный «Н»** — «Новизна»: насколько новым для нас и для участников будут содержание и предложенная форма дела;

❖ **большой (О)** — «Открытие, Изюминка»: чем команде разработчиков удалось привлечь нас к своему делу, какие «изюминки» следует отметить, что можно посоветовать для усовершенствования дела.

Первые четыре позиции оцениваются по 10-балльной системе каждая, последняя — вербально. Во время обсуждения важно выслушать мнение каждого участника и прийти к общей оценке.

9. После выступления последней команды ведущий организует общее обсуждение представленных проектов дел. Выступающие от команд должны не просто назвать свою оценку дел других команд, но и прокомментировать, чем эта оценка вызвана, поблагодарить за представленные идеи. После выступлений представителей команд ведущий совместно с участниками делает выводы:

Цель и задачи отрядного дела должны исходить из основных целей и задач, определённых на текущий период жизни отряда, всей программы лагеря на смену.

Задачи дела должны быть хорошо поняты и приняты всеми его участниками.

Содержание, форма, приёмы дела должны быть продуманы так, чтобы обращаться к уму и чувствам всех участников и вызывать потребность активно действовать на радость участникам.

Подготовка и ход дела должны быть содержательными, вовлекать в активное участие в нём всех ребят.

При разработке отрядного дела необходимо предусмотреть личный интерес и возможности участников, по окончании дела отметить вклад каждого согласно его потенциальным возможностям, придумать, как лучше проанализировать дело, чем и как наградить участников.

Ход дела должен соответствовать структуре драматического произведения (завязка, развитие сюжета, кульминация, развязка).

10. В конце встречи ведущий организует анализ проведённой игры «Методический конструктор воспитателя». Отмечает, какие новые формы отрядной работы были





сегодня предложены, какие варианты возникли в ходе работы. Предлагает участникам высказаться, что нового они сегодня узнали, как удалось команде «сработать» на результат, где и когда приемлем «мето-

дический конструктор» как способ и форма работы. Если есть время (и если ставилась задача на обучение работы в команде на результат), то можно использовать следующую карточку оценки работы команды:

### РЕАКЦИЯ КОМАНДЫ

1. Насколько вы удовлетворены тем, как проходил процесс подготовки выступления команды?  
 1-----2-----3-----4-----5  
*совершенно полностью*  
*разочарован удовлетворён*
2. Насколько вы удовлетворены тем, как команда использовала свои ресурсы (материальные и человеческие)  
 1-----2-----3-----4-----5  
*совершенно полностью*  
*разочарован удовлетворён*
3. Прокомментируйте, насколько члены вашей команды:
  - а) сфокусировались на задании и делились своим опытом;
  - б) видели проблему в целом и выбирали стратегические пути её решения;
  - в) беспокоились о динамике и конечном продукте работы команды;
  - г) поднимали важные вопросы относительно целей поднятой темы;
4. Что помогало команде в работе?
5. На ваш взгляд, что мешало эффективной работе команды?
6. Как можно повысить эффективность и результативность работы команды?

Приложения

### ИГРОВОЕ ПОЛЕ

близкий синоним — 2	близкий синоним — 1	ключевое исходное слово	косвенный (ассоциативный) синоним — 1	косвенный (ассоциативный) синоним — 2
определение — 3	определение — 2	определение — 1	определение — 4	определение — 5
способы организации дела	участники	время проведения в смене	место проведения	воспитательные результаты

### ИСХОДНЫЕ СЛОВА И ИХ СИНОНИМЫ

(разрезается на карточки)

СУНДУЧОК	ЛАРЕЦ	ШКАТУЛКА	КЛАД	ХРАНИЛИЩЕ
ВЫСТАВКА — ПРОДАЖА	БАЗАР	ЯРМАРКА	ТОРЖИЩЕ	АУКЦИОН
СТУДИЯ	АТЕЛЬЕ	МАСТЕРСКАЯ	САЛОН	ПОДВОРЬЕ
ЭКСПУРСИЯ	ЭКСПЕДИЦИЯ	ПУТЕШЕСТВИЕ	ПОХОД	РАСКОПКИ
МАСКАРАД	КАРНАВАЛ	БАЛ	ПРАЗДНИК	АССАМБЛЕЯ
РАУТ	СУАРЕ	ВЕЧЕР	ПОСИДЕЛКИ	ТЕРТУЛИЯ
РИСТАЛИЩЕ	ТУРНИР	КОНКУРС	ПОЕДИНОК	ДУЭЛЬ
СОБРАНИЕ РАРИТЕТОВ	ВЕРНИСАЖ	МУЗЕЙ	ПАНОПТИКУМ	КУНСТКАМЕРА

**ОПРЕДЕЛЕНИЯ**

(разрезается на карточки)

ВОЛШЕБНЫЙ/ АЯ	МУЗЫКАЛЬНЫЙ/АЯ	БАБУШКИН/А	ВЕСЕЛЫЙ/АЯ	МАГИЧЕСКИЙ/АЯ
БЛАГОТВОРИТЕЛЬНЫЙ/АЯ	НАРОДНОЙ МУДРОСТИ	НАРОДНЫХ ПРОМЫСЛОВ	НЕНУЖНЫХ ВЕЩЕЙ	ПОЛЕЗНЫХ И ВРЕДНЫХ ПРИВЫЧЕК
ПО РЕМОНТУ ХАРАКТЕРА	ДЕДА МОРОЗА	ПОДАРКОВ И СУВЕНИРОВ	МОДНЫХ ВЕЩЕЙ И «СТИЛЬНЫХ ШТУЧЕК» (ОТ КУТЮР)	ОТКРЫТИЙ
ПО СТРАНАМ И КОНТИНЕНТАМ	В СТРАНУ ЛИТЕРАТУРНЫХ ГЕРОЕВ	ПО МУЗЕЯМ И ВЫСТАВОЧНЫМ ЗАЛАМ	НА МАШИНЕ ВРЕМЕНИ	ПО ВОЛШЕБНЫМ ОСТРОВАМ
МАСТЕРОВ	ЗВЕЗДНЫЙ/АЯ	ЦВЕТОВ	ЛИТЕРАТУРНЫХ ПАР	ВЕНСКИЙ/АЯ
РАЗГАДАННЫХ И НЕРАЗГАДАННЫХ ТАИН	ПОЭТИЧЕСКИЙ	ФОКУСОВ И ПРЕВРАЩЕНИЙ	ТВОРЧЕСКОГО ПОРТРЕТА	ОБРЯДОВ И ТРАДИЦИЙ
ФАНТАСТИЧЕСКИХ ПРОЕКТОВ	ПРЕТЕНДЕНТОВ В КНИГУ РЕКОРДОВ ГИННЕСА	ЭРУДИТОВ	АТТРАКЦИОНОВ	ПЕСЕН
ЧАРОДЕЙСТВА И ВОЛШЕБСТВА	ЗАБЫТЫХ ВЕЩЕЙ	СЛАВНЫХ ДЕЛ	ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ ГЛУПОСТЕЙ И ПОРОКОВ	ПЕРВО-ОТКРЫВАТЕЛЕЙ

**ВОСПИТАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

(разрезается на карточки)

ПРИОБРЕТЕНИЕ ПОДРОСТКОМ СОЦИАЛЬНЫХ ЗНАНИЙ	ПОЛУЧЕНИЕ ПОДРОСТКОМ ОПЫТА ОРГАНИЗАЦИИ СОВМЕСТНОЙ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ	ФОРМИРОВАНИЕ ПОЗИТИВНОГО ОТНОШЕНИЯ ПОДРОСТКА К БАЗОВЫМ ЦЕННОСТЯМ ОБЩЕСТВА	РАЗВИТИЕ ПОДРОСТКОМ ЛИДЕРСКИХ КАЧЕСТВ И УМЕНИЙ	ПОЛУЧЕНИЕ ПОДРОСТКОМ НОВОЙ ИНФОРМАЦИИ
ПРИОБРЕТЕНИЕ ПОДРОСТКОМ СОЦИАЛЬНЫХ ЗНАНИЙ	ПОЛУЧЕНИЕ ПОДРОСТКОМ ОПЫТА ОРГАНИЗАЦИИ СОВМЕСТНОЙ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ	ФОРМИРОВАНИЕ ПОЗИТИВНОГО ОТНОШЕНИЯ ПОДРОСТКА К БАЗОВЫМ ЦЕННОСТЯМ ОБЩЕСТВА	РАЗВИТИЕ ПОДРОСТКОМ ЛИДЕРСКИХ КАЧЕСТВ И УМЕНИЙ	ПОЛУЧЕНИЕ ПОДРОСТКОМ НОВОЙ ИНФОРМАЦИИ
ПРИОБРЕТЕНИЕ ПОДРОСТКОМ СОЦИАЛЬНЫХ ЗНАНИЙ	ПОЛУЧЕНИЕ ПОДРОСТКОМ ОПЫТА ОРГАНИЗАЦИИ СОВМЕСТНОЙ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ	ФОРМИРОВАНИЕ ПОЗИТИВНОГО ОТНОШЕНИЯ ПОДРОСТКА К БАЗОВЫМ ЦЕННОСТЯМ ОБЩЕСТВА	РАЗВИТИЕ ПОДРОСТКОМ ЛИДЕРСКИХ КАЧЕСТВ И УМЕНИЙ	ПОЛУЧЕНИЕ ПОДРОСТКОМ НОВОЙ ИНФОРМАЦИИ
ПРИОБРЕТЕНИЕ ПОДРОСТКОМ СОЦИАЛЬНЫХ ЗНАНИЙ	ПОЛУЧЕНИЕ ПОДРОСТКОМ ОПЫТА ОРГАНИЗАЦИИ СОВМЕСТНОЙ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ	ФОРМИРОВАНИЕ ПОЗИТИВНОГО ОТНОШЕНИЯ ПОДРОСТКА К БАЗОВЫМ ЦЕННОСТЯМ ОБЩЕСТВА	РАЗВИТИЕ ПОДРОСТКОМ ЛИДЕРСКИХ КАЧЕСТВ И УМЕНИЙ	ПОЛУЧЕНИЕ ПОДРОСТКОМ НОВОЙ ИНФОРМАЦИИ





**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА**  
(разрезается на карточки)

Небольшой искусно сделанный, украшенный ящик для хранения мелких вещей	Регулярно устраиваемый съезд торговых и промышленных организаций, коммерсантов и кооператоров, обычно с увеселениями и развлечениями	Небольшое производственное или ремонтное помещение для изготовления мастерами различной продукции. Здесь же может происходить обучение учеников-подмастерьев	Перемещение одного или нескольких физических лиц по определённому маршруту	Торжественное мероприятие для приглашённых гостей с танцами и развлечениями
Часть времени суток, на которое намечается интересное мероприятие с целью увеселения и развлечения гостей	Помещение, где хранятся редкие уникальные вещи для представления их публике	Обсуждение какого-либо вопроса или нескольких вопросов с намерением достичь взаимоприемлемого решения	Дневник, подённая записка (близкое к франц. jour), печатное периодическое издание	Дневник, подённая записка (производное от франц. jour), печатное периодическое издание

**способ организации**

МЕРОПРИЯТИЕ	коллективное творческое дело	коллективная творческая игра	обучающее занятие (тренинг)	ПРАЗДНИК
МЕРОПРИЯТИЕ	коллективное творческое дело	коллективная творческая игра	обучающее занятие (тренинг)	ПРАЗДНИК
МЕРОПРИЯТИЕ	коллективное творческое дело	коллективная творческая игра	обучающее занятие (тренинг)	ПРАЗДНИК

**участники дела**

МЛАДШИЕ ПОДРОСТКИ	СРЕДНИЕ ПОДРОСТКИ	СТАРШИЕ ПОДРОСТКИ	ДЕТИ ЛЮБОГО ВОЗРАСТА	ДЕТИ И ВЗРОСЛЫЕ ЛЮБОГО ВОЗРАСТА
-------------------	-------------------	-------------------	----------------------	---------------------------------