

ЛЕТНИЙ ЛАГЕРЬ: С ЧЕГО НАЧАТЬ?

Юрий Григоренко, вожатый, методист

Как начать лагерную смену? Сегодня мы говорим об этом, чтобы ему, началу, был посвящён первый же отрядный сбор. А мы для себя ещё и отвечаем на вопросы: как начинать работу вожатого; как узнать ребят, как распознать среди них самых активных помощников, какие дела можно считать самыми первыми и каковы формы их организации?

Детский временный коллектив (экипаж, бригада) — это объединение детей (под руководством воспитателей-вожатых), которое осуществляет свою деятельность в соответствии с педагогической программой. Объединяющим началом является единый распорядок дня, организованное самоуправление, совместное участие в мероприятиях, преодоление трудностей быта, общие трудовые и творческие дела. На основе коллективных дел, под влиянием личности воспитателя и наиболее авторитетных ребят-лидеров, постепенно выстраивается система правил и норм жизни, складываются традиции, формируются стиль и культура детского коллектива.

Следует выделить наиболее значимые традиции, которые способству-

ют положительным результатам в работе отряда и лагеря.

Символика очень важна в создании коллективных традиций в отряде и лагере. Ряд лагерей на протяжении длительного времени использует единую традиционную символику. Иногда каждая смена получает своё название и тогда изменяется и символика. Какая же символика используется в детских лагерях? Это элементы единой одежды (бейсболки, футболки), значки (нередко изготовленные самими ребятами по разработанному ими же макету), эмблемы (лагеря, отряда, палаты), вымпелы (выдаются за достижение какой-либо цели), флаг (также может изготавливаться самими ребятами внутри отряда). Символика, изготовленная руками ребят, более эффективна в воспитательном плане.

Кроме символики, существуют *традиции*, которые также способствуют объединению детских коллективов. Вот наиболее значимые.

Общее построение — эффективное объединяющее начало, поддерживающее жизнерадостный, бодрый эмоциональный настрой коллектива. Цель построения — провести проверку готовности, подвести итоги коллективного дела, создать положительный настрой на предстоящую деятельность. Общее построение исполь-

зуются несколько раз в течение дня (перед началом общих дел, при встрече гостей, поздравлении с ребятами с достигнутыми успехами в каком-либо деле, с днём рождения и т.д.).

Групповое обсуждение итогов дня («свечка») — демократичная форма выработки коллективного мнения. Воспитатели-вожатые получают оперативную обратную связь, быстро выясняют и разрешают возникшие конфликтные ситуации, поддерживают комфортный психологический климат.

«Мозговая атака» — это групповое решение творческой проблемы с помощью особых приёмов. Для активизации творческой мысли здесь применяются средства, снижающие критичность и самокритичность человека. Тем самым повышается его уверенность в себе и облегчаются механизмы творчества. Снижение критичности в процессе «мозговой атаки» достигается тем, что у ребят появляется настрой быть свободными, оригинальными, не бояться оценки своей идеи окружающими. Известно, что иногда одной критической реплики достаточно, чтобы интересное, но рискованное предложение на ходу было заменено другим — проверенным, но неинтересным. В «мозговой атаке» не только облегчается преодоление внутренних барьеров, но и открывается возможность перейти на чужую логику — логику соседа. Творческие потенциалы всех участников «атаки» суммируются.

Деловая игра сближает события, далеко разрозненные в практике. Кроме эмоционального вовлечения участников в события, игра допускает возможность использовать альтернативную стратегию. Тем самым она помогает развитию предусмотрительности, гибкости мышления и целеустремлённости. Поскольку игра — мероприятие групповое, — она приучает к коллективным действиям, принятию как самостоятельных, так и совместных решений, повышает способность и руководить, и подчиняться.

«Костры» — эту традицию не следует рассматривать как чисто досуговую, развлекательную деятельность. Если воспитатели продумают сценарий каждого костра, а песенный репертуар подберут в соответствии с периодом смены,

то можно гарантировать успех в создании комфортного психологического климата в отряде, воспитании лучших качеств школьника, его духовной культуры, любви к окружающей природе. Вариантом костра также можно считать кольцовку песен, когда основной акцент делается на выбранную тематику.

Затянувшаяся дискуссия означает, что обе стороны не правы.
Вольтер

Отзывы — эффективный способ получения обратной связи. Среди таких способов мы выделим:

- настроение (график настроения, шкалу настроения, «Я сегодня» и другие варианты названий);
- анкетирование в соответствии с периодом смены (о лагере, о товарищах, о себе, о вожатых и т.д.);
- отрядные газеты-«молнии», отрядный листок пожеланий. Дерево желаний (отдельный стенд с нарисованным деревом, куда дети могут прикалывать листочки с желаниями).

Обычно воспитатели разворачивают обратной стороной рулон обоев во всю стену, рисуют заглавие и вешают за день до отъезда. Каждый ребёнок может написать на такой «стене» свои пожелания, мысли, критические замечания, оставить свои координаты. Другой вариант — забор «А напоследок я скажу...». На том же рулоне обоев рисуют забор, в котором количество досок соответствует количеству детей, отрядных вожатых и администрации. Каждая доска становится именной, т.е. на ней пишется имя того, кому следует написать своё пожелание. Так каждый ребёнок, вожатый, администратор может выразить своё мнение о конкретном человеке, о коллективе, о смене.

Микроигра «Давайте познакомимся»

Один из воспитателей-вожатых рассказывает детям о правилах игры: «Сегодня мы с вами будем учиться общаться. Наш девиз — «Давайте познакомимся!».

Никто не спорит так долго, как два человека, не знающие, о чём они спорят.

Л.Б. Альберти

Вам придётся работать и общаться в группах, самостоятельно выбирать способ решить возникающие проблемы. Я не буду спешить отвечать на ваши вопросы и вместе с вами буду выполнять задания. Итак, начнём!»

Дети расположены так, как им удобно.
Задание: «Вы видите листы цветной бумаги. Выберите лист с любимым цветом, обведите свою правую ладонь, вырежьте её и напишите фломастером своё имя. Получится оригинальная визитка, которую мы прикрепим булавкой к вашей одежде».

Когда двое говорят и один из них сердится, — тот, кто уступает — умнее.

Еврипид

Социоконструкция:

- объединитесь в группы по цвету своих визиток (группы располагаются под укрепленными в разных местах комнаты цветными листами). Познакомьтесь друг с другом в группе;
- расскажите в своей группе о себе то, что интересует ваших товарищей;
- придумайте совместно имя группы и подготовьте коллективную «визитку»;
- выступите в любом жанре (песня, танец, сценка, пантомима, сказка, рисунок, поурри и т.д.). Вожатые консультируют группы, помогают детям, если у них возникают трудности (чего практически никогда не бывает).

Микроигра «Киностудия»

Один из воспитателей-вожатых объявляет о начале игры «Киностудия» и предлагает ребятам представить следующую ситуацию: снять фильм и для этого выбрать человека, который может организовать съёмки. В процессе обсуждения качеств «режиссёра» выбираются две или три кандидатуры. Каждый «режиссёр» выбирает себе поочерёдно помощников, причём каждый следующий помощник выбирается после совместного обсуждения с уже выбранными.

Образовавшимся микрогруппам предлагается подготовить в течение 15–20 минут сценку на тему, заранее подготовленную вожатыми, которую они вытягивают из «чёрного ящика».

Темы для «режиссёров»:

— подъём, отбой, уборка помещения, посещение бассейна, отряд в столовой, дежурство в родительский день.

После представления детьми своего фильма вожатый просит каждую творческую группу провести анализ своей деятельности и определить, кого из участников творческого процесса следует отметить и наградить памятным призом.

Деловая игра «Лидер»

Вожатый объявляет о начале игры «Лидер» и предлагает всем детям разделиться на микрогруппы по 5–6 человек (способы деления на группы различны).

В ходе игры детям предлагается выполнить ряд заданий, сложность которых возрастает от первого к последнему.

Ведущий рассказывает участникам, что это игра с секретом, который будет раскрыт в конце. Секрет в том, что вожатые-наблюдатели следят за активностью

каждого участника и дают ему жетоны определённого цвета (ничего не говоря о назначении цвета):

- ♦ белый жетон для лидера-организатора;
- ♦ жёлтый — для лидера-вдохновителя;
- ♦ красный — для исполнителя;
- ♦ зелёный — для зрителя.

Чтобы группы сплотились, предлагается задание на оригинальное название временного коллектива. Время выполнения — 3 минуты.

Задания:

1. Сложить быстрее всех разрезанную открытку или какую-нибудь фигуру.
2. Нарисовать коллективный рисунок по общей теме (предмет) или выразить чувства, настроение. Время выполнения — 5 минут.
3. Конкурс-буриме. Сочинить стихотворение по готовой рифме за 4 минуты.
4. Составить кроссворд из 5 вопросов по определённой теме: спорт, страны мира, живопись, природа, каникулы, лагерь и т.д. Время выполнения — 5 минут.
5. Написать рассказ, где все слова начинаются на одну букву. Время выполнения — 3 минуты.
6. Инсценировать сказку либо написанный прежде рассказ в различных жанрах. На подготовку — 5 минут.

После окончания всех конкурсов вожатый просит участников показать свои жетоны вожатым-наблюдателям, которые фиксируют их в протоколе. Настало время раскрыть «секрет» и наградить лидеров-победителей: «лидер-организатор», «лидер-вдохновитель». Не следует забывать и об «исполнителях», «зрителях».

Информация для вожатых: в течение игры у каждого участника появится набор жетонов (количество жетонов равно количеству заданий). Можно увидеть, что определённая гамма цветов характерна для определённых участников. Сразу видно, кто из ребят имеет какой статус, лидерские наклонности.

Тон-стёб:

ИНСТРУКЦИЯ ПО УНИЧТОЖЕНИЮ КОМАРОВ

1. Комары — мерзкие винтокрылые кровососущие насекомые класса бескровососущих вида *oborzen polneyshaya*.
2. Залёт комаров в помещения осуществляется:
 - ♦ путём прямого проникновения через открытые окна и двери;
 - ♦ путём скрытого проникновения комариных детёнышей и их последующего развития во взрослую полноценнокровососущую особь;
 - ♦ другим способом.
3. Отличить комара обыкновенного от других летающих насекомых (например, мухи) можно по следующим признакам:
 - ♦ большая муха крупнее маленького комара;
 - ♦ малярийный комар крупнее обычной мухи;
 - ♦ у мухи нет клюва;
 - ♦ комар при полёте издаёт звук «дз-з-з», а муха «бж-ж-ж»;
 - ♦ в слове КОМАР 5 букв, а у МУХИ — только четыре.
4. Не следует орать на комара «Убирайся прочь, мерзавец!» Он не понимает.
5. В случае укуса комаром на теле возможно появление затвердевания и покраснения.
6. В целях предотвращения симптомов, описанных в п. 5 настоящей Инструкции, рекомендуется уничтожать комаров, используя подруч-

ный инструмент и природную смекалку. К подручным инструментам относятся:

- ◆ ботинки (кроссовки, тапки, сапоги, валенки, ласты, босоножки);
 - ◆ полотенца банные (свеженькие);
 - ◆ полотенце для ног (страшненькие);
 - ◆ тумбочки деревянные;
 - ◆ плавки мокрые;
 - ◆ ладони.
7. Предыдущие опыты показали несостоятельность применения газовой атаки для уничтожения комаров. Поэтому носки, ожидающие стирки, можно не задействовать.
8. Проснувшись ночью от комариного писка, не бурчите злобно, мол, «Не

меня кусай, зараза летучая, а Ленку (Вовку, Таньку): они *вкуснее*». Это некрасиво.

9. Не надо коллекционировать комариные тушки. В пищу они не годятся, и рыба на них не клюет. Не стоит также клеить на стенку звёздочки — по одной за каждого убитого комара.
10. Раскидывая то, что осталось от комаров, по комнате, старайся соблюдать пропорцию, эстетику, дифибриляцию, пролонгацию и экстраполяцию.

Данная инструкция рекомендована к размещению в местах скопления комаров и их жертв. **В.Ш**