

Детский оздоровительный лагерь «Остров Мадагаскар»
(на базе ЗАО «Пансионат «Ромашка»)

УТВЕРЖДАЮ

Начальник

ДОЛ «Остров Мадагаскар»

А.В.Осипов

01.11.2025



**Программа
психологического сопровождения
загородного лагеря
с круглосуточным пребыванием детей
«Остров Мадагаскар»**

Составитель:

Кутузов Евгений Александрович
педагог-психолог

2026 г.

Пояснительная записка.

Летнее время, как время отдыха, наслаждения и удовольствия, дает все необходимые условия для восполнения энергии, потраченной за учебный год. Организация загородного лагеря позволяет реализовать данную возможность. Для восполнения энергозатрат необходима комплексная поддержка и помощь. Этим и обусловлено привлечение педагога-психолога к организации летнего отдыха для детей в рамках загородного лагеря. Необходимость психолога в лагере также обусловлена целым рядом причин:

- содействие в адаптации детей к новым условиям (разновозрастные группы, временный детский коллектив);
- вероятность возникновения конфликтных ситуаций;
- наличие детей с индивидуальными особенностями развития и личностными характеристиками (тревожность, агрессивность, неуверенность, замкнутость и т.д);
- напряженные условия работы, способствующие повышению риска эмоционального выгорания воспитателей.

Поэтому **целью** работы психологической службы в ДОЛ «Остров Мадагаскар» является создание условий, способствующих снятию психо-эмоционального напряжения, как детского коллектива, так и педагогического коллектива, а также развитие индивидуальности ребенка.

Для достижения поставленной цели необходимо решение ряда **задач**:

1. оказание помощи в создании благоприятного климата в детском коллективе как основного фактора адаптации в условиях лагеря;
2. содействие снятию эмоционального напряжения;
3. способствование построению эффективного взаимодействия детей и педагогов;
4. формирование осознанного отношения ребёнка к собственному здоровью как к ценности;
5. изучение психофизиологического состояния детей.

Основным **адресатом** реализации данной программы являются дети, отдыхающие в загородном лагере. Непосредственными адресатами остаются родители данных детей, а так же вожатые, работающие на отрядах.

Программа рассчитана на одну смену загородного лагеря. Занятия проводятся **ежедневно**.

Продолжительность занятий с отрядом 40-50 минут.

Занятия проводятся в беседках. А также психолог приходит в отряды, для проведения мини-игр.

Для реализации обозначенных выше целей и задач работа психолога проводится по четырем основным **направлениям**:

- *диагностическому*;

- *коррекционно-развивающему;*
- *консультативному;*
- *профилактическому.*

Совместно с психологом вожатый в рамках отрядных мероприятий может организовать психологические тренинги и консультации; провести беседы, игровые коррекционные занятия, психологические мастерские, направленные на развитие коммуникативных умений и навыков ребенка, формирование уверенности в себе.

Психолог может дать квалифицированный совет вожатому о поведенческих особенностях членов отряда, что поможет организовать индивидуальную работу с детьми.

Характеристика деятельности по каждому из направлений:

1. Диагностическая работа проводится в **организационный период, основной и заключительный**. Первичное анкетирование с целью выявления интересов детей, их эмоционального состояния, ожиданий от отдыха проводится в достаточно короткий срок (2-3 день лагерной смены) – время адаптации. Задача педагога – помочь ребенку раскрыться, показать свои лучшие качества, установить адекватные для лагеря отношения, спланировать деятельность, наладить отношения. Этот период характеризуется:

- * неустойчивым общественным мнением;
- * адаптацией детей к специфике временного детского коллектива;
- * демонстрацией взрослыми стандартных норм поведения;
- * оказанием помощи ребенку в раскрытии потребностей и талантов.

Основной период (первая половина 4-15 день, вторая половина 16-21 день) в целом – это время «созидательных» конфликтов, личностных самореализаций, многоплановой смены социальных позиций.

Мониторинговой диагностике в основной период подвергаются:

- * степень деятельностной активности детей;
- * дифференциация деятельностных потребностей детей;
- * выявление формальных и неформальных лидеров;
- * выявление степени сформированности временного детского коллектива, установление коммуникативного потенциала отряда;
- * выявление сформировавшихся микрогрупп и наличие условий для реализации принципа объединения детей в микрогруппы (по интересам, «примыкание» к сильному лидеру и т.д.).

Последние дни смены направлены на подведение итогов. Отслеживается степень реализации и задач смены. Этот период, как правило, характеризуется:

- * выявленностью общих интересов;
- * необходимостью усиления контроля за безопасностью детей;

*повышенным вниманием участников воспитательного процесса к эмоциональному фону.

На протяжении всей смены дети заполняют карту отдыхающего, где ежедневно отмечают свое настроение и составляют рейтинг мероприятий. Также были разработаны бланки анкет для детей с целью изучения их эмоционального состояния на начало и конец лагерной смены, и анкета для родителей с целью изучения удовлетворенности организацией летнего отдыха детей.

2. Коррекционно-развивающая деятельность проводится в форме индивидуальных и групповых занятий с детьми.

В работе с детьми психологом используются следующие **формы и методы**:

- игровые тренинги;
- сказкотерапия;
- игротерапия;
- арттерапия;
- музыкатерапии;
- релаксационные упражнения.

3. Консультативное направление деятельности психолога способствует повышению психолого-педагогической компетентности, как педагогического коллектива лагеря, в том числе и администрации, так и родителей воспитанников.

4. В рамках профилактического направления деятельности, психологической службой загородного лагеря проводятся разного рода игровые мероприятия, направленные на снятие психоэмоционального напряжения и профилактику эмоционального истощения, а также организуется «почта доверия», с целью сохранения психологического здоровья.

Ожидаемые результаты

1. Укрепление психического здоровья воспитанников.
2. Адаптированность к условиям загородного лагеря.
3. Стабилизация эмоционального состояния.
4. Сформированность навыков эффективного взаимодействия детей и педагогов.
5. Сформированность осознанного отношения к здоровью.

Содержание работы
педагога-психолога в летнем оздоровительном лагере "Остров Мадагаскар"

№	Содержание деятельности/цель	Приемы и методы работы	Сроки проведения (целевая аудитория)	Сотрудничество
I. ПСИХОПРОФИЛАКТИКА И ПСИХОПРОСВЕЩЕНИЕ				
1	Организация и проведение практикума социально-психологической направленности "Хоровод дружбы". Цель: профилактика конфликтов. Создание атмосферы доброжелательности. Дифференциация понятий "дружба", "друг" и осознание важных качеств, которыми они характеризуются. Развитие умений сотрудничества в процессе творческой деятельности. Воспитание толерантного отношения к товарищам по отряду, чувства взаимопомощи "Пожелание другу". Цветик - семицветик.	Сказкотерапия, коллективное творческое дело, арт-терапия	Вторник и четверг каждой недели. Общее количество занятий 5 (по количеству отрядов)	Воспитатели, отрядные вожатые

	Упражнение "Моё имя"			
2	Организация и проведение творческой мастерской психологической направленности "Речные дары". Цель: развитие умения работать в группе, в парах и индивидуально. Снятие эмоционального напряжения. Формирование умения слышать и слушать друг друга в процессе работы, давать устную рефлексия. Активизация кинестетического канала восприятия информации. Развитие воображения. Воспитание любви к родному краю	Сказкотерапия, коллективное творческое дело, арт-терапия	2 раза в неделю. Общее количество занятий 5 (по количеству отрядов)	Воспитатели, отрядные вожатые
3	Организация и проведение социально-психологической игры "Игры на сплочение". Цель: повышение психологической культуры детей Акция "Общество чистых тарелок"	Игротерапия	Последняя неделя работы лагеря. Все отряды Ежедневно	Воспитатели и отрядные вожатые

4	Организация и проведение игровых двадцатиминуток: • игровая программа "Мы веселые ребята". Цель: сплочение детского коллектива «Скала» «Узелки» «Электрическая цепь» «Коллективный счет» «Ужасный секрет» «Бурундуки» «Квадрат» «Переправа» Психологическая игра «Куролисы» и тд	Игротерапия	Первая неделя работы лагеря	Отрядные вожатые
	• игровая программа "Сказочный зоопарк". Цель: снятие психоэмоционального и телесного напряжения у воспитанников "Инсценировки" "Сказка в поисках дружбы"	Психогимнастические этюды; телесно-ориентированные игры	2 раза в неделю. Отряды, где возникают конфликтные ситуации	Отрядные вожатые
	• игровая программа "Волшебные превращения". Цель: развитие произвольности и действий	Сказкотерапия, психогимнастика Инсценировка сказок	2 раза в неделю. Отряды, в которых по количеству преобладают	Отрядные вожатые

	по правилам Игровой тренинг «Кораблекрушение» Цель: создание условий для развития навыков социального взаимодействия Путешествие в "Тилимилитрядию"	и детских рассказов.	воспитанники младшего школьного возраста	
5	Арт-терапевтической акция "Беседа о вредных привычках" (рисование и беседа). Цель: выявление представлений детей о полезных привычках "Королевство внутреннего мира"	Коллективное творческое дело, арт-терапия с использованием цветных мелков	Вторая неделя работы лагеря (в зависимости от расписания общелагерных мероприятий)	Воспитатели, отрядные вожатые
6	Проведение профилактической беседы "Звуки природы". Цель: профилактика конфликтов в отрядах "Что такое хорошо и что такое плохо"	Беседа, игра, упражнения, работа в подгруппах	В зависимости от запроса. С отрядами, где возникают конфликтные ситуации	Воспитатели, отрядные вожатые
II. ДИАГНОСТИКА				
1	Анкетирование несовершеннолетних на предмет выявления ожиданий в отношении организации их досуговой деятельности в	Анкета "Знакомство"	Начало смены. Все воспитанники лагеря	Воспитатели

	лагере			
2	Исследование общего эмоционального состояния группы (отряда)	Проективная методика "Цветовой тест эмоционального состояния"; групповая работа с "волшебными красками", беседа	На следующий день после проведения мастерской "Речные дары". Воспитанники тех отрядов, которые посетили творческую мастерскую "Речные дары"	Вожатые отрядов
3	Анкетирование несовершеннолетних на предмет выявления удовлетворенности жизнедеятельностью в лагере "Чемоданчик желаний" "Подарки"	Анкета "Мои впечатления от жизни в лагере"	Конец смены. Все воспитанники лагеря	Воспитатели
III. КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩАЯ РАБОТА				
	Индивидуальные развивающие занятия с детьми (Проводятся с опорой на программу социально-психологического	Игротерапия, арт-терапия, использование	По запросу	Родители (законные представители

	тренинга "Я в ответе за свое здоровье" (Г.П. Беляева, Л.А. Гейденрих, М.Н. Мясникова, В.В. Скарга)). Цель: профилактика отклоняющегося поведения.	направленной визуализации, элементы сказкотерапии		ребенка), воспитатели
--	---	--	--	------------------------------

IV. КОНСУЛЬТИРОВАНИЕ

1	Консультирование родителей (законных представителей ребенка) – по запросу	Беседа, упражнения, анализ проблемных ситуаций из опыта клиента, моделирование ситуаций и способов выхода из них с целью расширения субъективного опыта несовершеннолетних	в зависимости от количества запросов	Воспитатели отрядов
2	Консультирование педагогов, работающих на отрядах (по запросу)			
3	Консультирование отрядных вожатых (по запросу)			

Игровой тренинг «Кораблекрушение»

Цель: создание условий для развития навыков социального взаимодействия.

Задачи:

1. Создание благоприятной атмосферы для сплочения коллектива.
2. Выработка стратегии поведения.
3. Определение социальных ролей.

Время: 30-35 минут.

Оборудование: бланки для каждого игрока; ручки.

1. Задается ситуация: «Ваш корабль терпит бедствие. Вам удастся спастись на небольшом надувном плотике, на который можно взять нижеперечисленные предметы». Задача: проранжируйте (с № 1 по № 15) предметы по мере необходимости, на ваш взгляд. Результат запишите в столбик № 1. Выполняется индивидуально.

2. Работа в группах. Объединяем в группы. Их задача – сравнить свои варианты, обсудить, договориться и проранжировать те же предметы, но уже в группе.

Результат записывается в столбик № 3.

3. Рефлексия.

- К чему мнению в группе вы прислушивались?
- Кто (в вашей группе), на ваш взгляд, был более убедительным?

4. Оглашение «правильного ответа». Поскольку специалисты просчитали оптимальное поведение человека в подобной ситуации, все представленные предметы можно разделить на:

- помогающие вас обнаружить;
- поддерживающие жизнь;
- бесполезные.

А потом правильное всего расположить надо было так:

* **для обнаружения:** зеркальце – 1, 2 – горючая смесь;

* **для поддержания жизни:** 3 – канистра с водой, 4 – армейский сухой паек, 5 – шоколад, 6 – непрозрачный пластик (для сбора воды или защиты от солнца), 7 – рыболовная снасть, 8 – 15 метров нейлонового каната, 9 – подушка надувная, 10 – спирт (для обработки ран), 11 – репеллент;

* **бесполезные:** 12 – радиоприемник, 13 – карта Тихого океана, 14 – противомоскитная сетка, 15 – секстант.

Результат записывается в столбик № 5.

6. Обработка результата. Разность каждой строчки 1-го и 5-го столбика записывается во 2-й (считают сами дети).

Затем подсчитывается разность каждой строчки 3 и 5 столбика и записывается в 4-й.

Подсчитываем результаты в столбиках: 2-го столбика по вторым, 4-го по четвертым. В результате получается два числа. Находим их разность и сравниваем результаты в группах. У кого из ребят число оказалось меньшим, тот и является лидером.

Бланк участника игры

Предметы	1	2	3	4	5
1. Секстант*					
2. Зеркальце					
3. Карта Тихого океана					
4. Баллон с горючей смесью					
5. 5-литровая канистра с водой					
6. Лист непрозрачного пластика					
7. Радиоприемник					
8. Рыболовная сеть					
9. Бутылка медицинского спирта					
10. Противомоскитная сетка					
11. Надувная подушка					
12. Репеллент, отпугивающий акул					
13. Армейский сухой паек					
14. 12 метров нейлонового каната					
15. 2 коробки шоколада					

*навигационный измерительный инструмент, используемый для измерения высоты светила над горизонтом с целью определения географических координат той местности в которой происходит измерение.

Психопрофилактика и психопросвещение.
Игровая программа «Мы веселые ребята»
(на сплочение детей)

Игра «Привет, дружок».
(5 минут)

Ход игры. По кругу ведущий пускает игрушку. Тот, у кого она в руках представляется. Первым начинает ведущий: «Привет! Меня зовут _____. Мне _____ лет. Я – психолог. Я пока еще не успела познакомиться со всеми вами, но сегодня у меня есть шанс это сделать», – затем он передает игрушку следующему и предлагает ему рассказать о себе, но вместо профессии назвать отряд, в котором он (номер или название) и успел ли он познакомиться с ребятами в своем отряде. Эту операцию проделывает каждый участник. Таким образом, все знакомятся поближе.

Игра «Друзья из сказки».
(10 минут)

Оборудование: табличка с надписями «Да» и «Нет». Одна табличка прикрепляется (устанавливается) в левом углу, а другая – в правом.

Ход игры: Ведущий озвучивает пару сказочных героев, которые являются друзьями, участникам предлагается встать возле одной из табличек, с которой совпадает их мнение. Выбор таблички должен происходить после озвучивания каждой пары. Выбор – индивидуален.

Затем предлагается одному из участников, кто стоит ближе к табличке, объяснить свой выбор.

Перечень сказочных героев:

Крокодил Гена и Чебурашка;
Буратино и Карабас – Барабас;
Малыш и Карлосон;
Винни-Пух и Пятачок;
Маугли и Шархан;
Лиса и Колобок;
Емеля и Щука;
Белоснежка и гномы.

Игра «Скульптура дружбы».
(5 минут)

Ход игры: Ведущий предлагает ребятам представить себя глиной, а вожатых – скульпторами, которые будут в течение 3-х минут ваять скульптуру на тему «Дружба», то есть так поставят ребят, чтобы и им было удобно и замысел дружбы у них получилось передать. За минуту до окончания ведущий предупреждает вожатых. Затем идет представление скульптуры.

Ведущий всех благодарит за их активность и выражает надежду на то, что их первая встреча помогла лучше узнать друг друга, а также понять насколько они все веселые.

Игровая программа «Сказочный зоопарк»
(снятие психоэмоционального и телесного напряжения)
Игра «Здравствуй, обезьянка».

(5 минут)

Ход игры. Ведущий предлагает участникам пересчитаться на 1, 2. Первые номера – обезьянки, становятся вкруг, а вторые номера - зеркала образуют круг внутри, лицом к первым номерам. Обезьянки обращаются к зеркалам, а те повторяют за ними движения.

Обезьянки говорят:

- Здравствуй, манки! – при этом происходит рукопожатие.
- Как дела? - разводят руки в стороны.
- Где ты долго так была? - берут аккуратно за ушко своего партнера.
- Я скучала! - правая рука к сердцу.
- Ты, пришла. - руки перед грудью, ладони соприкасаются.
- Снова весело нам стало! –
- Снова стало хорошо! - обнимаются.

Затем вторые номера делают шаг влево и игра повторяется, можно повторить до 5 раз.

Игра «Веселый зоопарк».

(10 минут)

Ход игры: Всем участникам предлагается немного подвигаться свободно по комнате. Затем ведущий предлагает всем представить себя в виде какого-либо животного, которое они часто видели в зоопарке и, если они встретят такого же или чем-то похожего на своего, то объединиться в пары, но не называть это животное. Как только ведущий видит, что пары объединились, он падает сигнал (хлопок в ладоши) и предлагает представиться друг другу. Затем он предлагает ребятам объяснить, что привлекло их объединиться в пары, каким образом они определили, что их партнер – похож на них.

Игра «Веселая многоножка».

(5 минут)

Ход игры: Ведущий предлагает участникам встать всем в одну шеренгу, затем повернуться направо и положить руки друг другу на плечи. Он рассказывает, что в сказочном зоопарке есть необычное животное - многоножка, она очень длинная и веселая. Ведущий предлагает представить ребят этой многоножкой. Он обращает внимание, что у нее много ног, и они должны двигаться как одна нога, иначе многоножка не сможет двигаться вперед. На счет три все начинают движение с правой ноги. Затем ведущий предлагает ребятам положить друг другу руки на пояс и немного наклониться вперед. Снова многоножка начинает свое движение. Затем руки опускаются вниз и между собой ребята держаться с помощью головы. Они кладут голову на спину своего соседа, который стоит впереди. На счет три все снова пускаются в путь.

Ведущий всех благодарит за их активность и выражает надежду на то, что их настроение улучшилось, а активности стало в два раза больше.

Игровая программа «Волшебные превращения»
(развитие произвольности и действий по правилам)

Игра «Лавата».

(3 минуты)

Ход игры. Ведущий предлагает участникам потанцевать.

Ведущий: « Все мы сейчас становимся в круг, беремся за руки и начинаем двигаться по кругу, громко напевая: «Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, тра-та-та, наш веселый, наш веселый танец – Лавата». Потом все останавливаются и ведущий говорит: «Мои локти хороши, а у соседа – лучше» – все берут своих соседей за локти и снова начинают двигаться напевая. Ведущий может называть любые части тела: талия, плечи, пятки, ноги и т. п.).

Игра «Живые пазлы».

(7 минут)

Оборудование: Подготовка частей - пазлов (листочки с наименованием частей дома).

Ход игры: Ведущий предлагает ребятам представить себя одной из частичек пазлов одной большой картинки, на которой изображен какой-то объект. Затем каждый участник присаживается на стул и повернувшись к его спинке находит лист, где написана какую часть он будет изображать. По условному сигналу все пазлы начинают собираться в общую картинку, при этом переговариваться друг с другом нельзя, но можно показывать друг другу (пантомимически), какую часть объекта они изображают. Как только все собрались в единое целое, ведущий предлагает им угадать, какой объект они собрали. Если задача трудна, то он просит назвать всех свои части.

Игра «Солнышко».

(10 минут)

Ход игры: Ведущий: «Встаньте на середину комнаты, закройте глаза и представьте себе, что вы стоите на поляне, под ногами у вас мягкая зелёная трава, вас обдувает нежный ветерок, а сверху на вас светит тёплое ласковое солнышко. Вы стоите в кругу из света и каждой клеточкой чувствуете это тепло». Повторяйте за мной:

«Я стою под лучами тёплого солнца. Оно мягко согревает, его лучи наполняют меня теплом и силой. Лучи греют мои ноги...руки... Каждый волосок на моей голове согрет солнышком. Каждая клеточка согрета солнышком. Все мои мысли согреты тёплом... Я открыт и принимаю дар солнца. Солнышко даёт мне силы для игр, участия в жизни отряда. Оно помогает мне быть добрее к тем, кто со мной в отряде. Оно согревает меня своим теплом. Я чувствую, как наполняюсь энергией, активностью, силой. Эта сила помогает мне. Я чувствую, что всё смогу, потому, что мне дарит свое тепло солнце. Я стою в солнечном круге и наполняюсь добротой, силой. У меня всё получится ».

Затем ведущий предлагает описать свое состояние, а именно, чувства или ощущения в теле.

Ведущий всех благодарит за их активность и выражает надежду на то, что они стали более внимательно относиться к правилам, которые есть в играх.

Релаксационное занятие «Звуки природы»

Цель: снятие физического и эмоционального напряжения.

Задачи:

1. Создание условий для удобного расположения каждого члена отряда;
2. Создание ситуации «присутствия».

Время: 20 минут.

Оборудование: музыка (звуки природы), музыкальный центр, спортивные маты (ковер).

Детям предлагается расположиться как можно удобнее, так чтобы никого не стеснять, не мешать (можно лечь, можно сидеть, как удобно детям). Затем дается инструкция:

«Сейчас мы с вами отправимся в путешествие по лесу. Все вы наверняка были в лесу и не раз. Ведь так? Уже настало лето, все деревья распустили листочки и теперь гулять в лесу очень интересно. Итак, вы можете закрыть глаза, и мы отправляемся...»

Затем, медленно, под музыку читается текст:

«Вы попали на поляну около леса... посмотрите вокруг... что вы видите?... что слышите?..

С разных сторон доносятся приятные звуки пения птиц... Вы садитесь на зеленую, свежую, еще покрытую росой травку... рядом цветут цветы... Ромашки, одуванчики, незабудки... Изредка, к ним подлетают пчелы, чтобы собрать нектар... в воздухе парят бабочки... посмотрите, какие они красивые...

Из леса доносится пение птиц... а что же там, в глубине леса?..

Вы встаете и решаете пройти в сам лес... где - то в траве вы заметили еле приметную дорожку, ведущую в лес... вы идете по ней. Ступая осторожно, боясь раздавить муравьев, бегающих под ногами вы все больше приближаетесь к лесу... посмотрите по сторонам, что вы видите? Может вы видите, пасущиеся недалеко от вас коровы жуют ярко зеленую траву... а присмотревшись, вы можете увидеть как пчелка, снимает нектар с цветка... она то садится на цветок, то неожиданно взлетает... Вы идете дальше...

На полянке, не далеко от вас вороны собирают жучков...

Пение птиц усиливается... и вы оказываетесь в самом лесу... Послушаете как звонко щебечут птицы... рядом с вами пчелы опыляют цветы... в лесу так спокойно что вы слышите жужжание их крыльев... вы продвигаетесь все дальше в лес...

Остановитесь на мгновение... (9 -12 минута мелодии) посмотрите по сторонам... поднимите голову к небу... Оно еле видно из-за густых крон деревьев... внезапно вы услышали совсем неподалеку шум воды... вы прибавили

шаг и вышли прямо к реке...она шумела так сильно, что немного приглушала пение птиц... подойдите к реке... опустите руки в воду... Что вы чувствуете? Вода холодная или теплая?... присядьте на камень у воды...

(18.10) посидев у воды вы решили вернуться в лес... уходя от реки, ее шум постепенно стихал, и вновь слышалось пение птиц.Побродите по лесу... (на протяжении 10 минут речь ведущего отсутствует.Детям предоставляется возможность пофантазировать самостоятельно).

Психопрофилактика и психопросвещение.
Творческая мастерская на тему: Речные дары.

Творческая мастерская психологической направленности, проводилась в рамках организации познавательно - досуговой деятельности несовершеннолетних в летнем оздоровительном лагере «Солнышко» МКОУ "Михайловская средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза В Ф Нестерова"

Автор рецепта «волшебных красок» Т.Д. Зинкевич - Евстигнеева.

Конспект мероприятия.

Цели: Развивать умения работать в группе, в парах и индивидуально. Создать условия для снятия эмоционального напряжения у участников группы посредством работы с «волшебными красками». Воспитывать умение слышать и слушать друг друга в процессе работы, давать устную рефлексия. Активизировать кинестетический канал восприятия информации в процессе изготовления «волшебных» красок. Развивать воображение. Воспитывать любовь к родному краю посредством знакомства с его богатствами - ресурсами.

Предварительная подготовка: игрушка-символ, основы – фигурки (рыбки, звезды, камешки, черепашки, ежики), кисточки, основа на листе ватмана с изображением речки, песочной полоски берега и неба, аудиомagnetофон, диск «KITARO».

Для изготовления «волшебных красок»: мука, соль крупная, масло растительное, гуашь, клей ПВА, ведерко с водой, салфетки, клеенка и формочки для разведения красок.

Количество участников, возраст: 15 человек, разновозрастная группа от 7 до 14 лет.

Ориентировочное время: 45-50 минут.

Ход занятия.

1.Организационный момент:

Упражнение «Назови соседа справа».

Ведущий предлагает ребятам по очереди представить по имени своего соседа справа.

Упражнение «Курские дары».

Ведущий предлагает участникам занятия назвать то, чем богата Курская земля. (Например: река – вода, рыба; поля, леса – растительный и животный мир и т.п.)

Упражнение «Покажи, что назову».

Ведущий предлагает ребятам показать то, что он назовет с помощью мимики и жестов. (Например: птицы – все машут крыльями; рыбы – все изображают рыб,

складывают ладони вместе и, вытянув их вверх, имитируют движение рыбки хвостиком; звери – каждый показывает того, кого захочет).

2 часть: основная.

Ведущий: Это было или не было, да только люди говорят, что в реках в давние времена водилась «Волшебная» рыба, вид ее удивлял всех рыбаков. Они про эту рыбу рассказывали разные истории и наделяли ее чудесными свойствами. Говорят, что если такую рыбку съешь, то начнешь понимать язык всего живого на Земле: о чем шепчет листва, что может рассказать ветер, о чем судачат рыбы в реке и многое другое. Но время шло, и однажды рыбаки заметили, что «волшебной» рыбы становится все меньше и меньше, а затем она и вовсе пропала. И о ней, о ее чудесных свойствах можно узнать лишь из историй рыбаков. Я предлагаю нам с вами представить, как могла выглядеть эта «волшебная» рыба. Но так как она была чудесной, то и рисовать мы будем ее с помощью «волшебных» красок, которые сейчас вместе приготовим.

Состав красок - это частички того, что есть на просторах нашей страны, чем она богата. Для начала разделимся на пары. Возьмите одну из емкостей на пару, в ней вы будете замешивать свою «волшебную» краску. Волжские просторы окружают золотые пшеничные поля, собрав пшеницу, из нее изготавливают что? Верно, муку. Она и будет основой для наших необычных красок. Возьмите горсть муки, положите ее в свою емкость, ощутите какая она, перебирая ее между пальцев. Какая мука на ощупь? Также земля наша богата солями, солеными водами (озеро Баскунчак). Возьмите щепотку соли и перемешайте ее с мукой. Что теперь вы ощущаете в ладонях? Выращивают на земле очень редкую культуру, из которой потом делают растительное масло. У нас в стране на есть заводы по производству этого масла. Вот немного горчичного масла и добавьте в свою емкость, теперь все перемешайте пальцами. Мы живем на великой реке, она полноводна. Вода обладает целительными свойствами, а краскам придает живость и энергию. Постепенно мы насыщаем наши краски водой. Посмотрите, что напоминает вам состав «волшебных» красок? Конечно же, тесто. Добавляя в наше чудесное «тесто» клей, мы вспоминаем о том, что в речке живут разные рыбы, они связаны между собой единым водным пространством. Речные просторы, в котором жила «волшебная» рыба огромны и темны, а если вы помните, то вид этой рыбы удивлял Волгарей. Посмотрите на те гуашевые краски, которые стоят перед вами, выберите ту, которая вам больше нравится, и добавьте ее в тесто. Теперь аккуратно перемешайте свою «волшебную краску», чтобы она была не слишком жидкой, но и не очень густой, найдите «золотую середину». Вот наши краски и готовы. Они необычные, разноцветные, поставьте все краски на середину стола. Пора пришла и «волшебной» рыбе появиться, возьмите по одной бесцветной рыбке (если ребенку 7 – 8 лет, то ему предлагается индивидуально раскрасить камешек, ежика или звезду) и раскрасьте ее «волшебными» красками. Желающие могут сами нарисовать рыбки. (В это время включается музыка, ведущий наблюдает за детьми и оказывает им помощь).

Как только наши рыбки высохнут, мы отправим их на речные просторы (обращение ведущего к листу ватмана).

Краски можно заменить на обычные.

3 часть. Итоговая: рефлексия и подведение итогов занятия.

Ведущий просит ребят поделиться своими мыслями, чувствами и ощущениями от изготовления «волшебных красок», способа рисования ими, а также выполнению совместной деятельности, если работали в паре. После того как прошла рефлексия ведущий предлагает ребятам назвать, а что нового и интересного они для себя узнали. Затем он благодарит детей за работу на занятии.

Игры на сплочение.

1. «Скала»

Все участники группы встают в прямую линию. Ведущий говорит о том, что все мы сейчас являемся мощной, непоколебимой скалой.

Для того чтобы почувствовать себя скалой, необходимо очень плотно встать друг к другу (участники могут обняться за талию). После того, как группа стала действительно скалой, по ней начинают движение альпинисты. Альпинистами выступают сами участники группы. Первый, кто стоит в линии. Начинает двигаться АО скале. Его задача не сорваться, крепко держаться за скалу. После того как первый участник пошел, начинают двигаться остальные участники. Ведущий должен следить, чтобы правила не нарушались и на скале не было больше трех альпинистов.

2. «Узелки»

Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей.

Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг

3. «Электрическая цепь»

Участники становятся в круг. Им предлагается взяться за руки. Сжатие руки – сигнал. Который необходимо передать по кругу. Сигнал подает ведущий, он же должен и завершить, принять сигнал обратно. Сигнал может подаваться в одну сторону. Так и в обе одновременно; может подаваться одним сжатием руки, а может несколькими (в одну сторону одно сжатие, в другую 2). Упражнение выполняется до тех пор, пока не будет выполняться за максимально короткое время.

4. «Переправа»

Понадобятся стулья для каждого участника (газетный листок для каждого, так более безопасно).

Если используются стулья, то их необходимо поставить в тесный круг, сидениями внутрь.

Задание: Вы группа путешественников, вышедших вместе на увлекательный, но опасный маршрут. Вы пройдете его успешно, только если будите помогать друг другу и заботиться о товарищах.

В ходе переправы запрещено толкаться, быть эгоистом. Не считаться с интересами группы. Давать товарищам руку помощи, уступать место. Поддерживать советом и делом – все это не просто разрешено, но желательно...

Вам придется подняться на стулья и начать движение (по часовой стрелке) время от времени я буду убирать из круга стулья, что усложнит вашу задачу. Группа считается завершившей переход тогда, когда все участники разместятся по

трое на стульях, оставшихся в кругу. Я подчеркиваю: по три человека на одном стуле! Когда все тройки будут готовы. Я начну обратный счет с числа 10 и, дойдя до 0, буду рада поздравить вас с победой и успешным прохождением маршрута! Те же, кто в ходе перехода упал или коснулся ногой пола, считаются выбывшими из игры. Попробуйте дойти до финиша в полном составе, без потерь.

5. «Коллективный счет»

Эта широко известная детская игра пользуется большой популярностью среди участников тренингов. Может иметь статус диагностической процедуры, фиксирующей, насколько в данный момент высок уровень взаимной чувствительности членов группы.

Участники стоят в кругу, опустив головы вниз и, естественно, не глядя друг на друга.

Задача группы – называть по порядку числа натурального ряда, стараясь добраться до самого большого, не совершив ошибок, при этом должны выполняться три условия:

- во-первых, никто не знает, кто начнет счет и кто назовет следующее число (запрещается договариваться друг с другом вербально или невербально);
- во-вторых, нельзя одному и тому же участнику называть два числа подряд;
- в-третьих, если нужное число будет названо вслух двумя или более игроками, ведущий требует снова начать с единицы.

Общей целью группы становится ежедневное увеличение достигнутого числа при уменьшении количества попыток. Ведущий повторяет участникам, что они должны уметь прислушиваться к себе.

В некоторых группах участники бывают достаточно сообразительны, что не договариваясь начинают последовательно произносить числа натурального ряда по кругу. Обнаружив это, ведущий может похвалить участников за сплоченность и находчивость, но предлагает отказаться от этого приема. Опыт подтверждает, что более сплоченные группы успешнее справляются с этим упражнением.

6. «Ужасный секрет»

Один из участников сообщает на ухо своему соседу ужасную тайну о себе, например: «Я люблю ковыряться в носу!». Сосед передает это дальше по кругу, тоже на ухо, изменив фразу так: «Один из нас любит ковыряться в носу!».

В такой форме фраза идет по кругу, а второй участник, дав первой фразе отойти на двух-трех участников, посылает вслед секрет о себе: «Я люблю корочкой хлеба вымазывать остатки подливы».

Фраза идет по кругу в варианте: «Один из нас...».

Когда секрет проходит круг и приходит к владельцу, то владелец не отправляет его на второй круг, и, таким образом, первая стадия игры заканчивается тогда, когда каждый секрет обошел ровно круг.

Затем все говорят вслух, какие секреты они узнали. Один говорит, что он узнал, что «мы храпим», что «мы грызем ногти», другой вспомнит, что «мы любим поспать» и т.д., пока все секреты не будут припомнены.

А затем всем участникам игры можно предложить произнести хором «И мы об этом никогда никому не скажем!»

7. «Бурундуки»

Ведущий на ухо называет каждого участника каким-либо животным. Все встают в круг, берутся за согнутые в локтях руки. Ведущий называет животное и соответствующий человек должен выпрыгнуть на середину, а группа не должна его пустить. Кульминация игры достигается когда ведущий называет животное, которым названо большинство членов группы.

8. «Квадрат»

Все играющие встают квадратом (так, чтобы было занято все пространство внутри квадрата) как можно теснее. Можно даже заранее очертить квадрат, в котором они должны поместиться.

Затем ведущий отдает команды, а квадрат их выполняет, стараясь увеличить занимаемую им площадь, например:

- Квадрат пошел влево – квадрат идет влево.
- Квадрат садится – квадрат с криками и воплями пытается сесть.
- Квадрат прыгает – квадрат с менее интенсивным шумом прыгает.

И так далее....

Упражнение «Королевство внутреннего мира».

Понадобится средство для воспроизведения музыки. Релаксационная композиция, краски, кисти, листы для рисования.

3.Ведущий сообщает участникам, что на сегодняшнем занятии им предстоит работать с фантастическими образами, и просит сесть поудобней. При желании можно закрыть глаза. Требовать закрывать глаза при проведении медитаций-визуализаций, совсем не обязательно. Многие люди могут прекрасно вызывать яркие зрительные образы, не делая этого. В кроме того, у некоторых участников закрывание глаз вызывает повышение тревоги.

4.Ведущий: «В каждом из нас есть особый мир – уникальный, непохожий на другие миры. Его можно представить как волшебное Королевство, раскинувшееся на огромной и разнообразной по ландшафту территории. В этом Королевстве есть высокие неприступные горы, зеленые долины и густые леса, есть глубокие моря, наполненные скрытой от глаз жизнью, и луга, изобильно усеянные необычайными цветами, есть степи и пустыни, есть бурные реки и чистые озера. И, конечно, на территории каждого из наших Королевств внутреннего мира есть города и поселки. В которых живут удивительные создания – не только люди, но и другие существа, умные и глупые, злые и добрые. Среди жителей Королевства внутреннего мира можно встретить ремесленников и ученых, волшебников и шутов, воинов и земледельцев. Есть и властитель этого Королевства, управляющий разношерстным населением и живущий в великолепном дворце. Есть преданные слуги властителя и существа, спрятавшиеся далеко от его зоркого ока и не желающие ему подчиняться.

Разные события происходят в нашем Королевстве внутреннего мира – радостные и грустные. Порой веселые, порой трагичные. Ни на минуту не утихает жизнь на территории Королевства. Даже когда властитель отдыхает, его вечный оппонент и претендент на трон пытается оказать влияние на жизнь Королевства.

Границы нашего Королевства внутреннего мира не являются четко обозначенными, они могут сужаться и расширяться. Иногда наше Королевство начинает враждовать с соседними королевствами и даже вступать в вооруженные конфликты. И как всякие войны, такие конфликты приносят только бедствия и трудности жителям Королевства.

Каждый из нас – задумывается он об этом или нет – хочет, чтобы его Королевство внутреннего мира процветало и развивалось, чтобы поменьше ссор и конфликтов было на границах Королевства и внутри него. Каждый из нас желает своему Королевству гармонии и радости. Нам надо помнить, что во многом это зависит от нас самих...»

Затем происходит рисование участниками своего Королевства внутреннего мира и обсуждение рисунков. Однако упражнение не завершается обсуждением, а имеет продолжение.

Ведущий: «На некоторых ваших рисунках присутствуют различные существа, на других изображений живых существ нет. Я прошу вас подумать, кто из таких созданий мог бы оказаться среди жителей вашего Королевства внутреннего мира. Пожалуйста, нарисуйте (или найдите среди уже нарисованных) одно существо, которое отражало бы какой-либо положительный аспект, какую-либо позитивную сторону вашего внутреннего мира. Придумайте названия каждому из этих существ».

После того как задание выполнено, ведущий просит всех участников назвать тех позитивных и негативных существ, изображения которых появились на рисунках Королевств.

Дальнейшую работу можно организовать по-разному. В зависимости от количества участников. Если число участников невелико (до 6 человек), то предлагается сочинить общую сказку, в которой действовали бы только что придуманные персонажи. При этом не обязательно включать в сказку двух персонажей от каждого. Участник может предложить одного – либо позитивного, либо негативного. Если группа многочисленна, то можно разбить ее на подгруппы по 5-6 человек и предложить не просто сочинить сказку, но инсценировать ее. Время на работу не менее 30 минут.

После того как участники расскажут сочиненную сказку или представят свои мини-спектакли, организуется обсуждение. Во всех случаях стоит обсудить следующие вопросы:

- какие образы родились у вас во время фантазирования на тему «Королевство внутреннего мира»?
- что неожиданного вы увидели в своем Королевстве?
- можете ли вы сказать, что символизировали придуманные вами существа, которые отражали негативные и позитивные аспекты вашего внутреннего мира?
- как проявили себя эти существа в созданных вами сказках?
- трудно ли вам было объединить своих существ из Королевства внутреннего мира в едином сюжете сказки?
- как вы справились с этими трудностями?
- какие чувства вы сейчас переживаете?
- что бы вы хотели сделать с этими существами? Если желание явное и сильное – сделайте это!
- какие ощущения испытываете сейчас?

Психологическая игра «Куролисы»

Задачи:

1. Осознание ребенком ценности и уникальности своих способностей и возможностей.
2. Осознание ребенком ценности и уникальности каждого человека вне зависимости от возраста, статуса, национальности.
3. Формирование у ребенка умения распознавать свои эмоциональные состояния, мотивы поведения, последствия поступков.
4. Осознание ребенком своей «внутренней силы» и овладение механизмом самопомощи.

Работа с детьми строится на основе выделенных задач по нескольким направлениям: диагностическое, коррекционно-развивающее, профилактическое.

Ожидание результатов от работы:

1. Осознание детьми собственных способностей и возможностей.
2. Осознание детьми ценности и уникальности Другого.
3. Активизация у детей личностных ресурсов, обеспечивающих психоэмоциональную устойчивость: позитивное самоотношение, навыки самоконтроля, стремление быть с людьми и сопереживать им.
4. Обогащение опыта ребенка разными конструктивными способами преодоления трудностей.

Цель:

- Научит детей вести диалог и аргументировать свои предположения
 - Научит анализировать поведение других людей
 - Научит терпению и актерскому мастерству
- развитие психоэмоционального компонента как одного из составляющих психологического развития ребёнка.

Действующие лица:

Кот 1
Цыплёнок – до 8 штук
Петух – 1
Бабушка – 1
Внук – 1
Лиса – 5
Лис – 1

Ход игры

Куролисы - остросюжетная карточная игра для детской компании. Механизм и правила игры выстроены по мотивам хорошо известной игры "Мафия", а сюжет специально адаптирован для детей с учетом возрастной специфики. Здесь вы не найдете ни одного убийства, а также героев с весьма сомнительной репутацией (мафию, маньяков, и прочих).

Наступает ночь, и игроки погружаются в сон, но Лисы опять утащили Цыпленка из курятника. Или сегодня Лисам повезло и им удалось полакомиться целой Курицей? Игрокам предстоит выяснять, кто же совершил кражу.

Правила игры довольно просты. Втемную раздаются карты из колоды, на которых нарисован один из персонажей: Кот, Лис, Курица, Петух, Цыпленок, Внук или Бабушка. Для каждого героя определены свои правила, что его герой может особенного делать во время игры. Кот – нейтральный персонаж, он руководит этим балаганом, то есть курятником.

День сменяет ночь, а ночь сменяет день. Каждую ночь все деревня, все участники игры, закрывают глаза и засыпают. Но не все дремлют: Кот по очереди просит проснуться Лис, Петуха, Бабушку и Внука. Прокричит ли первый Петух на деревне сегодня утром, чтобы разбудить курятник и всех вокруг? Или его утащили Лисы этой ночью? Или его утащили Лисы, но доброй Бабушке удалось вырвать его из лап нарушителей? И кто же из сидящих игроков в кругу играет за клан Лис? Все это предстоит выяснить счастливым, у которых окажется под рукой игра Куролисы.

Игра состоит из нескольких раундов.

1й раунд: «На что» игра.

Куролисы - остросюжетная карточная игра для детской компании. Механизм и правила игры выстроены по мотивам хорошо известной игры "Мафия", а сюжет специально адаптирован для детей с учетом возрастной специфики. Здесь вы не найдете ни одного убийства, а также героев с весьма сомнительной репутацией (мафию, маньяков, и прочих).

Участники рассаживаются полукругом и закрывают глаза.

Проблем с игрой может быть предостаточно: кто-то хитрый ночью будет подсматривать, кто-то получит карту и сразу скажет «я не хочу играть за цыплёнка», а кто-то с первых же минут игры всем своим видом не сможет скрыть свою сущность.

Во избежание проблем, ведущий даёт установку:

- выбывший игрок будет помогать мне контролировать самых хитрых в ночное время, что бы они не подсматривали.

Ведущий (кот) раздает карты. Тот человек, которому карта даётся первой, открывает глаза, запоминает карту (кто он: петух, лис и тд). Прячет карту, и закрывает глаза. Всем своим видом свою сущность не показывать.

Когда все участники имеют свои роли, кот знакомит всех с правилами игры. Глаза в этот момент открыты. (см Приложение)

2й раунд: Подготовка к игре.

Не называя имён, так как все участники должны быть скрыты, о том кто он – знает только сам участник и кот, который впоследствии знакомится со всеми по очереди, ведущий объясняет условие игры.

В игре участвуют два лагеря: лесные жители и мирные жители.

Это два противоборствующих клана.

Мирные жители делятся на две команды-

жители курятника (куриное семейство: петух, курица и цыплята) и
содержатели курятника (бабушка и внук).

Бабушка, хозяйка курятника и защитница цыплят.

Внук – шалопай, вредит всем просто из любви к искусству, пытается при этом
вычислить лис с помощью капканов.

Петух и курочка – заботятся и охраняют цыплят. Задача петуха – вычислить
лиса.

Лесные жители включают в себя несколько лисиц (лиса) и лис.

Лис – предводитель клана лисиц. Он самый хитрый и опасный. Его задача
вычислить петуха и украсть курочку.

Задача лисиц – ночью съесть всех кур, или выкрасть как можно больше птицы.
Бабушку тоже можно украсть.

Цель обитателей курятника – днём вычислить всех лисиц и прогнать их прочь.

Задача каждой команды – вывести из игры команду противника.

Интрига состоит в том, что только лисы знают друг друга, обычные игроки
понятия не имеют «кто есть кто».

Кот отлично видит всё происходящее, он не принимает ни чью сторону,
политкоректно молчит, так является ведущим. Он не участвует в жизни курятника,
но строго контролирует весь происходящий процесс. И рассказывает обитателям о
происходящем в ночное время суток.

Участник, которому грозит изгнание должен убедить всех. Что он не
относится к лагерю соперников.

Ничьей быть не может – побеждают либо куры, либо лисы.

Кто же победит? Куры или лисы?

Зависит от того, насколько игроки хорошо понимают друг друга!

Итак...

3й раунд «Знакомство».

В одном образцовом курятнике жил петух со своей курицей, и было у них
восемь (5-4 – зависит от количество игроков) жизнерадостных цыплят. Бабушка с
внуком ухаживали за птичье семейством, а кот, нежась на солнышке, внимательно
наблюдал за двором. К сожалению, в соседнем лесу завелись несознательные лисы,
которые повадились таскать птенцов и всячески досаждают обитателям курятника.

Тогда грозный петух взял командование в свои крылья и мобилизовал всех на
борьбу с незваными гостями...

Но вот наступает ночь и все обитатели засыпают.

(все засыпают)

- Сейчас просыпаются лисы и знакомятся друг с другом взглядами и жестами.
Разговаривать и шуметь нельзя. Иначе вас вычислят очень быстро.

Затем с ведущим ПО ОЧЕРЕДИ знакомятся курица, петух, бабушка и внук.

4 раунд: Процесс игры. День и ночь.

По команде ведущего все просыпаются. Ведущий рассказывает, что было
ночью: съели лисы кого-то или нет, спасла ли бабушка и тд.

Начинается обсуждение и все пытаются выявить лис. После обсуждения происходит голосование, по результатам которого одного из игроков выгоняют из курятника, в игре он больше не участвует.

Обсуждать можно как по порядку так и хаотично. Здесь можно выдвигать свои подозрения, а скрывающимся за лис отводить подозрения от себя, обвиняя, например, кого-нибудь другого.

Во вторую ночь те, кто просыпается по команде ведущего, уже совершают те действия, которые они могут. А наутро снова голосование.

День сменяется ночью и дальше по кругу, пока не произошло одно из двух:

- все лисы изгнаны

- количество «лесных» равно или больше количеству «мирных».

(соответственно тогда лисы побеждают).

5й Раунд. Окончание игры.

Игра заканчивается победой «Мирных жителей» в том случае, если устранены все лисы и лис. Лисы побеждают в случае, если количество «Мирных жителей» в игре равно или превышает количество «Лесных жителей», либо если окончательно выведены из игры курица.

Условие окончания игры можно немного изменить.

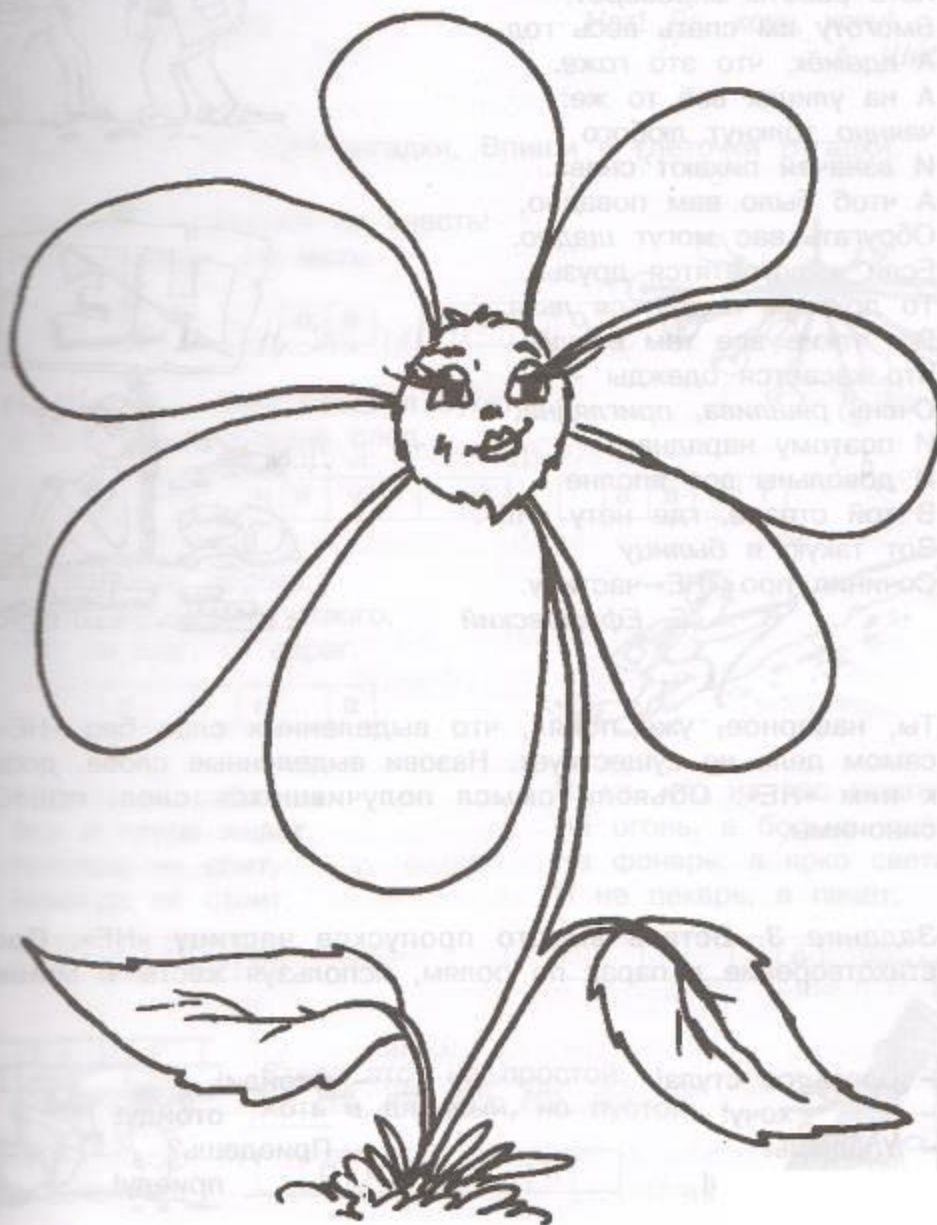
Чем хороша и особенная игра?

После окончания игры обсудить чем хороша и особенная игра?

- Молодцы ребята. вы были очень дружной командой. а сейчас давайте составим список пожеланий для друзей. На лепестках цветка напишите пожелания. Можно раскрасить цветок.

Так же выполняется следующее задание.

 **Задание 1.** На лепестках цветка напиши пожелания другу, употребив только глаголы с частицей «НЕ».



Инсценировки.

Цель занятий – дать возможность младшим школьникам проявить творчество, фантазию, на основе этого развивать устную речь. В ходе обучения дети учатся овладеть монологической и диалогической речью.

Задача: совершенствовать культуру речи и развивать устную речь, вовлекая в инсценирование сказок, воспитать чувство прекрасного, чувство коллективизма, дружбы, ответственности, формировать ум, воображения и речь младшего школьника.

Инсценируй вместе с одноклассниками весёлые диалоги с участием малышей. Не забудь про «малышовскую» интонацию!

- Мама тебе мыла голову?
- Да.
- Глазки щипало?
- Да.
- Ты плакала?
- Нет, не плакала. Я просто кричала.



- Мама. Откуда я взялся?
- В капусте нашли.
- В солёной?
- Почему?
- Так ведь в феврале свежая не растёт...



- Мама, это духи?
- Нет, туалетная вода.
- Ужас! Где же ты её набирала?!

- Мамочка, спой песню про мышку-Шумелку!
- Да не знаю я такой!
- Ну как же, Шумелка-мышь, деревья гнулись...

- У вас в садике дерутся?
- Да.
- А из-за чего?
- Из-за игрушек.
- А кто у вас самый сильный?
- Воспитательница.



- Бабушка, давай поиграем!
- Давай, а как мы будем играть?
- Ты будешь дочкой, а я – мамой.
- Хорошо.
- Дочка, ну-ка собирай игрушки!

- А потом я поехал с мамой и тетей Светой на шашлыки!!!
- И как, вкусные были шашлыки?
- Не знаю. Я их не ел...
- А что ел тогда?
- Мясо на палках!

Раздать парам.

Готовятся 5 минут.

После чего один зачитывает, второй показывает движениями.

Между тем, как оно далёко
Бьётся долго и жестоко,
Наступает срок родин;
Сына Бог им дал в аршин...



...И царица хохотать,
И плечами пожимать,
И подмигивать глазами,
И пощёлкивать перстами...



Балда говорит: «Буду я служить тебе славно,
Усердно и очень исправно,
В год за три щелка тебе по лбу,
Есть же мне давай варёную полбу».



Видит: весь сияя в злате,
Царь Салтан сидит в палате
На престоле и в венце,
С грустной думой на лице.



Раз он в море закинул невод, —
Пришёл невод с одною тиною.

Перед нею усердные слуги;
Она бьёт их, за чупрун таскает.



Упражнение «Мое имя»

Цель: осознание собственной значимости, способствование более глубокому самопознанию.

Понадобятся кисти, краски, гуашь, карандаши и т.п., все, что позволяет рисовать.

1. Участникам предлагается задание нарисовать свое имя, как они себе его представляют, рисунок может быть насыщен любыми изображениями, с которыми ассоциируются собственное имя.
2. После того. Как все дети закончили свои рисунки, они собираются вокруг на обсуждение.
3. Каждый ребенок (по желанию) демонстрирует свой рисунок и рассказывает о своем имени, о том, что он хотел нарисовать.
4. Ведущий должен активизировать работу участников группы, создавать условия для того, чтобы дети активно задавали вопросы по рисункам. Давали свои ассоциации на рисунок участника.
5. Ведущий предупреждает, что участник может принимать, а может не принимать высказывания группы.

Личный отзыв ребенка о лагере

Фамилия и имя _____

Класс: _____

1. Что понравилось? _____

2. Что НЕ понравилось? _____

3. Что полезного узнал (а) и приобрел (а) за время пребывания в лагере? _____

4. Твои предложения по улучшению отдыха.

Анкета № 1. «Изучение ожиданий от отдыха»

1. Как тебя зовут? _____
2. Сколько тебе лет? _____
3. Ты в первый раз в этом лагере? _____
4. Чего ты ждешь от отдыха? _____
- _____
- _____

Анкета № 2. Изучение межличностных отношений в отряде

Ответь на вопросы, но это секрет, поэтому вслух ничьи имена называть нельзя.

1. С кем из ребят своего отряда ты хотел бы дежурить? _____
- _____
2. С кем не хотел бы и почему? _____
- _____
3. Кого из ребят своего отряда ты пригласил бы на свой день рождения? _____
- _____
4. Кого не пригласил бы и почему? _____
- _____
- _____

Анкета №3. Заключительная анкета

1. Тебе понравилось в лагере? _____
2. Какие мероприятия особенно запомнились? _____
- _____
3. Что тебе не очень понравилось? _____
4. Какую отметку ты поставил бы себе за активность в жизни лагеря (по 5-балльной системе)? _____
5. Какую отметку за работу ты поставил бы взрослым? _____
6. Что тебе дал отдых в лагере, чему ты научился, что приобрел? _____
7. Оправдались ли твои ожидания от отдыха? _____

«Путешествие в Тилимилитрядию»

Цель: Создание условий для формирования и развития познавательного интереса.

- Задачи:** 1) Создание благоприятного микроклимата;
2) Содействие в формировании умения работать в коллективе;
3) Способствование развитию познавательного интереса.

Форма: Игра

Продолжительность: 30 минут

Оборудование: Карточки с рисунками.

План занятия:

- 1) Приветствие.
- 2) Разминка
- 3) Конкурсная программа:
 - 3.1. Упражнение «Геометрические фигуры»
 - 3.2. Игра «Развиваем наблюдательность»
 - 3.3. Игра «Путаница»
 - 3.4. Разминка (физминутка)
 - 3.5. «Кораблик»
 - 3.6. «Гусеница»
 - 3.7. «Разрезанные изображения»
 - 3.8. «Найди букву»
- 4) Завершающий этап (Подведение итогов, награждение)

Ход занятия:

1.Приветствие.

Цель: создание атмосферы доверия.

Здравствуйте, ребята! Сегодня, я предлагаю вам посетить волшебную страну Тилимилитрядию. Добираться мы будем на паровозиках, поэтому нам нужно распределиться, кто в каком поезде поедет. На столе лежат билетики. Каждому нужно подойти, взять билет и сесть в свой паровозик. Каждый паровозик придумывает свое название и выбирает капитана-машиниста.

А теперь давайте представимся: нужно сказать название паровозика, представить машиниста и каждого пассажира. Для этого нужно сказать свое имя и то, что вы любите делать. Например, я Анастасия Сергеевна и я очень люблю рисовать.

2.Разминка

Цель: Подготовить учащихся к работе на уроке

Итак, все пассажиры на местах, мы отправляемся. Для того чтобы завести наши паровозики мы поиграем в игру под названием «Поймай звук ладошками».

Инструкция для детей: Хлопните в ладоши, когда услышите в слове звук Ш (шар, сыр,мышь, плащ, шуба, щука, мишка, миска, шум, тигр, шаг, шанс, мыло, утро, страус, шутка, штраф...).

И вот, мы уже в пути. На протяжении всей дороги вы, как пассажиры каждого паровозика, будите выполнять задания, за которые будут даваться баллы. А какой

паровозик придет первый в Тилимилитрядию, мы узнаем, подсчитав количество полученных очков.

3. Основной этап

3.1. Упражнение "Геометрические фигуры"

Цель: развитие восприятия формы предметов.

Детям предлагаются карточки с рисунками, состоящими из геометрических фигур.

Инструкция для детей: определите и запишите, сколько на карточках треугольников, квадратов, кругов, ромбов, прямоугольников и т.д.

3.2. Игра "Развиваем наблюдательность"

Цель: развитие внимания.

Инструкция для детей: в течение 5 минут запишите как можно больше предметов, группируя их по следующим признакам: предметы красного цвета, круглые предметы и предметы, начинающиеся на букву К. За более длинный список предметов по каждому из признаков команде начисляются баллы.

3.3. Игра «Путаница»

Цель: развитие памяти, слухового восприятия

Инструкция для детей: Исправьте ошибку в стихотворении.

Наша Маша громко плачет:

Уронила в речку мячик. (Таня)

Идет медведь, качается,

Вздыхает на ходу:

"Ох, доска кончается,

Сейчас я упаду." (Бычок)

Зайку бросила лентяйка.

Под дождем остался заяк.

Со скамейки слезть не мог,

Весь до ниточки промок. (Хозяйка)

Жил старик со своею женою

У самого синего моря. (Старуха)

Плутовка к дереву

На цыпочках подходит.

Вертит хвостом,

С лягушки глаз не сводит... (Ворона)

У лукоморья дуб зелёный;

Златая цепь на дубе том:

И днем и ночью конь ученый

Все ходит по цепи кругом. (Кот)

3.4. Разминка (физминутка)

Цель: снятие напряжения

Ведущий: А сейчас, ребята, мы немного отдохнем. Мне нужно по одному пассажиру из каждого паровозика, которые проведут физ.минутку.

3.5. Упражнение «Кораблик»

Цель: развитие цветовосприятия.

Оборудование: карточки с изображением цветного кораблика с контурами трех кружков (огоньков) и по три цветных кружочка (красного цвета разных оттенков: темно – красный, красный, светло – красный). Инструкция для детей: «Рассмотрите кораблик, на нем изображены огоньки. Помогите «зажечь огоньки»: разложите кружки на кораблике от темного к светлому».

3.6 Упражнение «Гусеница»

Цель: развитие цветовосприятия.

Оборудование: кружки зелёного цвета различные по насыщенности.

Инструкция для детей: разложи кружочки зеленого цвета разных оттенков от самого светлого к самому тёмному.

3.7. «Разрезанные изображения»

Цель: развить умение составления целого из части

Предъявляют части 2—3 изображений (например, овощей разного цвета или разной величины и т. д.).

Инструкция для детей: соберите из этих частей целые изображения.

3.8. Конкурс капитанов-машинистов «Найди букву»

Цель: развитие зрительного восприятия, концентрации внимания.

Капитанам нужно в тексте одной чертой подчеркнуть букву А, двумя — все буквы Н.

Пока капитаны выполняют задание, команды решают ребусы.

4.Завершающий этап.

Цель: Подведение итогов, подсчет баллов.

Паровозик, набравший большее количество очков, прибывает в Тилимилитрядию.

«Ребята, вам понравилось наше путешествие? Вы узнали что-нибудь новое? А что вам больше всего понравилось?»

Игротерапия

"Маленькое приведение" (Лютова Е.К., Моница Г.Б.)

Цель: Научить в приемлемой форме выплеснуть накопившийся у агрессивного ребенка гнев.

Содержание: “Ребята! Сейчас мы с вами будем играть роль маленьких добрых приведений. Нам захотелось немного похулиганить и слегка напугать друг друга. По моему хлопку вы будете делать руками вот такие движения (педагог приподнимает согнутые в локтях руки, пальцы растопырены) и произносить страшным голосом звук “У”. Если я буду тихо хлопать, вы будете тихо произносить звук “У”, если я буду громко хлопать, вы будете пугать громко. Но помните, что мы добрые приведения и хотим только слегка пошутить”. Затем педагог хлопает в ладоши. “Молодцы! Пошутили и достаточно. Давайте снова станем детьми!”

"Мой хороший попугай"

Цель: игра способствует развитию чувства эмпатии, умения работать в группе.

Содержание: Дети стоят в кругу. Затем взрослый говорит: “Ребята! К нам в гости прилетел попугай. Он хочет с нами познакомиться и поиграть. Как вы думаете, что мы можем сделать, чтобы ему понравилось у нас, чтобы он захотел прилететь к нам снова? Дети предлагают: “Говорить с ним ласково”, “Научить его играть и т.д. Взрослый бережно передает кому-либо из них плюшевого попугая (мишку, зайца). Ребенок, получив игрушку, должен прижать ее к себе, погладить, сказать что-то приятное, назвать ласковым именем и передать (или перебросить) попугая другому ребенку.

Игру лучше проводить в медленном темпе.

"В тридевятом царстве"

Цель: Игра способствует формированию чувства эмпатии, установлению взаимопонимания между взрослым и ребенком.

Содержание: Взрослый и ребенок (мама и ребенок, воспитатель (учитель) и ребенок и т.д.), прочитав какую-либо сказку, рисуют ее на большом листе бумаги, изображая героев и запомнившиеся события, затем взрослый просит ребенка пометить на рисунке, где он (ребенок) хотел бы оказаться.

Ребенок сопровождает рисунок описанием своих походов “в сказку”.

Взрослый же в процессе рисования задает ему вопросы: “А что бы ты ответил герою сказки, если бы он спросил тебя...?”, “А что бы ты сделал на месте героя?”, “А что бы ты ощутил, если бы герой сказки появился здесь...?”

"Липучка"

Цель: Игра способствует развитию умения взаимодействовать со сверстниками, снятию мышечного напряжения, сплочению детской группы.

Содержание: Все дети двигаются, бегают по комнате, желательно под быструю музыку. Двое детей, держась за руки, пытаются поймать сверстников. При этом они приговаривают: “ Я - липучка- приставуча, я хочу тебя поймать”. Каждого пойманного ребенка “липучки” берут за руку, присоединяя его к своей компании. Затем они все вместе ловят в свои “сети” других.

Когда все дети станут “липучками”, они под спокойную музыку танцуют в кругу, держась за руки.

Если музыкальное сопровождение невозможно осуществить, взрослый задает темп игре, хлопая в ладоши. В этом случае темп, быстрый в начале игры, замедляется по мере ее проведения.

Игра «Паровозик»

Цель: снятие эмоционального напряжения, мышечных зажимов.

Дети встают в круг. По очереди они выступают в роли ведущего, который показывает определенные движения (без слов). Ведущий как бы паровозик, который ведет за собой вагоны, повторяющие все его движения. Дети-«вагончики» должны повторить то, что изображает ведущий, и, если он показывает не просто набор движений, а какого-нибудь человека или животное, отгадать, кого он изображает.

Эта игра «без слов» помогает застенчивому ребенку легче вступить в контакт со сверстниками.

Игра «Зернышко»

Цель: снятие эмоционального напряжения.

Ведущий. В зернышке или семечке спрятаны различные растения. Зернышко, попадая в почву, начинает прорастать. Представьте себя в виде зернышка. Присядьте на корточки. Сейчас вы чувствуете, как тепло согревает вас изнутри, ваши ноги, тело, руки. Солнышко пригревает, и зернышко прорастает. Постепенно вы выпрямляетесь, из вашего зернышка к солнцу тянется росток, он набирается сил и становится все сильнее и сильнее. Присмотритесь к нему, что это за растение? Возможно, ягода или цветок, а кто-то овощ или фруктовое деревце. Оно выпрямляет свои листочки и радуется солнышку. Потянитесь, встаньте на носочки.

Сделайте глубокий вдох и выдох. Вы сейчас снова ребята, но очень хотелось бы знать, какие растения вы вырастили из зерен. Кто готов нам рассказать о своем ростке?

Рассказы детей. Ведущий может задавать наводящие и уточняющие вопросы.

Упражнение «Я хочу!»

Цель: способствование принятию участниками себя.

Участникам по очереди необходимо говорить предложение, которое начинается со слов: «Я хочу...». Например, «Я хочу закончить учебу», «Я хочу есть» и т.д

«Что такое хорошо, а что такое плохо?»

Цель: знакомство детей с понятиями «хорошо» и «плохо».

Задачи:

1. Дать характеристику понятию «хорошо».
2. Дать характеристику понятию «плохо».
3. Выделить основные моменты хорошего и плохого поведения.
4. Создать условия для закрепления полученной информации.

Оборудование: мультимедийная презентация.

План занятия:

1. Приветствие. Освещение основных вопросов занятия.
2. Основная часть.
3. Упражнение «Что бы сделал Я?..»
4. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Приветствие. Разминка «Карлики – великаны».

Инструкция «Я буду говорить и показывать вам действия, ваша задача внимательно смотреть и делать все наоборот, то есть, например, я сажусь, а вы... правильно, должны остаться стоять. Итак, смотрим...»

2. Основная часть.

Сегодня у нас занятие на тему: «Что такое хорошо и что такое плохо». На занятии мы поговорим о хороших и плохих поступках людей, а еще нас ждут увлекательные задания. Готовы?

Предлагаю поиграть в игру «Вежливые слова»

а) Проводится словесная игра «Вежливые слова».

1) Назовите все формы приветствий, какие вы знаете?

Дети: Здравствуйте, доброе утро, добрый день, добрый вечер, привет.

2) Теперь скажите мне все формы благодарности.

Дети: Спасибо, большое спасибо, благодарю.

3) А, сможете ли вы вспомнить формы пожеланий?

Дети: Всего хорошего, всего доброго, будьте здоровы, спокойной ночи, приятного аппетита, доброго пути.

4) А какие мы знаем формы извинений?

Дети: Простите, извините, прошу прощения, приношу извинения, прошу меня извинить.

5) А когда нам надо что-то попросить, как мы это делаем? Назовите мне формы просьбы.

Дети: Пожалуйста, будьте добры, будьте любезны, прошу вас.

6) И наконец, скажите мне все способы прощания.

Дети: До свидания, до скорой встречи, прощайте, пока.

б) А сейчас я предлагаю вам поговорить о таких словах как хорошо и плохо.

Кто знает, что значит «хорошо» и «плохо» (дети высказываются).

Кто из вас может объяснить, что значит быть хорошим?

Дети: Это значит, быть внимательным к людям; заботиться о близких тебе людях; уступать дорогу, когда идешь на встречу; уступать место девочкам и взрослым людям; благодарить за помощь; не грубить; стараться сделать приятное, а также говорить вежливые слова.

Скажите, чтобы быть хорошим человеком, достаточно ли только знать вежливые слова?

Правильно, ребята. Быть хорошим человеком – это не только говорить вежливые слова, но и стараться делать приятное другим людям, помогать друзьям в трудную минуту, быть добрым и справедливым. А вы знаете какоенибудь стихотворение про хорошо и плохо?

с) Зачитывается стихотворение Владимира Маяковского «Что такое хорошо, а что такое плохо»

Крошка сын к отцу пришел,
и спросила кроха:

- Что такое *хорошо*
и что такое *плохо*?

У меня секретов нет,-
слушайте, детишки,-
папы этого ответ
помещаю в книжке.

- Если ветер крыши рвет,
если град загрохал,-
каждый знает - это вот
для прогулок плохо.

Дождь покапал и прошел.
Солнце в целом свете.

Это - очень хорошо
и большим и детям.

Если сын чернее ночи,
грязь лежит на рожице,-
ясно, это плохо очень
для ребячьей кожицы.

Если мальчик любит мыло
и зубной порошок,
этот мальчик очень милый,
поступает хорошо.

Если бьет дрянной драчун
слабого мальчишку,
я такого не хочу
даже вставить в книжку.

Этот вот кричит: - Не трожь
тех, кто меньше ростом!-
Этот мальчик так хорош,
загляденье просто!

Если ты порвал подряд
книжицу и мячик,
октябрюта говорят:
плоховатый мальчик.

Если мальчик любит труд,
тычет в книжку пальчик,
про такого пишут тут:
он хороший мальчик.

От вороны карапуз
убежал, заохав.
Мальчик этот просто трус.
Это очень плохо.

Этот, хоть и сам с вершок,
спорит с грозной птицей.
Храбрый мальчик, хорошо,
в жизни пригодится.

Этот в грязь полез и рад,
что грязна рубаха.

Про такого говорят:
он плохой, неряха.

Этот чистит валенки,
моет сам галоши.

Он хотя и маленький,
но вполне хороший.

Помни это каждый сын.

Знай любой ребенок:
вырастет из сына свин,

если сын - свиненок,
Мальчик радостный пошел,
и решила кроха:

"Буду делать *хорошо*,
и не буду - *плохо*".

d) Упражнение «Кто прав?». Учащимся предлагаются ситуации, где нужно определить кто виноват, и кто как поступил, плохо или хорошо.

1. Рефлексия.

На этом наше с вами занятие подходит к концу. Вы все сегодня были молодцы. Давайте же вспомним, о чем мы с вами говорили на этом занятии (дети высказываются).

А теперь поднимите руку те, кому понравилось занятие.

Спасибо всем. До свидания.

Сказка «В поисках друзей»

Жила была Девочка. Часто она играла одна в своей комнате. В один прекрасный день ей стало очень скучно. И она подумала: нет у меня друзей. А ведь с ними играть веселее. Скоро будет мой день рождения, а пригласить мне некого.

И решила она прогуляться, настроение у нее было хорошее, она шла и думала, что скоро найдет себе друга. Вдруг она увидела поросенка, который лежал в луже и визжал.

Поросенок: Хрю-хрю-хрю! Бежал, упал и в лужу попал! Хрю-хрю-хрю!

Девочка: Вставай, а то будешь весь грязный!

Поросенок: Нет, не встану! А визжать буду, чтобы меня мама-свинья услышала. Хрю-хрю, бежал, упал и в лужу попал.

Девочка: Какой же ты капризный. Я думала, что ты будешь моим другом, но капризули мне в друзья не годятся.

Поросенок: Но я хочу быть твоим другом. И я не буду больше капризничать.

Так стали они дружить. И решили они пойти прогуляться дальше. Девочка уже долго гуляла и проголодалась. Смотрят они, а на травке сидит котенок с целой пачкой печенья.

Девочка: Здравствуй, котенок.

Котенок: привет!

Девочка: Не угостишь ли ты нас печеньем, мы так проголодались. Пожалуйста!

Котенок: Вот вам мой ответ, не получите обед. Мне и самому печенья мало.

Поросенок: Ну ты и жадина!

Котенок: Это я то?

Поросенок: Ты!

Котенок: Нет, я не жадина. Это я пошутил. Угощайтесь!

И котенок угостил их печеньем. После они решили пойти дальше гулять все вместе. Видят, навстречу им бежит мышка.

Мышка: Пи-пи-пи! Не подходите, боюсь я вас.

Девочка: Не бойся нас, мы хотим дружить.

Поросенок: А откуда ты бежишь?

Мышка: Из леса. Там медвежонок с волчонком ругаются и дерутся. А раньше они такими хорошими друзьями были.

Котенок: Пойдемте посмотрим, что у них произошло.

Мышка: Да вы что? Вам не страшно?

Девочка, котенок, поросенок вместе: Мы же все вместе. Нам и не страшно.

И они пошли в лес. А мышка бежала за ними и все время оглядывалась по сторонам, боялась, что ее кто-нибудь съест. Пришли в лес и видят, что медвежонок с волчонком и вправду ругаются.

Медвежонок: Ты взял мой бочонок меда!!!

Волчонок: Нет, не брал! Зато ты у меня удочку стащил!

Медвежонок: Ничего я не стащил.

Волчонок: Нет, стащил.

Так они стояли и спорили. Прилетела к ним сова, самая мудрая птица леса.

Сова: Что это вы соритесь?

Волчонок: Медвежонок у меня удочку стащил!

Медвежонок: А волчонок у меня бочонок меда стащил!

Сова: Медвежонок, а почему ты думаешь, что волчонок украл?

Медвежонок: Мне лиса сказала!

Сова: А почему волчонок, ты медвежонка обвиняешь?

Волчонок: Мне лиса сказала. Что это он взял.

Сова: А может лиса вас обманула?

Медвежонок и волчонок вместе: Об этом мы и не подумали.

На полянке появляется лиса.

Сова: Лиса, скажи, кто взял удочку и бочонок меда?

Лиса: Волчонок украл мед, а медвежонок удочку.

Волчонок и медвежонок: Ты обманываешь.

Лиса: А, это я перепутала. Значит, взяли они!

Она показывает на девочку, поросенка, котенка и мышку.

Они вместе: Что вы! Мы не брали!

Сова: Лиса, может ты сама их взяла?

Лиса: Ну взяла!

Сова: Зачем?

Лиса: Хотела медвежонка и волчонка поссорить. Ведь в лесу они самые лучшие друзья, а у меня друзей нет.

Медвежонок: Лиса, если бы ты не обманывала, мы бы давно с тобой дружили. Ты такая веселая.

Лиса: Ну если так, я постараюсь больше не обманывать.

Девочка: Ну вот и хорошо! У меня скоро день рождения, приходите все ко мне в гости!

Психопрофилактика и психопросвещение.
Психологический практикум на тему: «Хоровод Дружбы».

Занимательный практикум психологической направленности.

Конспект мероприятия.

Цели: Создание в группе атмосферы доброжелательности. Дифференциация понятий «дружба», «друг» и осознания важных качеств, которыми они характеризуются. Развитие умений сотрудничества в процессе творческой деятельности. Воспитание толерантного отношения к товарищам по отряду, чувства взаимопомощи.

Предварительная подготовка: игрушка-символ, клей, кисточки, фигурки человечков, основа на листе ватмана с изображением поляны и речки,.

Количество участников, возраст: 15 человек, разновозрастная группа от 7 до 14 лет.

Ориентировочное время: 45-50 минут.

Ход занятия.

1.Организационный момент:

Упражнение «Знакомство».

Ведущий приветствует ребят, представляется и предлагает каждому участнику занятия по очереди (по кругу, по часовой стрелке) представиться по имени, чтобы познакомиться, а так же рассказать: сколько им лет, успели ли они подружиться и назвать имя того, с кем. Говорит тот, у кого в руках игрушка-символ.

Упражнение «Здравствуй, друг».

Ведущий предлагает всем рассчитаться на 1,2. Первые номера образуют внешний круг, а вторые – внутренний. Пары стоят лицом друг к другу, между ними идет как бы одновременный диалог. Первые номера обращаются ко вторым, а те повторяют за ними движения.

Первые номера говорят:

- Здравствуй друг! – при этом происходит рукопожатие.
- Как дела? - разводят руки в стороны.
- Где ты был? - берут аккуратно за ушко своего партнера.
- Я скучал! - правая рука к сердцу.
- Ты, пришел...- руки на плечи друг другу.
- Хорошо! – объятия.

Упражнение «Есть - нет».

Ведущий называет какой-либо признак или качество, а ребята встают, если считают, что у них это есть или остаются сидеть на стульях, если считают, что этого у них нет.

а/ у кого светлые волосы;

б/ у кого в одежде есть красный цвет;

- в/ мальчики;
 - г/ карие глаза;
 - д/ девочки;
 - е/ кто считает себя не похожим на других ребят в группе;
 - ж/ кто умеет дружить.
- 2 часть: основная.

Ведущий: «Посмотрите, как мы похожи, у нас много общего: некоторые из нас похожи цветом волос, глаз, у нас в группе есть ребята одного возраста, но самое главное все мы живем в Волгограде, городе на Волге, поэтому все мы - Волгари. В то же время мы отличаемся друг от друга цветом глаз, ростом, одеждой, национальностью, но это не мешает нам общаться друг другом, дружить, вместе на занятии играть. Тема нашего занятия «Хоровод Дружбы». Ребята, а что для вас дружба? В чем она проявляется? (Ведущий фиксирует ответы детей на листе бумаги, а затем резюмирует их). Хорошо, а теперь я предлагаю вам объединиться в подгруппы. (Деление условное по 5 человек, но в каждой подгруппе должен быть либо вожатый, либо воспитатель.) Ведущий предлагает в каждой группе обсудить кто такой «друг», а также, какими качествами он должен обладать. (Варианты фиксируются в группе и представляются вкруг. Время на обсуждение – 10 минут.)

Ведущий: « Я хочу рассказать вам одну историю из жизни наших далеких предков. Это было давным-давно, когда Волга была полноводной. Вдоль ее берегов селились люди с разных концов света. Здесь не было городов, кирпичных домов, машин, светофоров, было много нехоженных дорог, а вдоль реки стояли деревянные избы. Однако уже тогда люди знали, что жить надо в мире с собой и другими, то есть соседями. Они много общались между собой, ходили друг к другу в гости, помогали убирать урожай, делать заготовки на зиму. Но самым важным событием для них был день Дружбы. Он появился после одного неприятного случая. Как-то соседи перестали помогать друг другу, понадеясь лишь на свои силы, что произошло уже и не упомнить. Но справиться со всеми делами им не удавалось. В тот год, когда это произошло, урожай был мал, поэтому зиму люди переносили тяжело. Вот тогда старейшины созвали на поляну всех Волгарей, чтобы узнать причину раздора между людьми, но оказалось, что о ней никто уже и не помнил, однако все помнили, к чему привела ссора. Тогда Волгари дали слово, что больше никогда не будут ссориться, и каждый год будут праздновать день Дружбы. Праздник этот проходил после совместного сбора урожая, он продолжался весь день, а вечером Волгари разжигали костры, пели песни и водили хоровод Дружбы. Я предлагаю нам с вами воссоздать этот хоровод Дружбы, но не совсем обычным способом».

Изготовление «Хоровода Дружбы».

Ведущий: «Каждый из вас возьмет по одной фигурке, которая должна быть того же пола, к которому вы относитесь (мальчик – мальчика, а девочка – девочку). Эту фигурку надо оживить с помощью карандашей, раскрасив ее. Оденьте своего Волгаря по погоде. Сегодня у нас на улице жарко или холодно? Посмотрите на свою одежду, она удобная? Можно одеть его также как и вы». (Данная часть задания выполняется под музыкальное сопровождение, ориентировочно 10 минут.)

Ведущий: «Вот у нас и готовы фигурки мальчиков и девочек, которые хотели бы найти себе новых друзей, но для этого им необходимо стать в хоровод.

Сейчас мы объединим их в хоровод дружбы, для этого необходимо наклеить свои фигурки на лист ватмана так, чтобы получился круг, и каждой фигурке дать имя, чтобы они, как и мы могли общаться». (Выполняется предпоследняя часть задания.)

3 часть. Итоговая: рефлексия и подведение итогов занятия.

Ведущий предлагает ребятам определить урок жизни, который они получили на занятии он фиксирует и резюмирует мысли детей, а затем записывает их в центре коллективной работы «Хоровод Дружбы»).

Рефлексия посредством игры «Говорящий хоровод».

Все участники становятся в круг, держа друг друга за руки. Ведущий предлагает им выразить свои чувства с помощью ритма, в котором будет двигаться хоровод: «Если вам было приятно работать вместе, то мы двигаемся быстро, если нет, то медленно. Если вам понравилось наше занятие, то мы поднимаем руки вверх и становимся на носочки, а если нет – присаживаемся на корточки. Если вам помогло наше занятие подружиться еще больше, то мы идем в центр круга, если нет – делаем круг шире».

Ведущий благодарит всех участников за активность и проявленный интерес.

Групповое заключительное занятие
«Чемодан пожеланий» с элементами рефлексии

Цель: получение обратной связи от группы, создание позитивного эмоционального фона в группе, подведение итога работы кружка.

Детям раздается по чистому листу А-4, вверху они указывают свое имя – это их «чемодан» с пожеланиями от участников, который они унесут с собой после кружка. Подписанный лист передается человеку справа (или слева), который в самом низу листа пишет свое пожелание автору, загибает лист (чтобы не было видно написанное) и передает по кругу следующему участнику. Когда «чемодан» возвращается к хозяину, он может его раскрыть, прочитать и, если возникнут вопросы, задать группе.

Приложение к игре «ПОТЕРПЕВШИЕ КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ»

Согласно экспертам, основными вещами, необходимыми человеку, потерпевшему кораблекрушение в океане, являются предметы, служащие для привлечения внимания, и предметы, помогающие выжить до прибытия спасателей. Навигационные средства имеют сравнительно небольшое значение: если даже маленький спасательный плот и в состоянии достичь земли, невозможно на нем запастись достаточно пищи и воды для жизни в течение этого периода. Значит, самыми важными являются зеркало для бритья и канистра нефтегазовой смеси. Эти предметы могут быть использованы для сигнализации воздушным и морским спасателям. Вторыми по значению являются такие вещи, как канистра с водой и коробка с армейским рационом.

1. Зеркало для бритья (средство сигнализации морским и воздушным спасателям).
2. Канистра нефтегазовой смеси (сигнализация - может быть зажжена бумагой и спичкой вне плота и будет плыть по воде, привлекая спасателей)
3. Канистра с водой (утоление жажды).
4. Коробка с армейским рационом (основная пища).
5. Непрозрачный пластик (сбор дождевой воды, обеспечение и защита от стихии).
6. 2 коробки шоколада (резервный запас пищи).
7. Рыболовная снасть (оценивается ниже, чем шоколад, так как нет уверенности, что вы поймаете рыбу).
8. Нейлоновый канат (можно использовать для связывания снаряжения, чтобы оно не упало за борт).
9. Плавательная подушка (это спасательное средство за бортом).
10. Репелленты от акул (отпугивание).
11. Спирт (содержит 60% алкоголя, что достаточно для использования в качестве возможного антисептика при любых травмах, использовать в других целях (в данном случае внутрь) вызывает обезвоживание).
12. Приемник (имеет малую ценность, так как нет передатчика).
13. Карты Тихого океана (бесполезны без доп. навигационных приборов, важнее знать, где вы находитесь, а где находятся спасатели).
14. Противомоскитная сетка (в Тихом океане москитов нет).

Основная причина более высокой оценки сигнальных средств по сравнению с предметами поддержания жизни (пища, вода) заключается в том, что без средств сигнализации почти нет шансов быть обнаруженными и спасенными. К тому же, в большинстве случаев спасатели приходят в первые 36 часов, а человек этот период может прожить без воды и пищи.

Подарки

Цель: формирование необходимости доброго отношения друг к другу; развитие фантазии, творчества, театральных способностей ребят

План занятия

1. Приветствие.

Начнем занятие с теплого, доброго и светлого. Но теплое и светлое само по себе не появляется, его делают люди. И если вы хотите привнести это в свою жизнь, то вам нужно хоть что-нибудь для этого сделать. На этот счет существует одна притча.

«Жил-был один Монах. И в течение большей части своей жизни он пытался выяснить, чем отличается Ад от Рая. На эту тему он размышлял днями и ночами. И в одну ночь, когда он заснул во время своих мучительных раздумий, ему приснилось, что он попал в Ад. Осмотрелся он кругом и видит: сидят люди перед котлами с едой. Но какие-то изможденные и голодные. Присмотрелся он лучше - у каждого в руках ложка с длинню-ю-ю-ющей ручкой. Черпануть из котла они могут, а в рот никак не попадут. Вдруг к нему подбегает местный служащий (судя по всему, Черт) и кричит: «Быстрее, а то ты опоздаешь на поезд, идущий в Рай». Приехал Человек в Рай. И что же он видит?! Та же картина, что и в Аду. Котлы с едой, люди с ложками с длинню-ю-ю-ющими ручками. Но все веселые и сытые. Присмотрелся человек - а здесь люди этими же ложками кормят друг друга».

Всем нам хочется, чтобы у нас в жизни было больше светлого, теплого, доброго. Но для того, чтобы это появилось, нужно что-то сделать. Сейчас у вас есть замечательная возможность поделиться чем-то теплым, светлым и радостным.

Задание: поздороваться и продолжить предложение **«У меня сегодня хорошее настроение, потому что...»**

2. *Разминка.* Игра **«Ребята, я подарю вам то, что есть у меня»**. Цель: развитие фантазии, сохранение дружелюбной атмосферы.

При произношении этих слов, ребенок делает вид, что держит что-то в руках и дарит это ребятам. Подарок может быть разного размера, хрупкий или крепкий, легкий или тяжелый и т.д. (С помощью пантомимы ребята показывают свойства подарка: тяжелый или легкий, круглый или квадратный, хрупкий или твердый)

3. **Игра «Подарки»**. Продолжаем «дарить подарки». Для игры нужно подготовить оборудование – две вазы (тарелки, миски, коробки, шапки...) и бумажки с надписями. В одну вазу кладут бумажки с названиями «подарков», а в другую записки с фразами о том, что будет делать со своим «подарком» тот, кто его получит. Не забудьте что дарение «подарка», как и принятие его должны сопровождаться вежливыми словами (а, возможно, и жестами – поклонами, реверансами и т.д.)

Начинаем играть! Первый игрок получает в руки вазу с записками-подарками, а его сосед слева – вторую вазу – с ответами. Первый вытягивает любую записку и, обращаясь к своему соседу говорит: «Дорогой друг! Я хочу подарить тебе ...» Его сосед в свою очередь вытаскивает записку из своей вазы и говорит: «Спасибо огромное! Этим прекрасным подарком я буду...»

После этого, вазы с записками передаются дальше. Тот, кто только что получил подарок, сам становится дарителем. А получает подарок его сосед слева.

Есть и немного другой вариант проведения этой игры. Он поможет вас не только развлечь детей, но и посмотреть, кто с кем дружит, кто в коллективе популярен, а кто наоборот, аутсайдер. В этом случае дарить «подарок» можно кому угодно, а не своему соседу. Первый участник игры выходит в центр помещения, вытаскивает «подарок» и говорит, кому он его дарит. Этот человек выходит к нему, благодарит, достает свой «ответ», а, после этого, сам дарит подарок тому, кому захочет. Таким образом, у кого-то будет очень много подарков, а кому-то не достанется. При таком варианте игры лучше делать побольше карточек – примерно по два «подарка» на каждого участника.

«РОЛЕВОЕ ПРОИГРЫВАНИЕ СИТУАЦИЙ»

Цель: упражнение выполняется в парах, оно направлено на конкретную проработку, применение "волшебных" средств понимания, развитие эмпатии, использование уже знакомых средств понимания.

Воспользовавшись "волшебными" средствами понимания, дети должны помочь:

- 1) плачущему ребенку, он потерял мячик;
- 2) мама пришла с работы, она очень устала;
- 3) товарищ в классе сидит грустный, у него заболела мама;
- 4) ваш друг плачет, он получил плохую оценку;
- 5) девочка-соседка попросила тебя ей сделать аппликацию... Необходимо подобрать столько ситуаций, чтобы каждый ребенок смог выполнить задание.

Рефлексия. «**А напоследок я скажу...**» (закончить предложение в виде пожелания кому-то или всей группе)

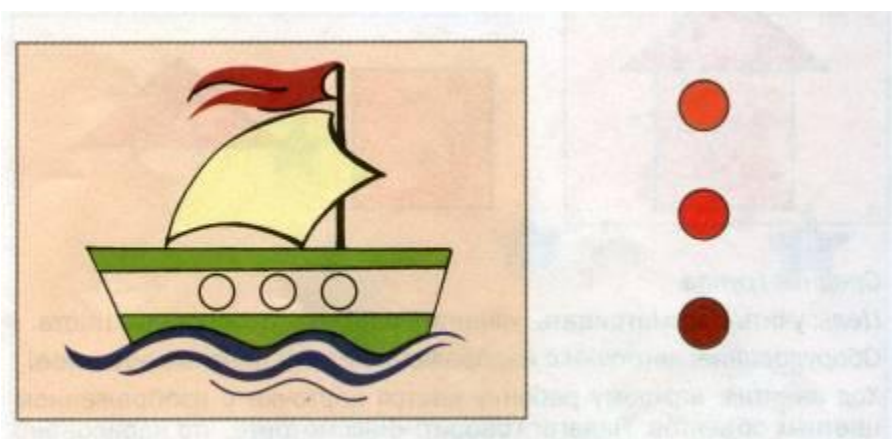
Приложение «Путешествие в Тилимилитрядию»

Упражнение «Геометрические фигуры»



«Кораблик»

«Гусеница»



Картинки на упражнение «Разрезанные изображения»





”



”



’

ГИ

уч

’



”



””



”

СС



’

Й



ий



А
по

бе



~~ө~~ё

акция "Общество чистых тарелок"

Время проведения акции: в течение лагерной смены

Цель: Выявление удовлетворенности учащихся от качества приготовленных блюд.

формировать у детей эмоционально-радостные ощущения от активного участия в деятельности лагеря.

Задачи:

- развивать творческую активность;
- увеличение охвата горячим питанием школьников до 100%.

Организаторы акции:

1. ответственное лицо за организацию питания,
2. воспитатели

Проведение акции:

Большую часть времени дети, посещающие лагерь, проводят в лагере, поэтому питаться они должны здесь же. Питание в летнем лагере сбалансированное, в течение дня ребенок получает необходимый минимум пищевых и минеральных веществ. Тем не менее, многие педагоги и воспитатели сталкиваются с проблемой кормления детей. Часто дети плохо едят или вообще отказываются от еды. Что же можно сделать в такой ситуации, и как заставить ребенка есть? Чтобы решить эту проблему мы решили организовать конкурс «Общество чистых тарелок».

1-4 классы:

Учащимся было объявлено, что они оказались в «Обществе чистых тарелок».

Ребятам необходимо съесть всю порцию или обеда завтрака по возможности. Одно из условий акции - детей не заставлять доедать порции. Каждую неделю с понедельника по пятницу подсчитывались все чистые тарелки у каждого участника акции.

Суть акции состояла в том, что дети должны оставлять после еды только пустые тарелки. Контролировали и подвели итоги воспитатели и сотрудники столовой.

Главная цель конкурса

привитие культуры питания, совершенствование гигиенических навыков у детей, а так же формирование важности рационального питания.

В конце лагерной смены объявляются победители по номинациям:

"Лучший гурман" - награждаются участники которые, доедали все порции;

"За усердие" - награждаются участники, которые очень старались, но не совсем справлялись с условиями акции;

"За участие" - награждаются участники, которые мало съедали как завтраки так и обеды.

Так же учитывалась и возрастная категория участников.

Награждение участников акции проводилось в три этапа: 1 неделя - 1й этап конкурса, 2я неделя - 2й этап конкурса, 3я неделя - 3й этап конкурса и в конце объявляется победитель конкурса.