

**Программа
лагеря актива сельских школьников «САМИ»
МБОУ «Адашевская СОШ Кадошкинского
муниципального района РМ имени Героя
Советского Союза Г. Л. Евишева»**

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

1	Образовательное учреждение	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Адашевская средняя общеобразовательная школа Кадошкинского муниципального района Республики Мордовия имени Героя Советского Союза Григория Лукьяновича Евишева»
2	Юридический адрес	с. Адашево ул. Пролетарская д.1
3	Контактный телефон	2-60-41
	Директор школы	Кистинева В.И.
4	Название программы	Программа лагеря актива сельских школьников «САМИ»
5	Направление программы	-спортивно – оздоровительное, патриотическое, досуговое, трудовое, творческое, социально- адаптационное
6	Сроки реализации	15.07.24-26.07.24
7	Форма реализации	Лагерь актива сельских школьников «САМИ»
8	Участники программы	Обучающиеся от 11 до 17 лет
9	ФИО автора программы	Мишанина Л.В.

Введение

Одним из направлений построения школьных воспитательных систем является развитие школьного ученического самоуправления. Развитие ученического самоуправления в образовательных учреждениях способствует формированию опыта самостоятельной деятельности и личной ответственности обучающихся, то есть ключевых компетенций, определяющих современное качество образования и воспитания.

Ученическое самоуправление – это возможность самим учащимся планировать, организовывать свою деятельность и подводить итоги, участвовать в решении вопросов школьной жизни, проводить разного рода мероприятия и дела, которые им интересны. Самоуправление даёт возможность подросткам попробовать себя в различных социальных ролях, накопить опыт общения, преодоления трудностей, испытать ответственность за свои поступки. В рамках школьного самоуправления дети получают возможность влиять на содержание образования, на процесс разработки, принятия и реализации локальных нормативно-правовых актов школы, отстаивать свои права и интересы в ней, удовлетворять актуальные потребности в самовыражении, самоутверждении и самореализации.

Данная программа лагеря актива сельских школьников ставит своей целью подготовить лидеров школьного самоуправления, способных повести за собой детские коллективы, возглавить секции в школьном самоуправлении, организовать и провести общешкольное мероприятие, сделать школьную жизнь интересной и разнообразной.

Программа лагеря актива сельских школьников

Лагерь организуется для тех, кому 14-17 лет.

Для тех, кому надоело жить скучно, кто хочет открыть в себе скрытые способности, найти новых друзей и с пользой провести время.

Цель создания лагеря:

Подготовить лидеров, способных повести за собой школьные коллективы, возглавить секции в школьном самоуправлении, организовать и провести общешкольное мероприятие, сделать школьную жизнь интересной и разнообразной.

Задачи создания лагеря:

- сформировать у учащихся организаторские умения и навыки;
- развить творческий потенциал;
- воспитать лидерские качества.

(Название и девиз придумывают сами ребята в первый день).

Лагерь организуется на 12 дней

Планируемые мероприятия:

- тренинги общения, командообразования, творчества;
- день самоопределения (создание портрета отряда),
- день экологии (разработка и защита проектов по охране природы),
- день спорта (веселые старты, с участием трудового лагеря),
- день песни (знакомство с авторской песней),
- день печати (создание школьной газеты),
- день кино (организация и представление сценок определенного жанра),
- день игры или день вожатого (конкурс массовиков-затейников),
- день права (деловая игра) и др.

Планируемый результат:

- открытие в себе лидерских качеств;
- развитие творческих способностей;
- освоение навыков создания газеты;
- освоение навыков разработки проектов;
- обучение навыкам подготовки и проведения общешкольных мероприятий;

В лагере планируются также встречи с интересными людьми, экскурсии, прогулка на теплоходе.

Лагерь построен на внимании к каждому, на вере в возможности и способности каждого, на доброте и заботе. Ориентирован на ребят с творческой искоркой, умеющих заразить идеей интересного дела.

Старшеклассникам предлагается обучение и работа в мастер – классах:

- лидер;
- оформитель;
- журналистика;
- организатор досуга и шоу-программ;
- «домашний» психолог;

Кто помогает лагерю:

Кто понимает проблемы молодежи, кто когда-то был связан с лагерной жизнью.

Наши законы:

- **закон ноль-ноль**
(никогда не заставляя себя ждать, все начинать в назначенное время);
- **закон взаимовыручки**
(сделал сам – помоги другому, научился сам – научи другого);
- **закон поднятой руки**
(дает возможность каждому высказаться)

Наши традиции:

Если законы помогают обезопасить и организовать жизнь, то традиции делают ее разнообразной, увлекательной, полезной.

- *доброе отношение к людям и песне;*
- *творчество во всем;*
- *орлянский круг.*

Коллективно – творческие дела:

Одна из самых распространенных форм организации совместной деятельности взрослых и детей. В основе КТД «четыре сами»:

- *сами придумываем;*
- *сами проводим;*
- *сами организуем;*
- *сами анализируем.*

ПЛАН РАБОТЫ ЛАГЕРЯ

1-й день *Открытие лагеря.*

Общий сбор. Линейка (деление на отряды, знакомство с программой лагеря).

Тренинги на сближение в группах.

Игра «Найди амулет отряда».

Создание лагерного уголка.

Линейка (итоги дня).

Педсовет

2-й день *Правовой день.*

Общий сбор (утренняя линейка).

Мастер – классы (знакомство с правовыми документами)

Личное время отряда (обмен информацией, подготовка к общему делу).

Ток-шоу «Окна» (ситуации из жизни школы)

Линейка «Итоги дня».

Педсовет

3-й день *День здоровья.*

Линейка (открытие праздника).

Веселые старты.

Футбол с трудовым лагерем.

Личное время отряда (материал для газеты, поздравления)

Итоги «Веселых стартов».

Педсовет.

4-й день *День самоопределения.*

Общий сбор (утренняя линейка).

Работа в отрядах с психологами.

Личное время отряда (создание портрета отряда).

Презентация портрета «А вот и мы».

Итоги дня.

Педсовет.

5-й день *Кинотавр (день праздников и шоу-программ).*

Общий сбор (утренняя линейка).

Мастер – классы (режиссеры, актеры, декораторы).

Личное время отряда (работа над представлением).

Кинофестиваль «Мир кино 2023 года»

Итоги дня.

Педсовет.

6-й день *Экологический день.*

Экскурсии в ботанический сад.

Мастер – классы (работа над созданием социальных проектов).

Личное время отряда (создание собственного проекта).

Защита проекта.

Операция чистый двор

Итоги дня.

Педсовет.

7-й день *День вожатого* (день игры).

Мастер – классы

Личное время отряда (узнал игру – научи играть другого).

Конкурс на лучшего массовика – затейника (игры с малышами пришкольного лагеря).

Итоги дня.

Педсовет.

8-й день *День авторской песни.*

Общий сбор (утренняя линейка).

Личное время отряда(разучивание туристических, орлятских песен).

Костер дружбы («Споемте, друзья!»).

Итоги дня.

Педсовет

9-й день *День печати.*

Общий сбор (утренняя линейка).

Мастер – классы (стенная газета, устный журнал, общешкольная газета)

Личное время отряда (создание общей газеты, подготовка к капустнику)

Капустник «Жизнь лагеря».

Итоги дня.

10-й день *День моего города.*

Общий сбор (утренняя линейка).

История нашего города (пешеходная экскурсия).

Выставка «Пермь моими глазами».

Итоги дня.

Педсовет.

11-й день *Пушкинский день.*

Общий сбор (утренняя линейка).

Пушкинские чтения

Пушкинский праздник (выход в город)

Итоги дня.

Педсовет.

12-й день *День прощания.*

Общий сбор (утренняя линейка).

Итоговый сбор «Расстаемся, друзья, но это ненадолго».

Педсовет.

КИНОФЕСТИВАЛЬ «МИР КИНО – 20...»

Каждому отряду необходимо поставить фильм: французскую мелодраму, китайский боевик, американский фильм ужасов, английский детектив, аргентинскую «мыльную оперу», русскую комедию и т.д. Затем проводится фестиваль. Возможные темы фильмов: «Колобок», «Красная шапочка».

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ФУТБОЛ

Каждый отряд – это футбольная команда. Играют по две команды до 2 очков. В интеллектуальном футболе – все как в настоящем. Есть защитники и нападающие и вратарь. Каждая команда готовит соперникам по 5 вопросов на разные темы: кино, живопись, спорт, экология, политика и т.д. Команда задает вопрос и кидает мяч нападающим противника. Если они не ответили – передают мяч защитникам, потом вратарю. Если и в этом случае ответ не найден – засчитывается гол.

КОНКУРС НА ЛУЧШЕГО МАССОВИКА

Упражнение «Мой любимый фрукт»

Упражнение позволяет ведущему создать рабочий настрой в группе, также происходит развитие памяти, развитие способности к длительной концентрации внимания.

Участники группы представляются по кругу. Назвав себя по имени, каждый участник называет свой любимый фрукт; второй – имя предыдущего и его любимый фрукт, свое имя и свой любимый фрукт; третий – имена двух предыдущих и названия их любимых фруктов, а затем свое имя и свой любимый фрукт и т.д. Последний, таким образом, должен назвать имена и названия любимых фруктов всех членов группы.

Упражнение «Не собьюсь»

Упражнение на развитие концентрации, распределения внимания

Психолог предлагает следующие задания:

считать вслух от 1 до 31, но испытуемый не должен называть числа, включающие тройку или кратные трем. Вместо этих чисел он должен говорить: «Не собьюсь». К примеру: «Один, два, не собьюсь, четыре, пять, не собьюсь...»

Образец правильного счета: 1, 2, -, 4, 5, -, 7, 8, -, 10, 11, -, -, 14, -, 16, 17, -, 19, 20, -, 22, -, -, 25, 26, -, 28, 29, -, - _черта замещает числа, которые нельзя произносить).

Упражнение «Наблюдательность»

Упражнение на развитие зрительного внимания. В этой игре выявляются связи внимания и зрительной памяти.

Детям предлагается по памяти подробно описать школьный двор, путь из дома в школу - то, что они видели сотни раз. Такие описания младшие школьники делают устно, а их одноклассники дополняют пропущенные детали.

Упражнение «Летает – не летает»

Упражнение на развитие переключения внимания, произвольности выполнения движений.

Дети садятся или становятся полукругом. Ведущий называет предметы. Если предмет летает - дети поднимают руки. Если не летает - руки у детей опущены. Ведущий может сознательно ошибаться, у многих ребят руки непроизвольно, в силу подражания будут подниматься. Необходимо своевременно удерживаться и не поднимать рук, когда назван нелетающий предмет

И другие игры

Тренинг «Мозговой штурм»

1. Разделить **детей** на две группы. Одна группа: "Генераторы идей", другая группа: "Проницательные аналитики" или "Эксперты".
 2. Объяснить **детям правила игры**, рассказать об обязанностях обеих групп. Подчеркнуть, что высказывать можно любые идеи, самые дикие и фантастичные, никто смеяться не будет. Каждый должен высказать хотя бы одну идею, чем больше, тем лучше. За все идеи выдавать фишки, можно разного цвета.
 3. Поставить обеим группам задачу.
 4. Попросить "генераторов" высказывать свои решения, а "аналитиков" внимательно слушать, запоминать или записывать все идеи, но молчать! Если будет гвалт у "генераторов", то это нормально, даже хорошо. Дети должны выплеснуть свои эмоции вместе со своими идеями. Время на "орание" надо неуклонно сокращать, через некоторое время дети научатся "орать" по очереди, а потом и нормально говорить по очереди.
 5. Все идеи **детей** надо умудриться записать на доске или запомнить. Уместен магнитофон.
 6. Когда идеи иссякнут, надо дать слово "аналитикам". Пусть они дружелюбно оценят каждое решение и выберут несколько лучших, а также предложат свои решения. Обязательно предоставьте возможность **каждому ребенку защитить свое решение**, найти ему оптимальную область или условия применения. Это очень важный момент - вырабатывается умение отстаивать свое мнение или согласиться с более сильными доводами.
- Похвалите всех детей**, отметьте самых активных и остроумных.
7. В следующий раз поменяйте **детей** ролями. Скоро выявятся лучшие "генераторы" и "аналитики".

Веселые старты. 1 вариант
ТЕЛЕГРАФ

Проверка сплочённости команд. Ведущий исполняет роль "передатчика", а его помощник — "приёмника". Команды выстраиваются шеренгами лицом друг к другу. Игроки каждой команды берутся за руки. "Передатчик" и "приёмник" стоят в начале и в конце шеренги. Они берут за руки крайних игроков команд - получается замкнутая цепочка. Теперь "передатчик" одновременно с одинаковым усилием пожимает руки игроков левой и правой команд. Игрок, получивший таким образом сигнал, передаёт его дальше, пожимая руку соседу.

"Приёмник" должен оценить, какая команда первой передаст сигнал по цепочке. Задачу можно усложнить, посылая несколько сигналов разной силы (наподобие точек и тире в азбуке Морзе).

ЗЕРКАЛО

Проверка наблюдательности. От каждой команды выходят по одному игроку и становятся лицом друг к другу. Один показывает несложные движения, другой должен изобразить его зеркальное отображение. Например, показывающий дотрагивается правой рукой до левого уха - "зеркало" должно дотронуться левой рукой до правого уха и т.д.

СЛЕПЫЕ ПОВОРОТЫ

Тренировка координации движений. Эта игра для тех, кто уже умеет выполнять команды: "направо", "налево", "кругом". Две шеренги встают лицом друг к другу. Игроки должны расступиться на один шаг, все закрывают глаза. Ведущий отдаёт команды поворотов, но поворачиваться нужно в прыжке. Ведущий усложняет команды: "2 раза налево!", "3 раза направо!" и пр. Когда можно будет открыть глаза, 9 посмотрите, кто в каком положении окажется,

УПРАЖНЕНИЯ НА СКОРОСТЬ И ЛОВКОСТЬ

Команды строятся в "колонны" (в затылок). Первые игроки — на старте. Перед ними линия финиша. Каждый должен дойти до неё и вернуться назад одним из предложенных способов.

Шаги гигантские: шагать нужно как можно шире, не переходя на бег.

Шаги со скрещенными ногами.

Шаги по бумаге: каждой команде выдаётся по 2 листка бумаги, немного большей, чем две подошвы. Встать обеими ногами на один листок, а другой положить перед собой. Переступить на листок спереди и взять листок сзади и т.д. **Бег "стенами":** каждая команда делится на пары, игроки становятся спиной друг к другу и бегут, взявшись под локти.

Прыжки на одной ноге. Если игра проводится в классе, каждый участник, допрыгав до доски, рисует на ней цветок. Букеты команды "дарят" друг другу.

Веселые старты. 2 вариант

- **Беговые:**

- Добежать до места назначения, выполнить задание и вернуться на линию старта.
- Бежать всей командой, при этом каждый участник бежит обхватив руками впереди бегущего.
- Бежать по два участника. Участники бегут спинами друг к другу.
- Чехарда. Бегут два участника, перепрыгивая через друг друга.
- Один из участников держит другого за ноги, а первый бежит на руках.

- **Бег с приспособлениями:**

- Бег в мешках.
- Бег с мячом. Участник катит мяч впереди себя ногой, участник прыгает с мячом зажатым между щиколоток, участник ведет мяч рукой....
- Бег с предметом в руке (ложка с водой, стакан с водой, теннисная ракетка с мячиком...)
- Бег со скакалкой
- С гимнастическим обручем.

- **Конкурсы на ловкость:**

- Забрасывание мяча в корзину.
- Попадание кольцом на палку.
- Перекидывание мяча между игрокам.
- Кидание дротиков.
- Боулинг или сбивание предметов мячом.

Веселые старты. 3 вариант

Коллективный забег сороконожек – предстоящий забег необычен тем, что в нем участвует вся команда. Обхватив впереди стоящего игрока руками за талию, бегут за ведущим до назначенного места, например, той же импровизированной горы. Оббегают ее и возвращаются назад. Очень важно при этом не столкнуться лбами с командой соперников и не споткнуться и не устроить «кучу малу».

Та команда сороконожек, которая без промедления и заминок обойдет «гору» и вернется первой назад, на исходную позицию, считается по праву победительницей.

. *«Мячики-скакалки»* – задание заключается в следующем: впереди стоящие игроки команд по сигналу должны допрыгать с мячиком, зажатым щиколотками ног, до финиша; поменять мяч на прыгалку и вернуться к команде, передвигаясь прыжками через прыгалку. Следующие игроки команд принимают эстафету и прыгают до финиша через скакалку. Далее меняют ее на мяч и возвращаются с мячом, зажатым между щиколоток. Побеждает команда, первой справившаяся с заданием.

Ведущий подает сигнал началу соревнования четверостишием, последние слова которого означают начало старта:

Раз, два, три, четыре, пять,

Будем мы с тобой играть
В мяч веселый, озорной,
Покатались же, не стой!..

6. Эстафета с мячом – состязание заключается в следующем: команды строятся в ряд. Первые игроки передают мяч следующим до тех пор, пока он не попадет к последним. Последние игроки, обегая каждый свою цепочку, становятся во главе своих команд и передают мяч к игрокам, стоящим за ними. Мяч вновь попадает последнему игроку цепочки, который также должен ее обегать и стать во главе команды и так далее.

Выигрывает та команда, игроки которой раньше поменялись местами.

7. Эстафета с бегом – один из игроков каждой команды придерживает вертикально стоящий на земле обруч. По сигналу остальные игроки команды должны проскочить сквозь обруч. Команда, быстрее справившаяся с заданием, считается победительницей.

Школьный сценарий литературной гостиной «По произведениям А.С. Пушкина» (Пушкин сценарий)

- Объявите ученикам, что через две недели их ждёт вечер, посвященный Александру Сергеевичу Пушкину, и что всем необходимо подготовиться. Выберите от каждого класса по 8-10 человек, которые будут непосредственно участвовать в проведении литературной гостиной. Раздайте группам задания. Им необходимо будет подготовить и инсценировать кусочек из произведений А. С. Пушкина. Пускай это будет «Сказка о Золотой рыбке», «Руслан и Людмила», «Сказка о царе Салтане», «Капитанская дочка», «Пиковая дама», «Евгений Онегин». Прорепетируйте с ребятами их сценки, посмотрите, что лучше убрать, а что добавить.

2

- Литературная гостиная будет проходить в большом учебном кабинете или в школьном зале. Соберите всех ребят, которые будут участвовать в литературной гостиной, сделайте каждой группе свой столик (предварительно сдвинув 2 парты вместе), накройте стол скатертью, чтобы создалось впечатление уюта, поставьте на стол вазу с цветами.

3

- Если будут желающие посмотреть на представление, которое подготовили ребята, то организуйте им зрительные места в конце зала. Так же подготовьте для зрителей викторину. И учредите специальный приз для победителя - томик стихов А. С. Пушкина. Остальных наградите поощрительными подарками, например, [модными разделителями для книг](#).

4

- Желательно, чтобы в зале или классе, где будет проходить мероприятие, присутствовало фортепиано. Возможно, кто-то из учеников умеет играть на каком-либо музыкальном инструменте, к примеру, на скрипке. Обычно живая музыка создает нужную атмосферу на таких мероприятиях.

5

- Поставьте в центре зала декорацию – дуб с цепью. Его можно сделать из картонных коробок от бытовой техники. Можно сделать дуб плоским, используя только силуэт. Но можно смастерить, это дерево и в объемном варианте. Делается это очень просто. Сделайте цилиндр из картона, раскрасьте его в коричневый цвет и наденьте на железную вешалку, тогда он будет хорошо стоять, это будет ствол дуба. К нему прикрепите ветки, можно взять даже настоящие от любого дерева, только листву вам придется нарисовать и наклеить. А можете сделать ветки из бумаги. Затем сделайте цепь, скрепите колечками нарезанные длинные полоски и раскрасьте их желтой краской.

6

- Нарядите кого-то из ваших учеников в костюм кота и посадите его под дуб. Он будет исполнять роль сказочника и читать стихи. Выбирайте на эту роль человека с театральным талантом, хорошего рассказчика, которого приятно послушать.

7

- Перед началом мероприятия, когда все гости собираются, включите любую классическую музыку. И вот когда все расселись, начинается представление. Звучит фортепиано или скрипка. Под музыку учитель начинает рассказывать о жизни и творчестве А.С. Пушкина. И плавно подводит свое повествование к сказке «Руслан и Людмила».

8

- После этого в действие включается Кот Учёный, который по произведению Пушкина, ходит по цепи кругом. Кот пусть читает отрывки из тех произведений Александра Сергеевича, которые будут показывать ребята. Что за произведение необходимо будет угадать зрителям. После того, как отрывок угадан, инсценируется кусочек из этой сказки.

9

- После театрализованной части предложите ребятам прочесть какие-либо стихи А.С. Пушкина, которые они знают. Отличившимся ученикам поставьте в журнал пятёрки за хорошую работу.

Викторина по произведениям Пушкина

Викторина рассчитана на знание учащимися сказок: «Сказка о попе и работнике его Балде», «Сказка о рыбаке и рыбке», «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о золотом петушке», «Сказка о царе Салтане, о сыне его славном и могучем богатыре князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне Лебедь».

Цель:

-познакомить детей с творчеством А.С.Пушкина и проверить знание детей сказок поэта.

Задачи: - расширить кругозор детей;

- воспитывать интерес к творчеству А.С.Пушкина;

-в игровой форме повторить и закрепить у учащихся знания о содержании сказок А. С. Пушкина.

Оформление:

Портрет А.С. Пушкина, рисунки и поделки детей на тему «Моя любимая пушкинская сказка», иллюстрации художников к сказкам А.С. Пушкина, выставка книг со сказками Пушкина.

Участники: ведущий, две команды школьников, жюри..

Ведущий. В нашей игре примут участие две команды, давайте дадим командам названия «Лукоморье», «Золотой петушок». Конечно, для того, чтобы судить, кто на нашей встрече будет лучшим, необходимы строгие судьи – жюри (представляет членов жюри).

Ведущий. А начнем мы с небольшой разминки.

1. Как звали царя в «Сказке о золотом петушке»?

2. Кто говорил такие слова:

Свет мой, зеркальце, скажи,

Да всю правду доложи:

Я ль на свете всех милее,

Всех румяней и белее?

3. В какой сказке была эта царица?

4. Что вы знаете о попе – толоконном лбе?

Ведущий. На нашей выставке рисунков и поделок много героев из самых разных сказок Пушкина. А ну-ка узнайте, кто они?

Участники команд должны найти двух героев из одной сказки.

Ведущий. Как называются сказки, нарисованные ребятами?

Дети называют сказки.

Ведущий. А сейчас проведем конкурс на лучшего знатока сказок Пушкина.

1. С какими словами обращалась царица к волшебному зеркалу?

(Свет мой, зеркальце! Скажи,

Да всю правду доложи;

Я ль на свете всех милее,

Всех румяней и белее ?)

2. Что кричал петушок, сидя на спице?

(Кири-ку-ку.

Царствуй, лежа на боку!)

3. Расплачиваясь с Балдой, поп подставил лоб. Что же приговаривал Балда с укоризной?

(Не гонялся бы ты, поп,

За дешевизной.)

4. Как начинается Пушкин «Сказку о царе Салтане»?

(Три девицы под окном

Пряли поздно вечерком.)

Ведущий. А сейчас задание: надо вспомнить и прочитать стихотворение целиком, угадав его по окончаниям строчек (предлагает поочередно командам задания).

1. Простился, снарядился, у окна, одна

Царь с царицею простился,

В путь-дорожку снарядился,

*И царица у окна
Села ждать его одна.*

2. Скажи, доложи, милее, белее.
*Свет мой, зеркальце! Скажи,
Да всю правду доложи;
Я ль на свете всех милее,
Всех румяней и белее?*

3. Окном, вечерком
*Три девицы под окном
Пряли поздно вечерком.*

4. Гуляет, подгоняет, в волнах, парусах.
*Ветер по морю гуляет
И кораблик подгоняет,
Он бежит себе в волнах
На раздутых парусах.*

Ведущий. Следующий конкурс команд. Кто больше вспомнит и назовет героев сказок Пушкина?

А теперь командам нужно будет продекламировать любое стихотворение Пушкина.

Конкурс команд в инсценировании сказок А.С. Пушкина (показ домашнего задания).

Ведущий.

Правильно ли:

1. Снова кличет старуха золотую рыбку.
2. И молвила старуха: «Чего тебе надобно старче?»
3. Правильно ли, что конец «Сказки о золотом петушке» таков:
И осталась старуха у своей старой землянки с разбитым корытом
4. И сказала золотая рыбка:

«Не хочу быть столбовою дворянкой,
А хочу быть владычицей морской!»

Ведущий. А теперь викторина «Знаешь ли ты героев сказок Пушкина?»

1. В какой сказке была Чернобровка?
2. Кто искал работника: повара, конюха и плотника?
3. В кого превращала Лебедь князя Гвидона, когда тот тайно посещал «царство славного царя Салтана»? (*В комара, муху, шмеля.*)
4. Как изображает Пушкин царевну Лебедь?

Месяц под косою блестит,
А во лбу звезда горит;
А сама-то величава,
Выступает, будто пава;
А как слово говорит,
Словно реченька журчит.

5. Для кого было предназначено отравленное яблоко?
6. «Бедный поп подставил лоб». Кому?

Ведущий. Благодарю всех за интересную игру, и нам осталось только предоставить последнее слово жюри. Я думаю, что все вы получили пользу от этой встречи, и полюбите читать новые увлекательные книжки.

В конце жюри подводит итоги и объявляет победителей.

ИГРА «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

(7-9-е классы)

Принимать участие может несколько команд по 6 человек.

Команды выбирают себе капитана и придумывают название. Игра проводится в большом помещении, на стенах которого развешиваются плакаты с названием игры, красочно оформленные изображения вопросительных знаков, рисунки совы и т. д.

На сцене находится стол для ведущего. За местом ведущего расположено табло для отображения счета игры. Во время игры все команды сидят в зале. Каждая команда за отдельным столиком. Команды должны ознакомиться с правилами игры, ведущий напоминает их.

Правила игры

Ведущий зачитывает вопрос и даёт одну минуту для обсуждения всем командам. По истечении минуты звучит звуковой сигнал, после которого в течение 20 секунд команды должны сдать в письменном виде свои ответы ведущему. По истечении 20 секунд звучит второй звуковой сигнал, после которого ответы от команд больше не принимаются. Ведущий быстро просматривает листочки с ответами команд и зачитывает, не называя при этом команды, «оригинальные ответы».

Затем он произносит правильный ответ, а результаты первого вопроса фиксируются на табло.

При правильном ответе на вопрос команда получает один балл.

В скобках записывается рейтинг вопроса - число команд, которые не ответили на вопрос.

Игра продолжается, задается следующий вопрос.

После прохождения половины игры, для разрядки и снятия напряжения организуется музыкальная пауза. Это может быть какой-нибудь номер, исполняемый ребятами. После музыкальной паузы игра возобновляется. Команда, победившая в игре (набравшая большее количество очков), награждается памятными медалями победителей, именными дипломами чемпионов игры «Что? Где? Когда?», а так же призами.

В случае если одинаковое число баллов набрали две команды, для выявления победителя учитывается суммарный рейтинг всех вопросов.

У какой команды он больше, та и победила в игре.

Вопросы для игры

Вопросы «Ассорти».

1. Назовите самую близкую к земле звезду. (Солнце.)
2. Назовите самый большой струнный щипковый музыкальный инструмент. (Арфа.)
3. Назовите самую первую женщину-космонавта. (В.Н. Николаева-Терешкова.)
4. Назовите самую высокую гору нашей планеты. (Джомолунгма или Эверест, 8848 м.)

5. Назовите самую главную книгу мусульман. (Коран.)
6. Назовите самую маленькую птицу. (Колибри, менее 2 грамм.)
7. Назовите самое распространенное в России дерево. (Лиственница. Она составляет 45% лесных массивов.)
8. Назовите самую крупную ягоду. (Арбуз.)
9. Назовите самое часто встречающееся имя на страницах произведений Кира Булычева. (Алиса.)
10. Назовите самую маленькую денежную единицу в США. (Цент.)
11. Как называется самая высокая океанская волна? (Цунами.)
12. Назовите самое популярное транспортное средство в Восточной Азии. (Велосипед.)
13. Назовите самый распространенный напиток, позволяющий утолить жажду. (Вода.)
14. Назовите самый большой на планете остров. (Гренландия.)
15. Назовите самую часто издаваемую книгу в мире. (Библия.)
16. Назовите самую распространенную обувь в России XVIII века. (Лапти.)
17. Назовите самую веселую цирковую профессию. (Клоун.)
18. Назовите самый популярный в Голландии цветок. (Тюльпан.)

Вопросы из области литературы.

Кто автор и откуда это выражение:

1. Прекрасное есть жизнь. (Н.Г. Чернышевский. Эта формула дана в диссертации «Эстетические отношения искусства к деятельности».)
2. Поэтом можешь ты не быть, но гражданином быть обязан. (Н.А. Некрасов. «Поэт и гражданин».)
3. Рожденный ползать летать не может. (М. Горький. «Песня о Соколе».)
4. Человек - это звучит гордо! (М. Горький. «На дне».)
5. Я хочу, чтоб к штыку приравняли перо. (В.В. Маяковский. «Домой».)
6. Никто не обнимет необъятного. (Афоризм из «Плодов раздумий» Козьмы Пруткова.)
7. Тяжела ты, шапка Мономаха. (Из трагедии А.С. Пушкина «Борис Годунов».)
8. Подписано, так с плеч долой. (Из комедии Грибоедова «Горе от ума».)
9. Зри в корень! (Афоризм Козьмы Пруткова.)

10. Там русский дух, там Русью пахнет. (А.С. Пушкин. «Руслан и Людмила».)

Вопросы и вопросыки:

1. Кто из русских поэтов был повешен по приказу царя? (К. Рылеев.)
2. Назовите 11 опер и балетных постановок на сюжеты произведений А.С. Пушкина. («Евгений Онегин», «Пиковая дама», «Алеко», «Мазепа», «Руслан и Людмила», «Дубровский», «Моцарт и Сальери», «Борис Годунов», «Бахчисарайский фонтан», «Золотой петушок», «Медный всадник».)
3. Название какого произведения известного русского писателя является наречием? («Накануне» И.С. Тургенева.)
4. Какой роман известного русского писателя начинается словами на французском языке? («Война и мир» Л.Н. Толстого.)
5. О каком матросе, который никогда не плавал, упоминается в одном из романов И.С. Тургенева? («Кот Матрос» в «Дворянском гнезде».)
6. Назовите фамилию Тимура из повести А. Гайдара «Тимур и его команда». (Гараев.)
7. Кто из русских писателей владел восемью иностранными языками? (Грибоедов. Был дипломатом - латинский, английский, французский, арабский итальянский, персидский, греческий, немецкий.)
8. Кто из писателей к каким произведениям написал эпитафии: «Береги честь с молодю», «На зеркало неча пенять, коли рожа крива»? (А. С. Пушкин к повести «Капитанская дочка». Гоголь эпитафия к комедии «Ревизор».)
9. Кто из русских писателей в возрасте 70-ти лет катался на коньках, в 75 лет увлекался велосипедным спортом, в 82 года быстро ездил верхом на лошади? (Л.Н. Толстой.)
10. Как называется произведение, над которым М.Ю. Лермонтов работал 12 лет? («Демон», в 1829-1841 гг.)
11. Кто из русских писателей принимал участие в обороне Севастополя, и какое произведение было им написано под впечатлением этого события? (Л.Н. Толстой. «Севастопольские рассказы».)
12. Какой русский художник выкупил из неволи великого украинского поэта? (К. Брюллов выкупил Т. Шевченко.)
13. Какие литературные произведения легли в основу картин:
 - а) «Русалка» Крамского («Майская ночь». Н.В. Гоголь);
 - б) «Запорожцы» Репина («Тарас Бульба» Н.В. Гоголя);
 - в) «Бурлаки на Волге» Репина («На волге» Н. Некрасова);
 - г) «Отдых после боя» Непринцева («Василий Теркин» А. Твардовского)
14. Какое произведение создал А.С. Пушкин после изучения величайшего произведения древнерусской литературы «Слово о полку Игореве»? («Руслан и Людмила».)

15. Чьи это слова: «Есть еще порох в пороховницах.» (Тарас Бульба из повести Н.В. Гоголя «Тарас Бульба».)

Вопросы из области истории:

1. Объясните значение слов:

- вече (народное собрание);
- полудье (сбор князем дани с подвластных ему территорий);
- волхвы (жрецы);
- писало (палочка с острым концом для письма на бересте).

2. Какой храм явился прообразом Софии Киевской? (Софийский Собор в Константинополе.)

3. Назовите не менее 3-х племен восточных славян. (Например: кивичи, вятичи, радимичи, поляне.)

4. О ком писал русский летописец: «Легко и неслышно ходил он в походах, как барс. Не возил он с собой и шатра, но спал, подложив седло под голову. В бою был открыт и смел»? (Князь Святослав.)

5. Какое отношение шапка Мономаха имеет к Владимиру Мономаху? (По легенде Византийский император Константин Мономах подарил ее своему внуку Владимиру. С точки зрения историков: шапка не имеет к Владимиру никакого отношения, т. к. появилась на Руси гораздо позже при монголах-татарах.)

6. Объясните смысл происходящего на *рисунке*. (По приказу Владимира в день крещения киевлян все языческие идолы были сброшены в реку Днепр, это вызвало ужас и страх среди населения, желание спасти своих богов и старую веру.)

7. У А.С. Пушкина есть такие слова:

Как ныне собирается вещей Олег

Отмстить неразумным хазарам...

А что говорит об этом история? Отомстил ли Олег хазарам или это сделал другой князь? (Князь Святослав разбил хазар.)

8. Правда ли, что поэма «Слово о полку Игореве» посвящена Игорю, сыну Рюрика? (Нет. Она написана позже, в 12 веке, Игорь здесь - брат Всеволода Большое Гнездо.)

9. Летописи донесли до нас образ князя Андрея Боголюбского, как человека гордого и заносчивого. Объясните, только ли черты характера князя заставили его смотреть на всех свысока? (Как установили медики по останкам Андрея Боголюбского, у него срослись 3 шейных позвонка, что не давало возможности наклонить вниз голову, голова князя всегда была высоко поднята.)

10. X-XII век. Подтвердите или опровергните мысль о том, что русские люди, жившие в это время, были темными и безграмотными. (Нет. Уже при Ярославе Мудром открылись школы для мальчиков, а при Вл. Мономахе и для девочек; известны многочисленные берестяные грамоты из Новгорода и др.)

Вопросы из области географии:

1. Кто совершил первое кругосветное путешествие? (Фернан Магеллан.)
2. Эта точка Земли интересна тем, что ее географические координаты равны нулю. Где находится эта точка? Найдите ее на географической карте. (Атлантический океан. Гвинейский залив.)
3. Этот город родился из римского военного поселения, затем появилась могучая крепость с ее кровавой военной историей. Вокруг нее квартал за кварталом нагромождались новые районы - хаотично и бесплано. Город строился не для забавы, роскоши или развлечений - он нужен был здесь, в устье реки, для торговли, для набегов на чужие земли. Это была обитель коммерсантов и воинов. Сейчас это один из крупнейших городов и портов мира, в котором сосредоточено примерно 14% всего населения страны. До 1953 года в пригороде города находилась известная всему миру обсерватория, через которую проходит нулевой меридиан Земли. Назовите город и знаменитый меридиан, который через него проходит. В устье какой реки расположен этот город? (Лондон, Гринвичский, Темза.)
4. Чему равна длина экватора в градусах, километрах? (360, 4000 км.)
5. Может ли быть географическая широта равной 95 градусам? (Нет.)
6. Чему равна длина дуги экватора в длину? (40 075,696 км.)
7. Запишите численный масштаб и постройте линейный, если именованный в 1 см - 5 км (1:500000); в 1 см - 3500 км (1:35000000), в 1 см - 100м (1:10000).
8. Как можно с помощью горизонталей определить какой склон круче? (Где горизонталы ближе друг к другу, там склон круче.)
9. Чем относительная высота отличается от абсолютной? (Относительная высота - это высота одной точки относительно другой, абсолютная - относительно уровня моря.)
10. Что означает термин «география»? (Землеописание.)

Вопросы из области информатики:

1. Какой первоначальный смысл имело слово:
 - компьютер? (Человек, ведущий расчеты.)
 - калькулятор? (Камень (галька) для счета.)
2. Какие информационные процессы вы знаете? (Хранение, передача и обработка информации.)
3. Назовите имя первого программиста. (Леди Ада Августа Лавлейс, дочь лорда Байрона.)
4. Какое имя дал своей суммирующей машине Блез Паскаль? («Паскалина», 1642 г.)
5. Какое отношение имеет жаккардовая ткань к информатике? (В ткацких станках Жаккарда узор задавался с помощью перфокарт. Эту идею Чарлз Бэбидж: использовал для обработки информации с помощью компьютера.)
6. Что такое чип? (Интегральная схема на кремниевом кристалле.)

7. Какой диаметр может иметь гибкий диск. (8" (первая дискета 1971); 5,25" (1976 год); 2" (1985 год); 3" (1982 год); 3,5 (1987 год) дюйма.)

8. Сколько лет счетам? (2000-5000 лет Китай, Египет, Греция.)

9. Что такое блок-схема? (Диаграмма, показывающая последовательность основных шагов программы.)

10. Чем отличается логическая ошибка от синтаксической? (Синтаксическая ошибка - описка обнаруживается компьютером, логическая ошибка компьютером не замечается, но приводит к неверным результатам работы.)

Вопросы из области физики:

1. В движущемся вагоне пассажирского поезда на столе лежит книга. В покое или движении находится книга относительно:

- а) стола,
- б) рельсов,
- в) пола вагона,
- г) телеграфных столбов.

Ответ: В покое.

2. Какое движение называется равномерным?

Ответ: Равномерным движением называется движение, когда тело за равные промежутки времени проходит одинаковые пути.

3. Почему легче перепрыгнуть ров с разбега?

Ответ: При разбеге человек приобретает скорость и после отрыва от земли продолжает двигаться по инерции.

4. Почему опасно переходить дорогу перед близко идущим транспортом?

Ответ: Машина не может остановиться сразу при включении тормозов, она еще некоторое время движется вперед (движется по инерции).

5. Отличаются ли молекулы холодной воды от молекул горячей воды?

Ответ: Молекулы не отличаются, отличается только скорость их движения.

6. Объясните, почему газы можно сжать сильнее, чем жидкости?

Ответ: Расстояния между молекулами газа значительно больше, чем расстояния между молекулами жидкости.

7. Почему аромат цветов чувствуется на расстоянии?

Ответ: За счет явления диффузии.

8. Почему запахи пахучих веществ быстро распространяются в спокойном воздухе, а краситель (например, синька) в спокойной воде распространяется медленно?

Ответ: Скорость диффузии в газе больше скорости диффузии в воде, т. к. в газах молекулы движутся свободнее и расстояния между ними больше, чем в жидкостях.

9. Молекулы твердого тела находятся в непрерывном движении. Почему же твердые тела не распадаются на отдельные молекулы?

Ответ: Между молекулами существуют силы притяжения.

10. Молекулы вещества притягиваются друг к другу. Почему же между ними существуют промежутки?

Ответ: Между молекулами на близких расстояниях (меньших диаметра молекул) возникают силы отталкивания.

11. В чем причина разрушений зданий при землетрясении?

Ответ: Явление инерции, т. к. почва вместе с фундаментом зданий приходит в движение, а само здание остается в покое.

Вопросы из области искусства и музыки.

1. Назовите имена известных русских пейзажистов. (Шишкин, Левитан, Куинджи, Поленов, Айвазовский.)

2. На какой картине русских художников море изображено одним живописцем, а человек - другим? («Пушкин у моря» Айвазовский и Репин.)

3. Каких наиболее известных художников-передвижников вы знаете? (Крамской, Перов, Саврасов, Ге, Шишкин, Маковский, Репин, Суриков, Васнецов, Левитан).

4. Какие картины русских художников однажды были сняты царем с выставки? («Отказ от исповеди» Репина и «Сельский крестный ход на пасху» Перова.)

5. Кто из великих художников был анатомом, биологом, астрономом, музыкантом, писателем, архитектором? (Итальянец Леонардо да Винчи, XVI век.)

6. Всему миру известны карикатуры, под которыми стоит подпись «Жукрыныксы». Но это псевдоним. Кто авторы этих работ? (Советские художники: Куприянов, Крылов, Соколов.)

7. Какой русский художник, всю свою творческую жизнь посвятил созданию одной картины? (Иванов Александр Андреевич «Явление Христа народу».)

8. Какой великий композитор начал свою концертную деятельность в шестилетнем возрасте? (Моцарт.)

9. Какой известный русский композитор был по профессии ученым-химиком, академиком медико-хирургической академии? (А.П. Бородин.)

10. Какой известный русский композитор был генералом русской армии, ученым в области военно-инженерного дела, профессором инженерной академии? (Кюи Цезарь Антонович.)

11. Великий русский композитор Бородин умер, не успев закончить свою оперу «Князь Игорь». Кто закончил ее? (Римский-Корсаков и Глазунов.)
12. Какой известный русский композитор являлся участником Отечественной войны 1812 года, а затем по ложному доносу был арестован и сослан в Сибирь? (Алябьев Александр Александрович.)
13. Какие музыкальные произведения посвящены легендарному броненосцу «Потемкин»? (Опера «Броненосец Потемкин», композитор Н. Реченский.)
14. По отрывку песни скажите, как называется песня (и кто авторы текста и музыки)?

Что ж ты, милая, смотришь искоса.

Низко голову наклоня.

Трудно высказать и не высказать

Все, что на сердце у меня.

(«Подмосковные вечера», слова М. Матусовского. музыка В. Соловьева-Седого.)

Итак, собираясь на гостевание, отряды обычно готовят визитку в любой (песенной, танцевальной, стихотворной и т.д.) форме. К тому же этикет не советует ходить в гости без подарка, поэтому подготовка и преподнесение сюрприза для гостей или хозяев на гостевании тоже стала традицией.

После переключки отрядов и представления их вожатых обычно предлагается одна игра -

"Шел по крыше воробей".

1. Ведущий: Шел по крыше воробей!

Дети (хором): Бей, бей, бей!

Ведущий: Собирал себе друзей.

Дети (хором): Зей, зей, зей!

Ведущий: Много, много, много нас,

Дети хором: Нас, нас, нас!

Ведущий: Встанут... (называет любые имена) все сейчас!

(Ребята, носящие названные имена, встают, раскланиваются)

Игра "Ежики".

Все слова здесь сопровождаются близкими по смыслу движениями:

Ведущий:

Два притопа, два прихлопа,

Ежики, ежики!

Наковали, наковали

Ножницы, ножницы.

Бег на месте, бег на месте,

Зайчики, зайчики!

Ну-ка дружно, ну-ка вместе:

(по очереди) "Девочки!", "Мальчики!".

Затем по знаку ведущего кричат сначала все девочки хором: "Девочки!", а потом все мальчики: "Мальчики!". Таким образом выясняют, кого собралось больше - мальчиков или девочек.

Игра "Петьки-Васьки" (играется по принципу "Ежиков").

Ведущий:

На солнечной поляночке

Стоит высокий дом,

А в доме том высоком

Живет веселый гном.

Гном, как тебя зовут?

Дети 1 отряда (хором):

Петька!

У меня рубашка в клетку.

Я пришел к вам, детки,

Чтобы съесть конфетку.

Ведущий:

На солнечной поляночке...

...Гном, как тебя зовут?

Дети 2 отряда (хором):

Васька!

У меня штаны в горошек.

Я пришел из сказки,

Потому что я хороший.

Ведущий повторяет припев с вопросом. Оба отряда вместе кричат свои новые имена со словами.

Игра "Зарница".

- "Тыр-тыр", - пулемет, (держать обеими руками ручки "пулемета")

- Выше, выше - самолет. (рука движется снизу вверх наискосок)

- "Бац!" - артиллерия, (хлопок).

- Мчится кавалерия. (одна рука машет воображаемой шашкой над головой). - Ура!

Смысл игры в том, чтобы сопровождая слова определенными движениями, с каждым разом ускорять темп и стараться успевать и говорить, и показывать правильно движения.

А с помощью этой кричалки можно плавно перейти к исполнению любой песни организационного периода. Каждую фразу, произнесенную ведущим, ребята повторяют хором.

Ведущий:

- О, але!

- Олес бамбалас!

- О сава саваимба!

- О кикилис бамба,

- О, я бананы ем!

- О, апельсины ем!

- О, пионеров ем!

-Настроенье каково?

Дети:

- Во!!! (показывают жест "замечательно" движением большого пальца)

Ведущий:

- Все такого мнения?

Дети:

- Все без исключения!

Ведущий:

- Может, сядем, отдохнем?

Дети:

- Лучше песенку споем!

Игра "Джон Браун Бой".

Ведущий:

Джон Браун Бой намазал лыжи один раз (повторяется 3 раза)

И поехал на Кавказ.

Во фразе, которая повторяется 3 раза, последнее слово заменяется хлопком. В следующем исполнении - предпоследнее и т.д. В результате первую фразу зал старается ритмично прохлопать, а вторую поет. Игра способствует развитию чувства ритма.

Игра "Летит по небу шар".

Ведущий:

Летит, летит по небу шар,

По небу шар летит.

Но знаем мы: до неба шар

Никак не долетит.

Сначала слово "летит" заменяется движением, напоминающим взмах крыльев. Во 2-м исполнении слово "небо" заменяется движением большого пальца вверх. Затем при слове "шар" обеими руками перед собой очерчивается большой круг. В следующем исполнении слово "знаем" заменяется постукиванием пальца по лбу; при слове "мы" - обе руки прижать к груди, при слове "никак" - отрицательно покачать головой. Самым интересным является последнее исполнение песенки, где главной задачей участников является не сбиться и правильно показать движением нужное слово.

Хором здесь повторяются лишь "по", "но", "до". Можно предложить ускорить темп игры.

Игра "Молекулы".

В начале игры ведущий доступно объясняет ребятам значение слова "молекула".

Например, что это особое химическое соединение из различных элементов, способное распадаться и вновь восстанавливаться, притягивать или отталкивать другие молекулы.

Каждый участник игры - это одна молекула. Сигнальная фраза "Молекулы движутся" означает, что все участники движутся хаотично и по одному. Как только ведущий громко называет количество молекул в соединении, все участники стараются моментально перестроиться. Количество молекул не подлежит ограничениям - молекула "один", "два", "три", молекула "девочки", "Он и Она", молекула - "кубрик", "отряд", "друзья" и т.д.

Игра "Лавата".

Участники игры становятся в хоровод и поют:

"Дружно танцуем мы!

Тра-та-та, тра-та-та!

Танец веселый наш -

Это лавата"

Ребята останавливаются, а ведущий в центре круга говорит: "Мои руки хороши, а у соседа ..." Все берутся за названную часть тела своего соседа справа и идут дальше по кругу, исполняя припев. Ведущий может называть, что угодно - нос, ухо, коленки, пятки, щеки, плечи...

Игра "Вперед четыре шага..."

Участники становятся в круг, берутся за руки и поют, следуя названным движениям:
Вперед четыре шага,

Назад четыре шага,
Ножками потопали,
Ручками похлопали,
Глазками помигали,
А теперь попрыгали (вокруг себя)
С каждым повтором темп ускоряется.

Игра "Оркестр".

Участники игры разбиваются на группы, в зависимости от того, сколько инструментов вы собираетесь включить в свой оркестр. Но основными считаются: гитара, цимбалы, пианино, барабан.

Дирижер поет:

"Зе шафе, оф музыканто

О контрас спэрос, спэрос..." (указывает на какую-нибудь группу, например, "гитару").

Группа:

"Гита, гита, гитара!" (2 раза, показывая исполнение на гитаре).

Когда каждая группа исполнит свою партию, дирижер в последний раз поет:

"Зе шафе, оф музыканто

О контрас спэрос оркестро!"

После этих слов группы начинают все вместе исполнять свои партии, получается замечательный "оркестр"!

Игра "Грузинский хор". (по принципу игры "Оркестр").

1-я группа: О сервер пупа, пупа, пупа...

2-я группа: Дзюмбо квелико митолико микадзе...

2-я группа: Пи-пи плясипупа...

4-я группа: Ква-ква, ква-кварадзе...

Первая группа начинает хор со своей фразы, повторяя ее непрерывно, не останавливаясь. Как только 1-я фраза прозвучала один-два раза, в хор вступает 2-я партия. Затем присоединяются друг за другом 3-я и 4-я партии.

Сюжетно-ролевая игра "Цирк".

Отряды, пришедшие на гостевание, рассаживаются кругом, образуя амфитеатр с ареной в центре. Представление начинается с праздничной увертюры, исполненной шумовым оркестром под управлением дирижера. (Ребята-музыканты и дирижер выбирают ведущим, либо на входе у кассира все желающие могут взять жетончики с этими ролями). Затем на арену цирка выходит "директор" цирка со шляпой в руке. Он пускает шляпу по кругу для того, чтобы каждый ребенок взял из нее для себя какую-нибудь роль, а сам в это время произносит торжественную и шутивную приветственную речь.

После того, как все роли распределены, директор цирка объявляет номера программы и устраивает парад-алле для всех участников в сопровождении шумового оркестра.

Затем представление начинается. (Для подготовки можно дать ребятам 5-10 минут.)

Директор цирка по очереди приглашает на арену:

- Эквилибристов,
- дрессировщиков со зверями (хищники, собачки, пингвины, павлины и т.д.),
- наездников на лошадях,
- клоунов,
- акробатов,
- силачей,
- шоу-балет,

- фигуристов на роликах,
- участников водной феерии и т.д.

Необходимо для проведения:

1. Заранее приготовить реквизит, необходимый для исполнения этих номеров!
2. У каждого ребенка должна быть роль!
3. После каждого номера директор цирка обязательно называет имена исполнителей.

Если же вам по душе менее шумные, традиционные или семейные праздники, то с наименьшим успехом может состояться гостевание в форме именин или Дня Рождения.

Сюжетно-ролевая игра "День Рождения".

Отряды заранее распределяют между собой роли гостей и хозяев. "Хозяева" присылают "гостям" пригласительный билет на семейное торжество. Все "гости" и "хозяева" состоят в родстве различной степени. И, традиционно, каждый родственник преподносит виновнику торжества свой подарок, причем подарки мамы и троюродного дяди будут отличаться и по значимости, и по цене, и даже по манере преподнесения. На этом принципе и построен весь вечер.

Ребята из разных отрядов получают одинаковые роли. (Например, родители именинника, бабушки с обеих сторон и т.д.) Эти роли ребята либо вытягивают вслепую, либо получают при входе, либо о них заранее сообщено в приглашении.

"Гости" и "хозяева" ищут между собой одинаковые роли и объединяются для того, чтобы придумать и оригинально вручить свой подарок от имени тех или иных родственников. В это время происходит образование новых микрогрупп среди детей в результате совместной деятельности.

После подготовки (10-15 минут) объявляется торжественное вручение или демонстрация подарков имениннику. Это может быть все, что угодно: песня, фокус, шарж, сюрприз и т.д.

Предлагаемые роли: бабушки, дедушки, отец, мать, прабабушка, прадедушка, тети, дяди, родственники с Кавказа, родственники из-за рубежа, младший брат, племянники и т.д. После вручения можно устроить всеобщее семейное веселье: "застольные" песни, игры, танцы. Роль виновника торжества можно поручить кому-либо из вожатых.

Программа тренинга личностного роста для подростков "Пойми себя"

Тренинг "Пойми себя" предназначен для подростков. Особенности переходного возраста, а также сложные условия, в которых происходит взросление современной молодежи: нестабильность семейного института, размытость моральных ценностей, которые уже не являются твердой опорой для выстраивания собственной личности, диктуют необходимость специальных мер для развития и усиления «Я» подростка, формирования жизнеспособной личности, обладающей достаточными ресурсами для успешной адаптации в обществе.

Цель тренинга: Создать условия для личностного роста подростков.

Задачи тренинга:

1. Создать условия для формирования стремления к самопознанию, погружения в свой внутренний мир и ориентация в нем.

2. Расширение знания участников о чувствах и эмоциях, создание условий для развития способности безоценочного их принятия, формирования умения управлять выражением своих чувств и эмоциональных реакций.
3. Способствовать формированию навыков общения, умения слушать, высказывать свою точку зрения, приходить к компромиссному решению и пониманию других людей.
4. Способствовать осознанию своей жизненной перспективы, жизненных целей, путей и способов их достижения

Категория участников:

Тренинг рассчитан подростков, лучше, если возраст участников превышает 11-12 лет. Дети младшего возраста еще не вступили в подростковый период поиска себя, и им сложно будет заниматься неактуальными для них темами.

Состав групп:

- Оптимальная численность 10-15 человек;
- Группы должны комплектоваться на добровольной основе;
- Предпочтительно проводить занятия с разнополой группой, но достаточно допустимы и гомогенные группы;
- Желательно включать в группу участников с небольшой разницей в возрасте.

Место проведения:

Зал для проведения тренингов, аудитория.

Форма проведения:

Групповые занятия. Рекомендуемая частота занятий – один раз в неделю. Каждое занятие состоит из трех частей:

1. Вводная часть (разминка).
2. Основная часть (рабочая).
3. Завершение.

Тренинг рассчитан на 6 занятий по 2 академических часа (общая продолжительность 12 часов).

Вводная часть и завершение обычно занимают примерно по четверти всего времени занятия. Около половины времени чаще всего уделено собственно работе.

Вводная часть занятия включает в себя вопросы о состоянии участников и одно-два разминочных упражнения. В начале каждого занятия психологу важно почувствовать группу, диагностировать состояние участников, чтобы скорректировать план работы на день. В этом могут помочь вопросы к участникам: «Как вы себя чувствуете?», «Что нового (хорошего, необычного) случилось за это время?», «Назовите одно хорошее и одно плохое событие, которые произошли между нашими встречами?», «Что запомнилось с предыдущего занятия?» и т. п. В качестве разминки используются и различные упражнения, которые позволяют участникам переключиться от своих забот к работе в группе, активизироваться, настроиться на дальнейшую работу по определенной теме, включиться в ситуацию «здесь и сейчас». Эти упражнения группой обычно не обсуждаются.

На первом занятии вводная часть занимает больше времени, расширена, поскольку необходимо объяснить правила, уделить внимание мотивации участников и рассказать, в чем будет заключаться работа. Первое занятие группы имеет решающее значение для выработки групповых норм, мотивирования и включения участников в работу, а также определения дальнейшего направления движения.

Успех тренинга в большой степени определяется соблюдением специфических принципов работы группы:

- принцип активности участников: члены группы постоянно вовлекаются в различные действия — игры, дискуссии, упражнения, а также целенаправленно наблюдают и анализируют действия других участников;
- принцип исследовательской позиции участников: участники сами решают коммуникативные проблемы, а тренер лишь побуждает их к поиску ответов на возникающие вопросы;
- принцип объективации поведения: поведение участников группы переводится с импульсивного уровня на объективированный; при этом средством объективации является обратная связь, которая подается с помощью видеотехники, а также других участников группы, сообщающих свое отношение к происходящему;
- принцип партнерского общения: взаимодействие в группе строится с учетом интересов всех участников, признания ценности личности каждого из них, равенства их позиций, а также соучастия, сопереживания, принятия друг друга (не позволяется наносить удары «ниже пояса», загонять человека «в угол» и т.п.);

- принцип «здесь и теперь»: члены группы фокусируют свое внимание на сиюминутных действиях и переживаниях и не апеллируют к прошлому опыту;
- принцип конфиденциальности: «психологическая закрытость» группы уменьшает риск психических травм участников.

Средством решения задач тренинга служат групповые дискуссии, ролевые игры, психогимнастика. Их удельный вес меняется в зависимости от специфики целей группы. Именно эти приемы позволяют реализовать принципы тренинга, в основе которых лежит активный, исследовательский характер поведения участников.

Так, в ходе групповой дискуссии участники обучаются умению управлять групповым процессом обсуждения проблемы, а также выступать в роли рядового участника дискуссии: коммуникатора, генератора идей, эрудита и т.д. В процессе такой активной работы приобретается целый ряд групповых коммуникативных навыков.

В ролевой игре упор уже делается на межличностное взаимодействие. Высокая обучающая ценность ролевой игры признается многими психологами. В игре участники «проигрывают» роли и ситуации, значимые для них в реальной жизни. При этом игровой характер ситуации освобождает игроков от практических последствий их разрешения, что раздвигает границы поиска способов поведения, дает простор для творчества. Следующий за игрой тщательный психологический анализ, осуществляемый группой совместно с тренером, усиливает обучающий эффект. Нормы и правила социального поведения, стиль общения, разнообразные коммуникативные навыки, приобретенные в ролевой игре и скорректированные группой, становятся достоянием личности и с успехом переносятся в реальную жизнь.

Психогимнастика включает разнообразные упражнения, направленные на формирование комфортной групповой атмосферы, изменение состояния участников группы, а также на тренировку различных коммуникативных свойств, в первую очередь на повышение чувствительности в восприятии окружающего мира. Повышение такого рода чувствительности, лежащей в основе способности человека понимать других людей, иногда является основной целью тренинга.

Программа занятий

1-е занятие - «На старте», посвящено знакомству и установлению контакта ведущего и группы, снятию барьеров, созданию атмосферы доверия и сплочению группы.

2-е занятие – «В мире людей», посвящено дальнейшему сплочению группы, повышению коммуникативной грамотности участников, обучению навыкам конструктивного общения, умения слушать, высказывать свою точку зрения, приходить к компромиссному решению и пониманию других людей.

3-е занятие – «В море эмоций», посвящено расширению знания участников о чувствах и эмоциях, для развития способности безоценочного их принятия, обучению навыкам выражения собственных эмоций и чтения их у других людей.

4-е занятие – «В глубине души», посвящено созданию условий для самопознания, погружения в собственный внутренний мир и ориентации в нем.

5-е занятие – «Прошлое, настоящее, будущее», посвящено созданию условий способствующих осознанию своей жизненной перспективы, жизненных целей, путей и способов их достижения.

6-е занятие «Финал», посвящено подведению итогов, закреплению достигнутых результатов, завершению групповой работы, выходу из контакта.

УПРАЖНЕНИЯ РАЗМИНКИ

«Ассоциация со встречей»

Участникам предлагается высказать свои ассоциации с встречей. К примеру : «Если бы наша встреча была животным, то это была бы... собака».

«Прогноз погоды»

Инструкция. «Возьмите лист бумаги и карандаши и нарисуйте рисунок, который будет соответствовать вашему настроению. Вы можете показать, что у вас сейчас "плохая погода" или "штормовое предупреждение", а может быть, для вас солнце уже светит во всю».

«Печатная машинка»

Участникам загадывается слово или фраза. Буквы, составляющие текст, распределяются между членами группы. Затем фраза должна быть сказана как можно быстрее, причем каждый называет свою букву, а в промежутках между словами все хлопают в ладоши.

«Карлики и великаны»

Все стоят в кругу. На команду: «Великаны!» – все стоят, а на команду: «Карлики!» – нужно присесть. Ведущий пытается запутать участников – приседает на команду «Великаны».

«Сигнал»

Участники стоят в кругу, достаточно близко и держатся сзади за руки. Кто-то, легко сжимая руку, посылает сигнал в виде последовательности быстрых или более длинных сжатий. Сигнал передается по кругу, пока не вернется к автору. В виде усложнения можно посылать несколько сигналов одновременно, в одну или в разные стороны движения.

«Посылка»

Участники сидят в кругу, близко друг к другу. Руки держат на коленях соседей. Один из участников «отправляет посылку», легко хлопнув по ноге одного из соседей. Сигнал должен быть передан как можно скорее и вернуться по кругу к своему автору. Возможны варианты сигналов (различное количество или виды движений).

«Меняющаяся комната»

Инструкция:

Давайте сейчас будем медленно ходить по комнате... А теперь представьте, что комната наполнена жвачкой и вы продираетесь сквозь нее... А теперь комната стала оранжевой – оранжевые стены. Пол и потолок, вы чувствуете себя наполненными энергией, веселыми и легкими как пузырьки в «Фанте»... А теперь пошел дождь, все вокруг стало голубым и серым. Вы идете печально, грустно, усталые...

«Ревущий мотор»

Инструкция:

Вы видели настоящие автомобильные гонки? Сейчас мы организуем нечто вроде автогонок по кругу. Представьте себе рев гоночного автомобиля – «Рррмм!» Один из вас начинает, произнося «Рррмм!» и быстро поворачивает голову налево или направо. Его сосед, в чью сторону он повернулся, тут же «вступает в гонку» и быстро произносит свое «Рррмм!», повернувшись к следующему соседу. Таким образом, «рев мотора» быстро передается по кругу, пока не сделает полный оборот. Кто хотел бы начать?

УПРАЖНЕНИЯ ЗАВЕРШЕНИЯ

«Аплодисменты по кругу»

Инструкция:

Мы хорошо поработали сегодня, и мне хочется предложить вам игру, в ходе которой аплодисменты сначала звучат тихонько, а затем становятся все сильнее и сильнее.

Ведущий начинает тихонько хлопать в ладоши, глядя и постепенно подходя к одному из участников. Затем этот участник выбирает из группы следующего, кому они аплодируют вдвоем. Третий выбирает четвертого и т.д. последнему участнику аплодирует уже вся группа.

«Подарок»

Участники встают в круг

Инструкция:

Сейчас мы будем делать подарки друг другу. Начиная с ведущего, каждый по очереди средствами пантомимы изображает какой-то предмет и передает его своему соседу справа (мороженое, ежика, гирию, цветок и т.п.)

«Спасибо за приятное занятие»

Инструкция:

Пожалуйста, встаньте в общий круг. Я хочу предложить вам поучаствовать в небольшой церемонии, которая поможет нам выразить дружеские чувства и благодарность друг другу. Игра проходит следующим образом: один из вас становится в центр, другой подходит к нему, пожимает руку и произносит: «Спасибо за приятное занятие!». Оба остаются в центре, по-прежнему держась за руки. Затем подходит третий участник, берет за свободную руку либо первого, либо второго, пожимает ее и говорит: «Спасибо за приятное занятие!» Таким образом, группа в центре круга постоянно увеличивается. Все держат друг друга за руки. Когда к вашей группе присоединится последний участник, замкните круг и завершите церемонию безмолвным крепким троекратным пожатием рук.

ЗАНЯТИЕ №1 «На старте»

«Баранья голова»

Инструкция:

- Нам предстоит большая совместная работа, а потому нужно познакомиться и запомнить имена друг друга. В тренинге нам представляется шикарная возможность, обычно не доступная в реальной жизни, - выбрать себе имя. Ведь часто бывает: кому-то не очень нравится имя, данное ему родителями; кого-то не устраивает форма обращения, привычная для окружающих, скажем, все зовут девушку Ленка, а ей хочется, чтобы к ней обращались «Леночка» или «Ленуля». Есть люди, которые в детстве имели забавную

кличку и были бы не против, чтобы и сейчас в неформальной обстановке к ним обращались именно так. У вас есть тридцать секунд для того, чтобы подумать и выбрать для себя игровое имя. Все остальные члены группы и ведущий в течение всего тренинга будут обращаться к вам только по этому имени.

А теперь представимся друг другу. Сделаем это так, чтобы сразу и прочно запомнить все игровые имена. Наше представление будет организовано так: первый участник называет свое имя, второй – имя предыдущего и свое, третий – имена двух предыдущих и свое и т.д. Последний, таким образом, должен назвать имена всех членов группы, сидящих перед ним. Записывать имена нельзя – только запоминать. Эта процедура называется «Баранья голова». Почему? Если вы, называя своих партнеров, забыли чье-то имя, то произносите «баранья голова», конечно, имея в виду себя, а не того, кого забыли. Дополнительное условие – называя имя человека, обязательно посмотреть ему в глаза.

«Заключение контракта»

Выработка правил группы производится с помощью мозгового штурма, следует записать все выработанные правила на доске или листе ватмана.

1. Закон «ноль-ноль» (о пунктуальности).
2. Правило поднятой руки: высказываются по очереди, когда один говорит, остальные молча слушают и, прежде чем взять слово, поднимают руку.
3. Без оценок: принимаются различные точки зрения, никто друг друга не оценивает, обсуждаем только действия: критика должна быть конструктивной.
4. Конфиденциальность: то, что происходит на занятии, остается между участниками.
5. Правило «Стоп»: если обсуждение какого-то личного опыта участников становится неприятным, тот, чей опыт обсуждается, может закрыть тему, сказав «Стоп».
6. Активность: чаще всего, те, кто проявляют активность на занятиях приобретают по окончании курса больше, чем те, кто был пассивен на занятиях. И др. правила.

«Дигикон»

Порядок действий:

В соответствии с замыслом игры участники должны исполнять роли «узников» и «роботов» (то есть тех, кто ведет себя подобно механизмам). На

каждую «камеру» с 3-7 «узниками» положено по одному «роботу». Таким образом, из 12 участников можно сформировать 3 «камеры» по 3 «узника» в каждой и к ним 3 «роботов». Снабдите каждого бумагой и карандашом.

1. Разбейте игроков на группы любой численности от 4 до 8 — размеры могут варьировать.

2. В каждой группе попросите одного добровольца сыграть робота. Предложите «роботам» представить, что они являются механическими рабами, которые обязаны повиноваться своим хозяевам. Они могут видеть, слышать, двигаться и реагировать, но не умеют говорить.

3. Сообщите остальным, что они являются «узниками», заключенными в камеры, и поместите каждую группу в угол или возле стены, отгородив ее столами и стульями, чтобы получилась «камера».

Расположите «камеры» как можно дальше друг от друга. «Роботы» стоят снаружи, перед камерами своих хозяев, и ждут начала деятельности.

4. Обратите общее внимание на большой дверной ключ, который вы положите у всех на виду.

5. Ознакомьте всех со следующим сценарием. По ходу чтения он покажется сложным, но разъяснения займут всего несколько минут, и управлять игрой будет трудно лишь в первый раз. С каждым последующим разом она будет проходить все легче, и вы даже начнете украшать ее всякими фантастическими подробностями.

Сценарий

Вы все являетесь героями научно-фантастического рассказа. Одни — пришельцы из космоса, а другие — роботы. Земляне заключили всех пришельцев в тюрьму и заперли в камеры. Стража в любой момент может увести их на казнь. Единственная возможность для пришельцев убежать — приказать роботам принести ключ (лежит на виду), который подходит к двери каждой из камер. Но необходимо спешить, потому что неизвестно, кем окажутся пленники в других камерах — друзьями или врагами.

Те, кому удастся бежать, могут либо выпустить остальных, либо убить их.

Роботы могут заходить куда угодно, кроме камер. До того, как узники смогут воспользоваться услугами своих роботов, им придется создать их «память» и отдать последним ряд команд, которые нужно записать. К сожалению, «память» роботов способна удержать лишь 10 команд, каждая из которых состоит максимум из двух слов. Это единственные звуки, на которые роботы могут реагировать. Более того — команды не могут отдаваться на каком-либо известном языке; они должны состоять из бессмысленных слов: например «зин» — «иди вперед» или «чат» ~ «иди назад». Это продиктовано

тем, что в каждой камере сидят представители различных цивилизаций, у которых нет общего языка, и потому им приходится его изобретать.

В каждой камере группа заключенных должна выработать свои условные команды и занести их в «справочные таблицы» соответствующих роботов, чтобы затем им можно было приказать пойти, взять ключ и принести его в камеру. Таким образом роботы реагируют на ряд заранее определенных команд.

Эти команды, когда их усвоят, можно повторять и отдавать в любой последовательности. Однажды сформированную память роботов нельзя изменить.

Когда вы покончите с объяснениями, кратко ответьте на вопросы и убедитесь, что все понимают, что им нужно делать. Затем дайте «узникам» 5 минут на формирование «памяти» «роботов». Каждая «камера» должна обсудить, какие «слова» будут означать команды для «роботов», и записать их вместе с переводом на «нормальный» язык. Вы же продолжаете следить за ходом работы, никоим образом не вмешиваясь и тем более не встречая со своими предложениями. Если вы играете с международной группой, то почти наверняка обнаружите, что как минимум одна из команд берет слова из реально существующего — непонятного другим — языка, на котором говорит кто-либо из ее членов: например, баскского или тамильского. Такое разрешается.

По истечении 5 минут удалите всех роботов из комнаты.

7.

8.

После этого объявите, что стражники сделали в тюрьме кое-какие перестановки, и немалое сдвиньте мебель — например, перетащите стол на середину комнаты и скажите, что это туннель, по которому роботам придется ползти за ключом. Добавьте еще несколько препятствий, чтобы роботам пришлось, например, через что-то перелезть. Если хотите, можете перекладывать ключ с места на место, а если вы играете в «Дигикон» с очень умной группой, то можете позволить себе настоящую «подлость» и положить ключ туда, где «роботам» будет трудно его увидеть.

После такого отдельные «узники» придут в полное смятение, поскольку им наверняка и в голову не приходило ввести в «память» роботов слова «ползти» или «перелезть». Успокойте их и посоветуйте «стараться изо всех сил».

После того как «пленники» уяснят последовательность действий, которые необходимо выполнить их «роботам», чтобы добыть ключ, пригласите «роботов» подойти к вам, заберите у них «шпаргалки», перемешайте их и

снова раздайте так, чтобы ни у одного из них не оказалось в руках первоначального варианта. Это наверняка посеет панику как в рядах «роботов», так и «пленников». Вы же прокомментируйте свои действия тем, что роботы — всего лишь машины, и неважно, чьим командам они подчиняются.

10. Объявите, что теперь «роботы» готовы к действию.

В первый момент все игроки будут в замешательстве, но спустя время кто-либо из «узников», а может быть, сразу несколько, начнут

выкрикивать команды из своих списков. «Роботы» примутся лихорадочно изучать собственные списки, чтобы выяснить, чьи в них проставлены команды и что они означают. В конце концов кто-нибудь из них узнает «свою» команду и отреагирует на нее, что подстегнет других игроков, и начнется гонка. Может подняться страшный шум, на «роботов» посыплются приказы, брань и одобрительные возгласы. В общей суматохе и напряжении играющие могут немало подзабыть правила, так что сохраняйте бдительность и держите в узде наиболее ретивых игроков. Возможно, вам придется заталкивать людей назад в «камеры», проверять «словари», если у вас возникло подозрение, что «роботы» откликаются более чем на 10 командных слов, и запрещать команды, заставляющие «роботов» нападать друг на друга. При работе с молодежной группой лучше всего предупредить, что если один «робот» дотронется до другого, то оба немедленно «замрут» до тех пор, пока не поступит команда разойтись.

Возможно, что непосредственно вам придется подать сигнал об окончании игры, поскольку игроки в пылу борьбы могут не заметить, что один из «роботов» уже захватил ключ, и его команда побеждает, а даже если и заметят, то, часто, войдя в раж, продолжают «направлять» своих «роботов», полагая, что именно трудности по преодолению препятствий — наиболее важная часть игры. Или, наоборот: некоторые игроки могут сдаться задолго до финала, расценив свой «словарь» как никуда не годный. Однако такое решение может быть опрометчивым, поскольку, при наличии творческого подхода, даже очень бедный словарный запас можно использовать самым удивительным образом.

ЗАНЯТИЕ №2 «В мире людей»

«Рекламный ролик»

Инструкция:

- Всем нам хорошо известно, что такое реклама. Ежедневно мы множество раз видим рекламные ролики на экранах телевизоров и имеем представление, какими разными могут быть презентации того или иного товара. Поскольку мы все – потребители рекламируемых товаров, то не будет преувеличением считать нас специалистами по рекламе. Вот и представим себе, что здесь мы

собрались для того, чтобы создать свой собственный ролик для какого-то товара. Наша задача – представить этот товар публике так, чтобы подчеркнуть его лучшие стороны, заинтересовать им. Все – как в обычной деятельности рекламной службы.

Но один маленький нюанс – объектом нашей рекламы будут являться... конкретные люди, сидящие здесь, в этом кругу. Каждый из вас вытянет карточку, на которой написано имя одного из участников группы. Может оказаться, что вам достанется карточка с вашим собственным именем. Ничего страшного! Значит, вам придется рекламировать самого себя. В нашей рекламе будет действовать еще одно условие: вы не должны называть имя человека, которого рекламируете. Более того, вам предлагается представить человека в качестве какого-то товара или услуги. Придумайте, чем мог бы оказаться ваш протеже, если бы его не угораздило родиться в человеческом облике. Может быть холодильником? Или загородным домом? Тогда что это за холодильник? И каков этот загородный дом?

Назовите категорию населения, на которую будет рассчитана ваша реклама. Разумеется в рекламном ролике должны быть отражены самые важные и – истинные – достоинства рекламируемого объекта. Длительность каждого рекламного ролика – не более одной минуты. После этого группа должна будет угадать, кто из ее членов был представлен в этой рекламе.

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

Время на подготовку – десять минут.

«Говорю, что вижу»

Инструкция:

Описание поведения означает сообщение о наблюдаемых специфических действиях других людей без оценивания, то есть без приписывания им мотивов действий, оценки установок, личностных черт. Первый шаг в развитии высказываться в описательном ключе, а не форме оценок – улучшение умения наблюдать и сообщать о своих наблюдениях, не давая оценок. Описательные высказывания, в отличие от оценочных высказываний, вызывают у партнера общения большее желание понять и изменить свое поведение. К примеру : «Лена – ты неряха» – это оскорбление, оценка. «Лена, ты не убрала свою постель» – описание поведения.

Сидя в круге, сейчас вы наблюдаете за поведением других и, по очереди, говорите, что видите относительно любого из участников. К примеру : «Коля сидит, положив ногу на ногу», «Катя улыбается».

Информация для ведущего:

Ведущий следит за тем, чтобы не использовались оценочные суждения и умозаключения. После выполнения упражнения обсуждается, часто ли наблюдалась тенденция использовать оценки, было ли сложным это упражнение, что чувствовали участники.

«Официант, в моем супе муха»

Участникам группы предлагается поучаствовать в конфликтной ситуации, случившейся в одном из дорогих ресторанах.

Дайте каждому из участников по одному из ниже приведенных сценариев, чтобы ознакомиться.

Объясните, что упражнение представляет собой ролевую игру, призванную продемонстрировать некоторые аспекты общения.

Попросите двух исполнителей выйти и австать так, чтобы все могли их видеть и слышать, после чего начните игру.

После проигрывания ситуации следует обсудить впечатления, мнения, переживания, возникшие у участников сцены, а затем наблюдения остальных членов группы. Если позволит время и найдутся желающие, упражнение можно повторить, но с другими участниками.

РОЛЬ А

Вы путешествуете по чужой стране. Сегодня, обедая в весьма дорогом ресторане, вы обнаружили в супе нечто, похожее на часть насекомого. Вы пожаловались официанту, но тот уверял, что это не насекомое, а специи. Вы не согласились и пожелали переговорить с управляющим. И вот управляющий подходит к вашему столику.

РОЛЬ Б

Вы — управляющий очень хорошим рестораном. Цены могут показаться высокими, но качество обслуживания в высшей степени оправдывает их. У вашего ресторана хорошая репутация, и он привлекает многих иностранцев. Сегодня в ваш ресторан пришел пообедать иностранец, и один из новых официантов подал ему суп. Возникли какие-то претензии, и официант передал вам, что иностранец желает с вами переговорить. Итак, вы направляетесь к его столику.

Анализ:

1. Жаловался ли А? Отменил ли он заказ? Отказался ли заплатить за суп?
2. Вник ли Б в суть проблемы? Преодолил ли непонимание сторонами друг друга? Выразил ли искреннее сожаление? Принес ли вежливые извинения?

3. Удалось ли сторонам дать объяснения, воспринять их и разрешить проблему к обоюдному удовлетворению?

4. Мог ли А изложить свою жалобу ясно и внятно? Ролевая игра может быть использована для демонстрации культурной специфики в человеческом поведении: К примеру : одинаково ли выражают мужчины и женщины одну и ту же жалобу?

Завершение:

Никто не в силах указать «наилучший способ» решения проблем, которыми сопровождается общение с иностранцами, однако обсуждение данной ролевой игры может помочь участникам увидеть широкие возможности для этого.

ЗАНЯТИЕ №3 «В море эмоций»

«Называем чувства»

Инструкция:

Давайте посмотрим, кто может назвать больше слов, обозначающих разные чувства. По очереди называйте слова и записывайте их на лист ватмана

Информация для ведущего:

Целью является обогащение словаря эмоций у участников. Можно проводить это упражнение как соревнование между двумя командами или же как общегрупповой «мозговой штурм». Результат работы группы – лист ватмана с написанными на нем словами можно использовать на протяжении всего занятия. По ходу работы в этот список можно вносить новые слова – это словарь, отражающий эмоциональный опыт группы.

Обсуждение:

Какое из названных чувств тебе нравится больше других? Какое, по-твоему, самое неприятное чувство? Какое из названных чувств знакомо тебе лучше (хуже) всего?

«Шурум-бурум»

Водящему предлагается загадать чувство, а затем только с помощью интонации, отвернувшись от круга и, произнося только слова «шурум-бурум», показать задуманное им чувство.

«Бумажные мячики (Снежки)»

Материалы:

Старые газеты или что-то подобное; клейкая лента, которой можно будет обозначить линию, разделяющую две команды.

Инструкция:

- Возьмите каждый по большому листу газеты, как следует скомкайте его и сделайте из него хороший, достаточно плотный мячик. Теперь разделитесь, пожалуйста на две команды, и пусть каждая выстроится в линию так, чтобы расстояние между командами составляло примерно четыре метра. По моей команде вы начнете бросать мячи на сторону противника.

Игроки каждой команды стремятся как можно быстрее забросить мячи, оказавшиеся на их стороне, на сторону противника. Услышав команду «Стоп!», вам надо будет прекратить бросаться мячами. Выигрывает та команда, на чьей стороне оказалось меньше мячей. И не перебегайте, пожалуйста, за разделительную линию.

ЗАНЯТИЕ №4 «В глубине души»

«Волшебная рука»

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

Обсуждение:

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

«Волшебная лавка»

Участники могут сосредоточиться на представлении о себе, о своих особенностях и на их анализе, обдумывании, чтобы им хотелось изменить. Упражнение позволяет прийти к мысли: чтобы приобрести что-то новое, нам всегда приходится платить. Также участники могут задуматься о существенных для них жизненных целях.

Инструкция:

- Я хочу предложить вам упражнение, которое даст вам возможность посмотреть на самих себя. Устройтесь поудобнее. Несколько раз глубоко вдохните и выдохните и полностью расслабьтесь. Представьте себе, что вы идете по узенькой тропинке через лес. Вообразите окружающую вас природу. Осмотритесь вокруг. Сумрачно или светло в окружающем вас лесу? Что вы

слышите? Какие запахи вы ощущаете? Что вы чувствуете? Внезапно тропинка поворачивает и выводит вас к какому-то старому дому. Вам становится интересно, и вы заходите внутрь. Вы видите полки, ящики. Повсюду стоят сосуды, банки, коробки. Это – старая лавка, причем волшебная. Теперь представьте, что я – продавец этой лавки. Добро пожаловать! Здесь вы можете приобрести что-нибудь, но не вещи, а черты характера, способности – все, что пожелаете. Но есть еще одно правило: за каждое качество, ваше желание, вы должны отдать что-либо, другое качество или от чего-то отказаться. Тот, кто пожелает воспользоваться волшебной лавкой, может подойти ко мне и сказать, чего он хочет. Задам вопрос: «А что ты отдашь за это?» он должен решить, что это будет. Обмен состоится, если кто-либо из группы захочет приобрести это качество, способность, умение, то, что отдается, или если мне, хозяину лавки, покажется этот обмен равноценным, понравится эта способность, умение. Через некоторое время ко мне может подойти следующий член группы. В заключение мы обсудим, что каждый из нас пережил.

ЗАНЯТИЕ №5 «Прошлое, будущее, настоящее»

«Автобиография»

Инструкция:

Цель автобиографии

Основная цель этого задания — ощутить, каким образом наше прошлое повлияло на наше настоящее, и как это влияние продолжает сказываться до сих пор, чтобы освободиться от него и от тех стереотипов поведения, которые уже не соответствуют нашим сегодняшним интересам. Нас здесь будет интересовать не столько перечень внешних событий как таковых, сколько внутренняя история нашей жизни, исследований тех условий, событий и людей, которые повлияли на нее, и то как происходило взаимодействие с ними. Для того, чтобы люди, которые, возможно, будут читать вашу биографию, понимали о чем идет речь, следует вкратце остановиться на каких-то существенных внешних событиях вашей жизни, таких как время и место рождения, национальность, социально-экономическое положение вашей семьи, количество братьев и сестер и каким по счету родились вы, общие социальные условия, в которых вы жили, и какие природные условия вас окружали. Постарайтесь указать влияние всех этих факторов на ваше развитие, и, вообще, если вы ссылаетесь на какие-то внешние обстоятельства своей жизни, объясните, какое, по вашему мнению, влияние они на вас оказали.

Стиль

Излагать свою биографию можно по-разному. Некоторые делают это в хронологическом порядке, рассказывая о своей жизни год за годом; другие

предпочитают начинать с того места в своей жизни, которое по каким-то причинам привлекает их больше всего. Каждый из этих подходов может применяться достаточно успешно. Иногда хорошо их сочетать, набросав вначале общий план основных событий в хронологическом порядке, а потом останавливаясь подробно на том, что в данный момент больше всего привлекает, а затем вновь возвращаясь к плану, чтобы проверить не выпали ли из рассказа какие-то существенные моменты. Пишите так, чтобы вам было легко, даже если при этом ваше изложение будет грешить против грамматических и стилистических правил. Самое важное — начать писать любым способом. Попробуйте излагать мысли в виде потока сознания, и не страшно, если важные вопросы и проблемы проявятся не сразу, но лучше, чем заранее ограничивать изложение жесткими рамками плана.

Списывая свою жизнь, будьте как можно более откровенны и беспристрастны, не пытайтесь подвергать цензуре те места, которые могут, по вашему мнению, представить вас в невыгодном свете. Наоборот, вы почувствуете, что обращая внимание на те моменты своей жизни, которых вы стесняетесь, вы узнаете немало полезного для себя. Постарайтесь указать в чем заключаются ваши «больные места». Стремясь достичь наиболее объективной и честной позиции во взгляде на свою жизнь, вы сможете лучше ее осознать и в дальнейшем предпринимать более конструктивные шаги.

Если вы обнаружите, что ваша биография оказалась слишком длинной и бессвязной, хорошо вдобавок к ней написать более короткий и четко организованный вариант, который поможет вам лучше увидеть собственные стереотипы. Длинный вариант послужит тому, чтобы вы почувствовали себя свободнее и отобрали материал; он важен для вашего внутреннего использования. Короткий вариант поможет рассказать о себе другим и организует ваши собственные мысли.

Ваше развитие в целом

Каким человеком вы были в разные периоды своей жизни? Как вы изменились с тех пор? Воспринимали ли вас окружающие так же, как вы воспринимали себя? Какие маски вы носили? Как искажали свою истинную натуру, чтобы быть принятым окружающими; чтобы защититься от них? Проиллюстрируйте все это своими рисунками.

Опишите любые кризисы развития или поворотные моменты вашей жизни, во время которых происходили изменения в вашем отношении к жизни или уровне осознания. Такие события часто переживаются как «испытание» или «инициация» и могут проходить как кризис или проверка на прочность.

Какие стереотипы вы замечаете в своей жизни? Существуют ли какие-нибудь определенные конфликты, которые повторялись в различных ситуациях? Вынесли ли вы из своего жизненного опыта какие-то уроки?

Конкретные вопросы

Опишите ваши самые ранние воспоминания, и неважно, действительно вы это помните или это плод воображения. Опишите свои повторяющиеся детские сны. Укажите любые травмировавшие вас события, например, болезни, несчастные случаи, смерти, расставания, насилие, сексуальные оскорбления и т.д. Как это повлияло на вас?

Характер жизни в целом и ее значение

Рассказывая о своей жизни, подумайте, какой, как вам кажется, она отражает архетип? Придумайте миф или сказку о своей жизни.

Запишите ее и проиллюстрируйте рисунками, на которых основные действующие лица будут представлены в виде каких-то архетипов.

Если бы вам пришлось ее озаглавить, какие бы названия (название) и подзаголовки вы использовали? Принимаете ли вы свой жизненный опыт или относитесь к нему отрицательно?

В чем, как вы полагаете, состоит более глубокое значение и предназначение вашей жизни?

«Планирование будущего»

Инструкция:

Предлагаю написать вам приблизительный план своего будущего. Для начала необходимо выделить основные сферы, присутствующие в жизни каждого человека: семейная, профессиональная, досуговая.

В каждой сфере необходимо наметить главные достижения которых вы хотели бы добиться, события, которые могут произойти или вы бы хотели, чтобы они произошли. Постарайтесь поставить более менее реальные цели и спрогнозировать реальные события.

Теперь нужно выделить ближние и ближайšie цели, как этапы и пути достижения дальних целей.

Можно расположить их в хронологическом порядке и даже написать приблизительные даты. Обратите внимание, нет ли противоречия между целями и событиями из разных областей вашей жизни? Может они помогают друг другу, или не оказывают друг на друга никакого влияния. Постарайтесь согласовать их.

Оцените свои собственные достоинства и недостатки, которые могут повлиять на успешность достижения различных целей.

Определите пути преодоления этих недостатков.

Отметьте все внешние препятствия на пути к вашим целям.

Определите пути преодоления внешних препятствий.

Оцените возможность резервных вариантов в разных сферах жизни (на случай непреодолимых препятствий или глубокого противоречия между целями из разных сфер жизни).

С каких целей вы начнете практическую реализацию своего плана. Укажите конкретную дату.

ЗАНЯТИЕ №6 «Финал»

«Розовый куст»

Инструкция:

Введение

- С древних времен и на Востоке и на Западе определенные цветы считались символами Высшего человеческого "Я". В Китае таким цветком был «Золотой цветок», в Индии и на Тибете — лотос, в Европе и Персии — роза. Примером этому могут служить «Песнь о розе» французских трубадуров, «вечная роза», так замечательно воспетая Данте, роза, изображенная в середине креста и являющаяся символом целого ряда духовных традиций.

Обычно Высшее «Я» символизируется уже распустившимся цветком, и хотя этот образ по своей природе статичен, его визуализация может служить хорошим стимулом и пробуждать силу. Но еще более стимулирует процессы в высших сферах нашего сознания динамический образ цветка — развитие от бутона до раскрывшейся розы.

Такой динамический символ соответствует внутренней действительности, которая лежит в основе развития и раскрытия человека и всех процессов природы. В нем сливаются воедино свойственная всему живому энергия и напряжение, исходящее изнутри человека, которое велит ему участвовать в процессе постоянного роста и эволюции. Эта внутренняя жизненная сила и есть то средство, которое полностью высвобождает наше сознание и ведет к открытию нашего духовного центра, нашего Высшего «Я».

Порядок выполнения

1. Сядьте поудобнее, закройте глаза, сделайте несколько глубоких вдохов и выдохов и расслабьтесь.

2. Представьте себе розовый куст с большим количеством цветов и нераспустившихся бутонов... Теперь переведите свое внимание на один из бутонов. Он еще совсем закрыт, окружен зеленой чашечкой, но на самом его верху уже заметен розовый кончик. Полностью сосредоточьте свое внимание на этом образе, держите его в центре вашего осознания.

3. Теперь очень медленно зеленая чашечка начинает раскрываться. Уже видно, что она состоит из отдельных чаше листиков, которые постепенно отходя друг от друга, загибаются книзу, открывая розовые лепестки, которые все еще остаются закрытыми. Чашелистики продолжают раскрываться, и вы уже видите весь бутон целиком.

4. Теперь уже и лепестки тоже начинают раскрываться медленно разворачиваясь до тех пор, пока не превращаются в полностью расцветший цветок... Постарайтесь почувствовать как пахнет эта роза, ощутите ее характерный, только ей одной присущий аромат.

5. Теперь представьте себе, что на розу упал луч солнца. Он отдает ей свое тепло и свет... В течение некоторого времени продолжайте удерживать в центре своего внимания розу, освещенную солнцем.

6. Загляните в самую сердцевину цветка. Вы увидите как там появляется лицо мудрого существа. Оно преисполнено понимания и любви к вам.

7. Поговорите с ним о том, что для вас является важным в данный момент жизни. Не стеснясь спросите о том, что вас сейчас больше всего волнует. Это могут быть какие-то жизненные проблемы, вопросы выбора и направления движения. Постарайтесь использовать это время для того, чтобы выяснить все, что необходимо. (Здесь даже можно прерваться и записать то, что вы узнаете. Попытайтесь развить и углубить те откровения, которые были вам даны).

8. Теперь отождествите себя с розой. Представьте себе, что вы стали этой розой или же вобрали в себя весь этот цветок... Осознайте, что роза и мудрое существо всегда с вами и что вы в любое время можете обратиться к ним и воспользоваться какими-то их качествами. Символически — вы и есть эта роза, этот цветок. Та же сила, которая вдыхает жизнь во Вселенную и создала розу, дает вам возможность развить в себе вашу самую заветную сущность и все, что из нее исходит.

«Чемодан в дорогу»

Группа садится по кругу.

Инструкция:

Мы завершаем нашу работу. Сейчас каждый из вас по очереди будет ставить перед собой этот стул (ведущий ставит стул в центр круга). Все участники

группы в том порядке, в котором вам будет удобно, будут подходить к вам, садиться на стул и называть одно качество, которое, на их взгляд помогает вам, и одно, которое мешает. При этом надо помнить, сто называть следует те качества, которые проявились в ходе работы группы и поддаются коррекции. После того, как все выскажут свое мнение, следующий участник берет стул и ставит напротив себя. Упражнение повторяется и т.д.

Тренинг для подростков

Занятие №1.

Знакомство.

Расскажи о себе(что любишь, что не любишь, чем занимаешься в свободное время, чем интересуешься, зачем ты здесь, твои ожидания от тренинга). 25 минут

Чтение и принятие общих правил группы. 10 минут. ([Правила](#))

Рефлексивное "дерево"- 20-30 минут.

"Дерево". Релакс музыка(1),(2),(3),(4).

1) Тренер предлагает участникам представить себе какое-нибудь дерево, после чего начинает задавать вопросы: Какое это дерево? Где оно растет? Высокое оно или нет? Какое время года? День или ночь? Запахи, звуки, ощущения?

2) После того, как участники представили себе каждый свое дерево, тренер предлагает ощутить и прочувствовать, как каждый участник подходит к своему дереву, проводит рукой по его стволу, обнимает его и ... входит в него, становится этим деревом. Каково быть этим деревом? Что и как каждый чувствует в этой роли? Глубоко ли уходят в землю корни? Густая ли крона? Устойчиво ли дерево стоит? Умывает ли его дождь? Греет ли его солнце? Дает ли земля точку опоры?

3) После того, как участники закончили упражнение, следует обсуждение в группе результатов визуализации. Также можно взять большой ватман и краски и нарисовать общее для группы дерево, каждый вносит частичку себя на картину. Она сохраняется на протяжении всего тренинга.

Обсуждение, социометрия – 5 пальцев.

5 пальцев – отлично, занятие очень понравилось

4 пальца – хорошо, занятие понравилось

3 пальца – средне, занятие нормальное

2 пальца – плохо, занятие не понравилось

1 палец – ужасно, занятие совсем не понравилось

Занятие №2.

Опрос - как прошел день, что нового, чем хотелось бы поделиться? 5-10 минут

"Фраза по кругу"

Выберем какую-нибудь простую фразу, например: "В саду падали яблоки". Теперь, начиная с первого игрока, справа от ведущего, начинаем произносить эту фразу все по очереди. Каждый участник игры должен произнести фразу с новой интонацией (вопросительной, восклицательной, удивительной, безразличной и т.д.). Если участник не может придумать ничего нового, то он выбывает из игры, и так продолжается, пока не останется несколько человек. Итак, по хлопку, все участники игры, начиная с того, кто сидит справа от ведущего, произносят одну и ту же простую фразу, но с разной интонацией.

10 минут

"Ценности"

Участникам группы раздаются списки возможных человеческих ценностей:

- интересная работа
- хорошая обстановка в стране
- общественное признание
- материальный достаток
- любовь
- семья
- удовольствия, развлечения
- самосовершенствование
- свобода
- справедливость
- доброта
- честность
- искренность
- вера
- целеустремленность

Затем каждому предлагается выбрать из списка пять самых главных для него ценностей и две ценности, которые не очень значимы в данный момент. После этапа индивидуальной работы участники объединяются в малые подгруппы (по 3-4 человека) и обсуждают свои варианты. Затем происходит общегрупповое обсуждение, во время которого участники делятся своими впечатлениями. 15 минут

"Антивремя"

Каждому из участников предлагается тема для небольшого рассказа. К примеру: "Театр", "Магазин", "Путешествие за город". Получивший тему должен раскрыть ее, описывая все относящиеся к ней события "задом наперед" — как если бы в обратную сторону прокручивалась кинолента. 20 минут

Обсуждение, социометрия.- 5 минут

Занятие №3

Опрос - как прошел день, что нового, чем хотелось бы поделиться? 5-10 минут

"Найди пару"

Цель упражнения: - развитие прогностических возможностей и интуиции; - формирование у членов группы установки на взаимопонимание. Каждому участнику при помощи булавки прикрепляется на спину лист бумаги. На листе имя сказочного героя или литературного персонажа, имеющего свою пару. Например: Крокодил Гена и Чебурашка, Илья и Петров и т.д. Каждый участник должен отыскать свою "вторую половину", опрашивая группу. При этом запрещается задавать прямые вопросы типа: "Что у меня написано на листе?". Отвечать на вопросы можно только словами "да" и "нет".

На упражнение отводится 10 минут.

"Передача движения по кругу"

Цель упражнения: - совершенствование навыков координации и взаимодействия на психомоторном уровне; - развитие воображения и эмпатии.

Все садятся в круг. Один из участников группы начинает действие с воображаемым предметом так, чтобы его можно было продолжить. Сосед повторяет действие и продолжает его. Таким образом, предмет обходит круг и возвращается к первому игроку. Тот называет переданный им предмет, и каждый из участников называет, в свою очередь, что передавал именно он. 10 минут

Упражнения на тренировку памяти. Зачитываются слова. Испытуемые должны постараться запомнить их попарно. Затем читаются только первые слова каждой пары, а испытуемые записывают второе.

МАТЕРИАЛ:

1. курица - яйцо, ножницы - резать, лошадь - сено, книга - учить, бабочка - муха, щетка - зубы, барабан - пионер, снег - зима, петух - кричать, чернила - тетрадь, корова - молоко, паровоз - ехать, груша - компот, лампа - вечер.
2. жук - кресло, перо - вода, очки - ошибка, колокольчик - память, голубь - отец, лейка - трамвай, гребенка - ветер, сапоги - котел, замок - мать, спичка - овца, терка - море, салазки - завод, рыба - пожар, топор - кисель. 10 минут

Закройте глаза и представьте соответствующие картинку, названия которых произнесут.

1. Лев, нападающий на антилопу
2. Собака, виляющая хвостом
3. Муха в вашем супе
4. Миндальное печенье в коробке
5. Молния в темноте
6. Пятно на вашей любимой одежде
7. Бриллиант, сверкающий на солнце
8. Крик ужаса в ночи
9. Радость материнства
10. Друг ворующий деньги из вашего кошелька

А теперь вспомните и запишите названия визуализированных картинок. Если вспомните более 8 образов, упражнение выполнено успешно.

"Выражение мысли другими словами"

Берется несложная фраза, например: «Нынешнее лето будет очень теплым». Надо предложить несколько вариантов передачи этой же мысли другими словами. При этом ни одно из слов данного предложения не должно употребляться в других предложениях. Важно следить, чтобы не искажался смысл высказывания. Побеждает тот, у кого больше таких вариантов. Задание формирует умение оперировать словами, точно выражать мысли.

"Составление предложений"

Берутся наугад три слова, не связанные по смыслу, например, «озеро», «карандаш» и «медведь». Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять их падеж и использовать другие слова). Ответы могут быть банальными («Медведь упустил в озеро карандаш»), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя словами, и введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»), и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий как карандаш, стоял возле озера, которое ревело как медведь»).

В этой игре, как и в других, ведущему важно установить, а игрокам найти «золотую» середину между количеством и качеством ответов. Необходимо, с одной стороны, стимулировать большое число любых разнообразных ответов, а с другой — поощрять оригинальные, творческие ответы.

Обязательным условием эффективности этих игр является сопоставление и обсуждение игроками всех предложенных ответов и развернутое обоснование, почему именно тот или иной ответ им понравился или не понравился.

Это задание направлено на установление связей, обобщение, создание целостных образов.

Обсуждение, социометрия.

Занятие №4

Наши чувства.

Что такое ощущения и чувства?

Это один из самых трудных вопросов, которые приходится слышать. Постараемся сегодня с вами обсудить эту проблему.

У истоков всех чувств лежат ощущения, следствие возбуждения организма. Ощущения составляют первый уровень нашей эмоциональной жизни – это безусловные реакции организма: боль, жажда, голод. Следует отличать ощущения от сопутствующих им чувств. Часто на вопрос: «Как ты себя чувствуешь?» можно услышать ответ: «Плохо, чувствую спазмы желудка».

Чувства составляют второй уровень нашей эмоциональной жизни, отображают наше отношение к действительности, помогают нам контактировать с окружающим миром, людьми, с собственным телом.

Третий уровень – высшие чувства, появляющиеся в момент, когда человек относит свою жизнь к высшим ценностям: чувство вины, чувство несправедливости, чувство собственного достоинства, чувство силы и т.д. Переживание высших чувств влечет за собой множество чувств и ощущений. Представь себе, что ты переступил свои моральные принципы, например, ты честный, и вдруг соврал. У тебя появляется чувство вины, ты начинаешь чувствовать гнев, стыд и т.д., можешь почувствовать даже физическую боль (головы, желудка). Этот пример показывает тесную связь между всеми тремя уровнями нашей эмоциональной жизни.

Чаще всего мы контактируем с нашими чувствами. Мысли, представления, поведение являются специфическими отображениями чувств, с помощью которых мы можем изменять наш действительный образ, и это влияет на наши чувства.

Например, представим себе, что ты идешь на танцы с девушкой (парнем), но тебя терзает мысль о том, что твой (твоя) партнер скажет, что ты плохо танцуешь. В связи с этим ты вместо радости будешь испытывать страх, стыд, смущение. Важно понять, что мышление, суждение о чувствах - это не чувства.

Часто на вопрос: «Как ты себя чувствуешь?» люди отвечают: «Думаю, что хорошо». Люди говорят о том, что они думают, а не о том, что они чувствуют. Многие путают чувства с поведением. Например. Окружающим кажется, что ты общительный, что у тебя нет проблем, потому что ты всех веселишь, общаешься со всеми, танцуешь. А ты в свою очередь можешь чувствовать напряжение, волнение.

[Приложение 1.](#)

[Приложение 2.](#)

Мы немного научились называть свои чувства, сейчас поговорим о том, как их определять. Обычно мы определяем чувства по их признакам - вербальным и поведенческим: тону голоса, выражению лица, жестам, зрительному контакту. Хороший актёр с помощью лишь жеста или взгляда может выразить свои чувства зрителю. Для того чтобы распознавать чувства, важно на какое-то время рассудочно отнестись к ситуации, которую мы пережили, сравнить её с общепринятыми образцами. Рассмотрим чувства «беспокойство или боязнь». Что происходит при этом с твоим воображением, если твои чувства касаются будущего, того, что может случиться? Это значит, что боязнь и беспокойство требуют воображения себе того, чего бы ты не желал в будущем. Независимо от того, как долго ты будешь искать эти чувства среди своих прошлых и настоящих переживаний, ты не сможешь найти ситуацию, в которой появились эти беспокойство и боязнь.

Чтобы почувствовать боязнь в настоящем, необходимо вернуться в прошлое. Постарайся вообразить себе нежелательную ситуацию. Например: экзамен, к которому ещё не готовился; прыжок с парашютом; признание в любви девушке, с которой только что познакомился, и её отказ. Запомни это чувство, обрати своё внимание на поведенческие признаки, которые ему

сопутствуют, на эмоции, возникшие при этом. Попробуем лучше разобраться с этим на примере чувства сожаления.

Чтобы появилось это чувство, вернёмся при помощи воображения в свое прошлое. Достаточно будет вспомнить то, что прошло мимо нас. Например, не выиграл выигрышный билет «спортлото».

Чтобы почувствовать скуку, сконцентрируем своё внимание на настоящем. Воображаем себе то, чего нет. Можем одновременно переживать целую гамму чувств, это зависит только от нашего детектора чувств. Для того чтобы повысить его чувствительность, необходимо тренировать распознавание и название чувств.

Как выражать свои чувства?

Ответ - как можешь. Говори о том, что чувствуешь, а не о том, что думаешь или полагаешь. Выражение чувств необходимо для твоего психического здоровья и твоего развития. Появление большинства интерперсональных проблем является следствием ненадлежащего использования чувств. Люди стараются приглушить, исказить, затаить свои чувства. Творческое выражение чувств достаточно хлопотное, так как люди игнорируют свои чувства и чувства окружающих. Когда ты видишь, как кто-то плачет или грустит, тебе же хочется подойти к нему и успокоить: «Не плачь, не грусти»? Кто-то злится, а мы говорим: «Успокойся, возьми себя в руки». Людям трудно говорить о своих чувствах, так как это несёт определённый риск: кто-то может их отвергнуть или может иметь над ними власть.

Существует два способа выражения чувств: вербальный - с помощью слов и невербальный - с помощью поведения. Мы займёмся вербальным способом. Тот, кто не умеет правильно выражать свои чувства, выражает их опосредованно: либо приклеивая окружающим этикетки (когда злится, называет другого эгоцентричным или строптивым; когда доволен, называет другого милым человеком; когда чем-то озабочен, считает другого слишком суровым), либо раздает приказы («Заткнись»), задает вопросы («Безопасно ли так быстро ехать?»), выдвигает обвинения («Вообще обо мне не заботишься!»), либо приклеивает прозвища, использует иронию, похвалу, критику и т.д. Такой человек не называет свои чувства, он прячет их (гнев, неуверенность, страх, горечь и т.д.). Конструктивное выражение чувств должно относиться к «я» и содержать название чувства: грустно мне, я грущу и т.д.....

[Приложение 3.](#)

Как контролировать свои чувства?

«Почему я должен контролировать выражение своих чувств? Ведь я должен стать более экспрессивным, открытым! Говорили, что я должен делиться богатством своего внутреннего мира...».

Да! Можешь сомневаться. Но контролировать - не значит приглушать, искажать, скрывать.

Контроль – это осознанное, общеприемлемое выражение своих чувств. Надо уметь выражать свою злость так, чтобы не обидеть окружающих. Если ты

сам назовёшь то, что тебя злит, это приемлемо – «Меня злит то, как ты со мной разговариваешь!». Оптимальный выход - распознать и выразить свои чувства, не вторгаясь на чужую территорию (не причиняя вреда окружающим).

[Приложение 4.](#)

Неконтролируемые всплески эмоций могут быть вредны как для тебя, так и для твоего окружения.

Занятие № 5

Методика "Опросник профессиональных предпочтений" (модификация теста Голланда).

Каждый человек по своим личностным качествам подходит к определенному типу профессий. Данная модификация теста Голланда, основанная на соотнесении типов профессии с индивидуальными особенностями человека, призвана помочь выбрать профессию с учетом, в первую очередь **личностных особенностей**.

См. [Приложение](#)

Занятие №6

Сегодня мне хотелось бы поговорить непосредственно о вас, какие вы? Как чувствуете вы себя рядом с остальными, как вам кажется, какими вас видят другие - сверстники, учителя, родители? Что бы вам хотелось поменять в себе, чтобы нравиться себе и остальным.

Упражнение "кто я?", "какой я?"

"За кругом"

Цель упражнения: помочь понять глубинные причины дискриминаций, подводные камни и возможные последствия. Нечетное количество участников. Сначала происходит беспорядочное движение по комнате; по команде участникам нужно сцепиться в пары. Все, у кого нашлась пара, объединяются в круг; один оказывается за кругом. Инструкция: участникам в кругу нужно не пустить внутрь того, кто за кругом; соответственно, последнему нужно любым способом проникнуть вовнутрь; тот, кто пропустит, будет выдворен за круг. Продолжительность игры: 10-20 минут. По окончании участники делятся своими чувствами, и разговор плавно переводится на тему дискриминаций. Далее предлагается вспомнить ситуацию, когда участники подвергались каким-либо

притеснениям.

Этим опытом участники делятся в парах или рассказывают несколько ситуаций на общий круг. Обращается внимание на то, как мы реагируем, наблюдая ситуацию дискриминации, какие чувства мешают нам быть более справедливыми и как мы платим впоследствии за допущенный произвол (чувства вины, сожаления, горечи, стыда и т.д.)

"Карусель"

Цель упражнения: - формирование навыков быстрого реагирования при вступлении в контакты; - развитие эмпатии и рефлексии в процессе обучения.

В упражнении осуществляется серия встреч, причем каждый раз с новым человеком. Задание: легко войти в контакт, поддержать разговор и проститься.

Члены группы встают по принципу "карусели", т. е. лицом друг к другу и образуют два круга: внутренний неподвижный и внешний подвижный

Примеры ситуаций:

Перед вами человек, которого вы хорошо знаете, но довольно долго не видели. Вы рады этой встрече...

Перед вами незнакомый человек. Познакомьтесь с ним...

Перед вами маленький ребенок, он чего-то испугался. Подойдите к нему и успокойте его.

Время на установление контакта и проведение беседы 3-4 минуты. Затем ведущий дает сигнал и участники тренинга сдвигаются к следующему участнику.

Обсуждение, социометрия.

Занятие № 7

Навыки эффективного общения

Ролевая игра "Сглаживание конфликтов"

Цель упражнения: отработка умений и навыков сглаживания конфликтов. Ведущий рассказывает о важности такого умения как умение быстро и эффективно сглаживать конфликты; объявляет о том, что сейчас опытным путем стоит попытаться выяснить основные методы урегулирования конфликтов.

Участники разбиваются на тройки. На протяжении 5 минут каждая тройка придумывает сценарий, по которому двое участников представляют конфликтующие стороны (например, ссорящихся супругов), а третий - играет миротворца, арбитра.

На обсуждение ведущий выносит следующие вопросы:
- Какие методы сглаживания конфликтов были продемонстрированы?
- Какие, на ваш взгляд, интересные находки использовали участники во время игры?

- Как стоило повести себя тем участникам, кому не удалось сгладить конфликт?

Типичные приемы слушания:

1. Глухое молчание
2. Угу-поддакивание ("ага", "угу", "да-да", "ну", кивание головой и т.п.).
3. Эхо - повторение последних слов собеседника.
4. Зеркало - повторение последней фразы с изменением порядка слов.
5. Парафраз - передача содержания высказывания партнера другими словами.
6. Побуждение - междометия и другие выражения, побуждающие собеседника продолжить прерванную речь ("Ну и...", "Ну и что дальше?", "Давай-давай" и т.п.).
7. Уточняющие вопросы - вопросы типа "Что ты имел в виду, когда говорил "эсхатологический".
8. Наводящие вопросы - вопросы типа "Что-где-когда-почему-зачем", расширяющие сферу, затронутую говорящим, нередко такие вопросы являются по существу уводящими от линии, намеченной рассказчиком.
9. Оценки, советы
10. Продолжения - когда слушающий вклинивается в речь и пытается завершить фразу, начатую говорящим, "подсказывает слова".
11. Эмоции - "ух", "ах", "здорово", смех, "ну-и-ну", "скорбная мина" и пр.
12. Нерелевантные и псевдорелевантные высказывания - высказывания, не относящиеся к делу или относящиеся лишь формально ("а в Гималаях все иначе" и следует рассказ о Гималаях, "кстати о музыке..." и следует информация о гонорарах известных музыкантов).

После ознакомления со списком ведущих предлагает "рассказчикам" описать наблюдаемые ими реакции слушателей и дать им классификацию на основе приведенной схемы. Выявляются наиболее часто используемые реакции и обсуждаются их положительные и отрицательные стороны в ситуациях общения. В контексте занятия уместно привести трехкратную схему выслушивания: "Поддержка - Уяснение - Комментирование" и обсудить уместность появления тех или иных реакций на разных тактах выслушивания. Так, на такте "Поддержки" наиболее уместным представляются такие реакции, угу-поддакивание, эхо, эмоциональное сопровождение, на такте "Уяснения" - уточняющие вопросы и парафраз, а оценки и советы приемлемы на такте "Комментирования".

Номер такта	Название	Основная цель	Уместные реакции
1.	Поддержка	Дать возможность говорящему выразить свою позицию	Молчание Угу-поддакивание Эхо Эмоциональное сопровождение
2.	Уяснение	Убедиться, что адекватно поняли	Уточняющие вопросы Парафраз

- "Были ли случаи, когда после парафраза происходило уточнение позиции?";
- "Кто из партнеров не понял другого - тот, кто говорил, или тот, кто слушал?".

Обсуждение, социометрия.

Приложение.

Занятие №8. Обсуждение субкультур

Хочу поговорить сегодня с вами на достаточно взрослую и серьезную тему- субкультуры. Определять однозначное отношение к любым субкультурам мне не хотелось бы в самом начале, мне хотелось бы, чтобы в процессе ознакомления и обсуждения мы выработали какую-то позицию по отношению к ним.

Всегда было и будет так, что молодежь, подростки, ищущие себя, по-разному воспринимают окружающий мир. Объединяясь, молодые люди образуют субкультуры. Существуют много культурных групп, которые имеют интересы, взгляды, стиль и образ жизни, отличающиеся от общепринятых.

Субкультура — это объединение людей в группы по какому-то интересу и признаку. Проще всего не обсуждать эту проблему, запретив ее обсуждение и спрятавшись за каноны «традиционной» культуры и наглухо отгородившись от всего нового и необычного. Но мы живем в сложном, меняющемся мире, где одним из главных является умение понять другого, взглянуть на чужой мир непредвзято. Очень хочется, чтобы все услышанное было понято вами правильно, в том смысле, что это ознакомительное описание, некая информация и не в коем случае не пропаганда субкультур, как модных молодежных направлений, объединений и т.д. Мы с вами будем обсуждать эту проблему для того, чтобы знать, какие опасности могут поджидать вас, если вы попадете в какую-либо группу людей по принципам. Поэтому мы будем обсуждать субкультуры, стараясь объективно находить в них как недостатки, так возможно, и преимущества.

Байкеры

Некоторые исследователи ошибочно относят эту субкультуру лишь к спортивным разновидностям молодежного движения.

Байкерское движение — это не только гонки на мотоциклах, как представляют себе эпатируемые внешним видом и потому побаивающиеся, относящиеся к ним с предупреждением обыватели. Зародившись далеко от России, в США, это движение, будучи перенесенным на нашу почву, в условиях нашей действительности ассимилировалось, приобрело национальные черты, проросло корнями в русскую действительность.

К концу 90-х гг. в Москве насчитывается около трех тысяч байкеров и еще примерно около 10-15 тыс. юношей и девушек «околобайкерской тусовки»

с большим или меньшим постоянством участвующих в развитии этой субкультуры.

Их музыкальный стиль — тяжелый рок. К субкультуре байкеров близко примыкают молодежь и подростки, просто увлекающиеся техникой, мотоциклами, автомобилями, картингами, скутерами, которые получают удовольствие от занятий техникой, гонками, наконец, просто от спокойной езды на хорошей машине и значительно меньше уделяют внимания атрибутике, ритуалам идеологии байкеров.

Металлисты

Металлисты — наверное, самое популярное из современных молодежных движений. Существуют как минимум три направления «металла» — треш, дум, дэд. Внешний вид «металлистов» практически такой же, как и у байкеров. Из всех цветов предпочтение отдается, в основном, черному. Для металлистов характерно наличие в одежде большого количества заклепок и цепей.

Из всех движений металлисты наименее идеологичны, в чем-то они близки к панкам, но без презрения к материальным ценностям.

Готы

Готы — представители готической субкультуры, вдохновлённой эстетикой готического романа, эстетикой смерти, готической музыки и относящие себя к готик-сцене. Представители движения появились в 1979 году на волне пост-панка. Панковский эпатаж готы направили в русло пристрастия к вампирской эстетике, к тёмному взгляду на мир.

Характерный внешний вид готов

Чёрная одежда.

Чёрные длинные волосы. Лицо неестественно бледное (с помощью пудры).

Высокие шнурованные ботинки, сапоги или другая неформальная обувь.

Чёрный корсет, облегающие чёрные нарукавники и чёрная юбка-макси (для девушек), одежда под старину, клешеные рукава, кожаная одежда (зависит от принадлежности к тому или другому ответвлению от субкультуры).

Шипованный ошейник.

Готическая эстетика крайне эклектична по набору используемых и популярных символов, можно встретить и египетскую и христианскую и кельтскую символику.

Панки

Панки (от англ. punk — отбросы, гнилье, что-то ненужное) в какой-то степени являются антагонистами хиппи, притом, что имеют с ними много общего. Представители этой субкультуры относятся к анархонигилистическому направлению.

По социальному составу в отличие от элитарных хиппи большинство панков — дети рабочих районов, хотя, разумеется, встречаются исключения. Отличаются внешним видом, формой одежды: стандартной панковской причёской считается «ирокез» Панки предпочитают рваную, грязную одежду. Часто можно видеть панка в джинсах, где полосы ткани чередуются

с дырами, закрепленными булавками и цепочками. Из обуви панки носят в основном армейские ботинки.

С приходом в страну шоу-бизнеса панк-движение раскололось. Ныне в лидеры выходят «Король и Шут», «Тараканы» и «НАИВ».

Рэпперы

Рэп зародился в середине 70-х годов как способ самовыражения малообеспеченных рабочих слоев населения. На улицах черных кварталов Нью-Йорка впервые зазвучала новая, абсолютно революционная музыка.

Самой отличительной особенностью нового поколения музыки явился ломаный бит — создаваемый ди-джеями с помощью вертушек и электронного оборудования, и наличие вокала, что тогда для винило-электронной музыки было очень редко. Вокал, как правило, был представлен такими людьми, как MC (эм-си). Своими речами эти «певцы» рэпа ставили вопрос всему обществу о том, куда же все-таки этот мир катится, и в какую дыру он уже попал.

Скауты

Скаутинг — игра, только игра в жизнь с объективными и придуманными скаутами, правилами. Место этой игры — вся реальная жизнь со своими трудностями и проблемами, личными и общественными интересами. Буквально, скауты делают все, что и остальные люди, но все то, что скауты делают, наполнено особым смыслом, который и позволяет назвать эту «игру по особым правилам» — скаутингом.

Скинхеды

Зачатки нынешнего движения «скинхедов» впервые возникли в Германии 1939 года. После поражения в ВОВ, германский нацизм был обезглавлен, и лишь во времена Берлинской стены смог поднять голову — сначала в Восточной, а затем и в Западной Германии. К тому времени относятся первые упоминания о группировках скинхедов.

Стоит упомянуть также об английских скинхедах, от которых ведут свою родословную российские наци.

Построена на двух основополагающих идеях нацизма: тотальном превосходстве арийской (белой) расы над любой другой и идее Евгеники — науке об удалении (уничтожении) или стерилизации больных особей для улучшения генофонда нации. Обязательным условием также является зачистка территории от иноверцев и инородцев.

Хиппи

Одна из старейших молодежных субкультур в мире. Движение хиппи развивалось волнообразно. Неофиты движения — молодежь 15-18 лет,

преимущественно школьники и студенты младших курсов. При этом девушки составляют в этом движении примерно две трети. Внешний вид хиппи достаточно традиционен: длинные распущенные волосы, расчесанные на прямой пробор, джинсы или джинсовая куртка, несоразмерно большой вязаный свитер, иногда балахоны неопределенного цвета, не шее — небольшая кожаная сумочка, украшенная бисером или вышивкой. На руках — «фенечки», т. е. самодельные браслеты или бусы, чаще всего из бисера, дерева или кожи. Данный атрибут хиппи вышел за субкультурные рамки, распространившись среди молодежи.

В языке хиппи содержится большое количество английских заимствований, таких, как «батл» — бутылка, «флэт» — квартира, «хайр» — волосы. Кроме того, характерно частое использование уменьшительных суффиксов и слов, не имеющих аналогов в литературном языке для обозначения специфических понятий, свойственных только хиппи.

Частью идеологии хиппи является «свободная любовь» — со всеми вытекающими последствиями: беременностями, абортами, венерическими заболеваниями, распространением СПИДа.

Хиппи — пацифисты. Любимые лозунги «Мир, дружба, жвачка», «Занимайся любовью, а не войной». Для них типично пренебрежение к материальным ценностям, таким как деньги, дорогие вещи.

Во всех субкультурах таятся опасности, они заставляют действовать сугубо по их идеям и представлениям. Зачастую применяют психоактивные вещества, что сразу должно настораживать и отталкивать.

Итак, мы услышали, о самых известных субкультурах информацию, которая наверно вызвала у вас какие-то мнения, мысли. Давайте поговорим, о том, что общего у всех субкультур, независимо от их названия. Что именно объединяет людей в какие-либо группы, заставляет их делать что-то общее, почему вообще появляются и имеют успех различные субкультуры? Как на ваш взгляд, что лучше именно для вас — индивидуальность или принадлежность к какой-то группе. Какие опасности таят в себе субкультуры и почему их надо избегать?

Выявление общих закономерностей — причина, следствие.

Обсуждение.

Занятие №9. Развитие умения классифицировать, определять аналогии и т.д.

Говорю, что вижу

Цель упражнения: проигрывание ситуации безоценочных высказываний.
- Описание поведения означает сообщение о наблюдаемых специфических действиях других людей без оценивания, то есть без приписывания им мотивов действий, оценки установок, личностных черт. Первый шаг в развитии высказываться в описательном ключе, а не форме оценок -

улучшение умения наблюдать и сообщать о своих наблюдениях, не давая оценок.

- Сидя в круге, сейчас вы наблюдаете за поведением других и, по очереди, говорите, что видите относительно любого из участников. Например: <Коля сидит, положив ногу на ногу>, <Катя улыбается>. Ведущий следит за тем, чтобы не использовались оценочные суждения и умозаключения. После выполнения упражнения обсуждается, часто ли наблюдалась тенденция использовать оценки, было ли сложным это упражнение, что чувствовали участники. 10 минут

Даны слова, в которых намеренно перепутан порядок букв. Какое из них лишнее: росип, евшал, нанба, солам, клуба?

- В телеграммах часто встречаются такие буквосочетания: ЗПТ, ТЧК, КВЧ. Так сокращенно пишутся запятая, точка, кавычки. Прием, который здесь применяется - пропуск гласных букв.

В приводимых ниже фразах тоже пропущены буквы. Введите их в текст, чтобы он стал понятным:

Кшк пгнлсь з мшкй. Цлй днь т брдль п лс. Чдеснй цвтчый зпх. Ввк нстпл н клчк. Скльк здсь члвк. В кмс плтт смл. Хршньк прглдтсь к нм. Пчм тк плчлсь? В вгн бл мнг лдй.

- Если какая-то буква, допустим "л", исчезла бы из русского языка алфавита, могла бы возникнуть масса необычных слов, например: коба (колба), пащ (плащ), баон (баллон), сово (слово).

Определите, какая буква отсутствует в следующих словах, и прочтите их правильно: кот, пут, потет, койдо, инг, штоа, пата, кышка.

Исключение лишнего слова

Берутся любые три слова, например «собака», «помидор», «солнце». Надо оставить только те слова, которые обозначают в чем-то сходные предметы, а одно слово «лишнее», не обладающее этим признаком, исключить. Следует найти как можно больше вариантов исключения лишнего слова, а главное — больше признаков, объединяющих каждую оставшуюся пару слов и не присущих исключенному, лишнему. Не пренебрегая вариантами, которые сразу же напрашиваются (исключить «собаку», а «помидор» и «солнце» оставить, потому что они круглые), желательно искать нестандартные, но в то же время, меткие решения.

Задание учит классификации по свойствам.

Подбор антонимов

Из предложенных слов составьте антонимические группы, включив в них слова противоположные по смыслу.

1. Правдивый. 2. Вертикальный. 3. Экспорт. 4. Микро. 5. Авангард. 6. Щедрый. 7. Нерадивый. 8. Эксцентричный. 9. Импорт. 10. Рыхлый. 11. Стремительный. 12. Скупой. 13. Брутто. 14. Тощий. 15. Неряшливый. 16. Объективный. 17. Макро. 18. Старательный. 19. Плотный. 20. Прозрачный. 21. Арьергард. 22. Нетто. 23. Упитанный. 24. Опрятный. 25. Субъективный. 26. Медленный. 27. Лживый. 28. Концентричный. 29. Мутный. 30. Горизонтальный.

Поработайте еще с одной группой слов с целью поиска пар слов, противоположных по смыслу.

Польза, дальноркий, блондин, болтун, дедукция, ад, передовой, молчун, рай, вред, старт, мрак, поперечный, зрячий, симпатия, индукция, больной, свет, альтруизм, сухой, слепой, отсталый, продольный, здоровый, эгоизм, близорукий, финиш, брюнет, антипатия, влажный.

Обсуждение, социометрия

Занятие №10. Развитие умения классифицировать, определять аналогии и т.д.

Поиск аналогий

Называется какой-либо предмет или явление, например «вертолет». Необходимо выписать как можно больше его аналогов, т.е. других предметов, сходных с ним по различным существенным признакам. Следует также систематизировать эти аналогии по группам в зависимости от того, с учетом какого свойства заданного предмета они подбирались. К примеру, могут быть названы «птица», «бабочка» (летают и садятся), «автобус», «поезд» (транспортные средства), «штопор» и «вертолет» (важные детали вращаются). Побеждает тот, кто назвал наибольшее количество групп аналогов.

Задание направлено на выделение свойств, умение классифицировать по признакам.

Подбор омонимов

Омонимы - слова, одинаковые по написанию, но разные по смыслу.

Объясните смысл следующих омонимов, выберите из них не менее десяти слов и составьте связной рассказ: барашек, атлас, бокс, вал, валка, гусеница, ерш, зарядка, зуб, ворот, каток, ключ, косяк, лопатка, лук, коса, месяц, наряд, очки, проводник, собачка, узел, шашка, язык.

Ответ:

**Слова
омонимы**

Понятие 1

Понятие 2

Бокс	Вид спорта	Изолированное помещение, камера
Каток	Ледяная площадка для катания на коньках	Дорожно-строительная машина
Зарядка	Утренние физические упражнения	Насыщение аккумулятора энергией
Проводник	Вагонный кондуктор	Вещество, обладающее большой электропроводностью
Ключ	Устройство отпирания и запираания замков	Простейший передатчик телеграфных сигналов
Ерш	Рыба	Приспособление для чистки бутылок
Гусеница	Личинка бабочки	Двигатель трактора
Вилка	Приспособление для еды	Часть велосипеда
Ворот	Воротник	Простейшая грузоподъемная машина
Наряд	Документ	Группа военнослужащих
Косяк	Стая рыб, птиц	Боковые брусья рамы
Зуб	Часть черепа	Деталь шестерни
Собачка	Домашнее животное	Опорная часть механизма
Лук	Растение семейства лилейных	Спортивный снаряд
Лопатка	Верхняя часть скелета	Деталь турбины
Барашек	Маленький баран	Гайка-барашек

Месяц	Луна	1/12 часть года
Очки	Устройство выправления зрения	для Единицы счета в играх
Шашка	Холодное оружие	Фишка для игры в шашки
Узел	Место связывания концов веревки	двух Мера скорости движения судов
Атлас	Вид ткани	Сборник карт
Коса	Орудие для скашивания травы	Плетеный пучок волоса
Вал	Вращающаяся машина	деталь Высокая волна
Язык	Ударная часть колокола	Важнейшее средство человеческого общения

Поиск соединительных звеньев

Задаются два предмета, например, «лопата» и «автомобиль». Надо назвать предметы, являющиеся как бы «переходным мостиком» от первого ко второму. Называемые предметы должны иметь четкую логическую связь с обоими заданными предметами. К примеру, в данном случае это могут быть «экскаватор» (сходен с лопатой по функции, а с автомобилем входит в одну группу — транспортные средства), «рабочий» (он копает лопатой и одновременно является владельцем автомобиля). Допускается использование и двух-трех соединительных звеньев («лопата» — «тачка» — «прицеп» — «автомобиль»). Особое внимание обращается на четкое обоснование и раскрытие содержания каждой связи Между соседними элементами цепочки. Победитель тот, кто дал больше аргументированных вариантов решения.

Задание позволяет легко устанавливать связи между предметами и явлениями.

Подбор синонимов

Из данных слов составьте синонимические группы, включив в них близкие по смыслу слова.

1. Властелин. 2. Быстрый. 3. Материк. 4. Воля. 5. Портьера. 6. Владыка. 7. Истинный. 8. Свобода. 9. Континент. 10. Властитель. 11. Наготове. 12. Подлинный. 13. Независимость. 14. Занавеска. 15. Повелитель. 16. Штора. 17. Стремительный. 18. Начеку. 19. Настоящий. 20. Гардина. 21. Господин. 22. Действительный. 23. Настороже. 24. Скорый.

Продолжайте работу по поиску синонимов еще в пяти группах слов.

- Мастер, стыд, календарь, инвалид, выговор, образец, интервал, искусник, бесчестье, внушение, месяцеслов, пробка, позор, убогий, пример, калека,

нагоняй, пауза, виртуоз, увечный, перерыв, нахлобучка, численник, передышка.

- Канделябр, кандалы, излишний, укол, соблазн, хватка, делец, подсвечник, инъекция, бесполезный, воротила, цепи, канитель, лишний, искушение, хватка, предприниматель, оковы, волынка, ненужный, вырыскивание, никчемный, морока, сноровка.

- Доблесть, период, фокус, лента, лоск, глубинка, вклад, прихоть, геройство, фантазия, стадия, кювет, глянец, фаза, каприз, блеск, канава, этап, причуда, ступень, провинция, ров, вычура, периферия.

- Трезвый, секретно, бездельник, зряшный, лодырь, штурм, волнение, агрессор, разумный, тщетный, захватчик, лентяй, здоровый, тайно, смятение, негласно, безуспешный, тревога, шалопай, атака, бесплодный, беспокойство, лоботряс, напрасный.

- Грань, одежда, остов, фигура, туалет, костяк, промозглый, иносказательный, мера, тип, одеяние, одиноко, сырой, скелет, платье, предел, сиротливо, наряд, рубеж, аллегорический, костюм, образ, влажный, облачение.

Заблудившийся рассказчик

Участники рассаживаются в круг. Ведущий назначает тему разговора. Один из участников начинает развивать ее, а затем, следуя за случайными ассоциациями, уводит разговор в сторону. Он перескакивает с одной темы на другую, затем на третью, стремится как можно лучше «запутать» свое повествование. Затем говорящий жестом передает слово другому участнику. Слово может быть передано любому, поэтому за ходом игры следят все. Тот, на кого упал выбор, должен «распутать» разговор, т.е. кратко пройти по всем ассоциативным переключениям своего предшественника в обратном порядке — от конца к началу. Он возвращается к исходной, предложенной ведущим, теме. Затем сам «запутывает» разговор, передает слово кому-то другому, и так далее.

Сценарий "Посвящение в профессию"

Одно из направлений работы психологической службы является профориентационная работа. О необходимости профессиональной ориентации в школьной среде говорилось очень много. Но чтобы данный вид работы представлял собой интересную, увлекательную деятельность, в которой могли бы участвовать дети и для детей, представляем сценарий общешкольного мероприятия «Посвящение в профессию».

Цель: в игровой форме подготовить учащихся к осознанному и самостоятельному выбору профессии.

Ход мероприятия

- Добрый день, дорогие ребята! Вот и прошло лето с отдыхом на природе, купанием в реке, собиранием ягод в лесу, т.е. с каникулами, которые, смею вас уверить, учителя любят не меньше, чем вы. Но отдых от дел хорош лишь до той поры, пока он не переходит в лень и скуку. И если это случается, нет более верного и надежного лекарства, чем любимое дело. Сегодня, на самом старте нелегкой, но интересной дистанции овладения профессией, хотим пожелать вам от всей души настойчивости, терпения и трудолюбия. Пусть не

огорчат вас и не заставят сойти с дистанции никакие барьеры первых трудностей, которые обязательно будут. Пусть не испугают и не отвратят от избранной цели ухабы и рытвины разочарований, которые на самом деле есть лишь преодоление детского романтизма и представлений о том, что можно чего-то добиться в жизни, не прилагая к тому никаких усилий. И если вы способны на это, если в вашем характере есть настойчивость и сильна ваша воля, то вы обязательно дойдете до цели. И наградой вам будет обретенный профессионализм. Мы часто говорим: “Профессионал”. А как на ваш взгляд: что такое “профессионал”. (Ответы учащихся). Вы согласны со мной в том, что всегда возникает уважение к человеку, о котором так говорят? Это - высшая оценка человека, неважно кто он: инженер или хирург, сантехник или милиционер. Если б не было таких людей, мы жили бы по-прежнему в каменном веке. Но они есть. И есть не только среди ваших учителей и будущих наставников. Они есть и среди вас. – “Раз в осенний вечерок, ученики мечтали, “Куда нам можно поступить? – Думали, гадали”.

Выходят два учащихся и читают стихотворение:

1:

- У меня растут года
Будет мне 17,
Где работать мне тогда
Чем мне заниматься?

2:

Нужные профессии
Парикмахер, повар,
Автослесарь, продавец
Всех их нам не перечесть
Много их на свете есть.

1:

Продавцом быть хорошо
Продавец поможет
Покупателя поймет
И товаром тот уйдет.

2:

Поваренком буду я
В суперресторане
Приготовлю я борща
Угощу клиента
Гость наш будет очень рад
И повысят мне разряд.

Вместе:

Мир профессий, изучив, намотай себе на ус
Все работы хороши
Выбирай себе на вкус.

- Есть среди нас уже те, кто уже начал постигать азы будущих профессий и разрешите нам представить презентацию профессии продавец:

(номер про продавцов)

Выступают два ребенка:

1:

Свет мой, зеркальце, скажи
Да, всю правду доложи,
Кто на свете всех милее,
У кого нога длиннее?
Кто в торговом зале главный,
Чей скользящий шаг так плавлен?

2:

Ну, конечно, продавец!
О товарах все расскажет,
Посоветует, расскажет,
Выбор сделать вам поможет
И ответит на вопрос
Почесав в раздумье нос!

1:

Нет профессии полезней
Нету дела интересней,
Чем товары продавать
Людам радость доставлять!
Есть профессия, без которой мы не сможем вкусно поесть и красиво на стол накрыть, разрешите представить презентацию профессии продавец:

(номер о профессии повар)

Выходят два ребенка:

1:

Чтобы город накормить
Надо печь сперва включить
И налить в кастрюлю воду
Чтоб потом сварить народу
Щи и кашу, борщ, лапшу,
Я, ей богу, не шучу.

2:

Ведь на завтрак и обед,
Сколько б ни было вам лет,-
Захотите вы, конечно,
Вкусно, сытно все поесть!

1:

Приходите вы к нам в гости,
Мы вас всех об этом просим
Очень вкусно вас накормим,
И шикарно стол оформим!

- Но прежде чем начать этот сложный путь, путь освоении профессии, хотелось бы узнать, а что вы умеете сейчас и какими знаниями, умениями и навыками обладаете.

Конкурсы.

ПРОДАВЕЦ.

Вам, будущим продавцам, предстоит иметь дело с разными покупателями. И сейчас вам необходимо понять, что хочет купить у вас самый

непредсказуемый покупатель. (Необходимо понять, что хочет объяснить жестами покупатель).

Покупателю, пришедшему в магазин, далеко не безразлично, как выглядит продавец. Не случайно на смену традиционному белому халату пришла цветная униформа, радующая глаз и создающая приподнятое настроение. Вам за 5 минут необходимо одеть продавца из той одежды, которую мы вам дали, но так, чтобы он выглядел прилично.

ПОВАР.

Готовить вкусно нужно не только тогда, когда под рукой есть все необходимые продукты. А сможете ли вы сделать блюдо, из тех продуктов, которые предложили мы вам. (Нарезают блюдо из представленных продуктов и снимают пробу.)

А еще мастер – повар может найти свой инструмент, ну просто, с закрытыми глазами. Вам необходимо найти все инструменты, чтобы приготовить суп.

А сейчас для принятия клятвы будущего мастера своего дела на сцену приглашаются представители 7 и 8 классов.

- Вступая в ряды будущих профессионалов, обязуюсь и клянусь.

Любить и уважать свою будущую профессию!

Клянусь!

- Соблюдать традиции профессии!

Клянусь!

- Выучить наизусть все свои обязанности!

Клянусь!

- Любить и уважать своих педагогов!

Клянусь

- Не оскорблять людей находящихся рядом!

Клянусь!

- Быть умным, добрым, красивым и сильным!

Клянусь!

- Перенять от своего учителя все секреты будущей профессии!

Клянусь!

- Беречь свое драгоценное здоровье, соблюдать технику безопасности на рабочем месте!

Клянусь!

- Стать настоящим мастером своего дела и получить диплом!

Клянусь!

И разрешите каждому из вас вручить переходящий символ вашей будущей профессии. (Вручаются дипломы будущих профессионалов, а также поварешка – символ повара и счеты – символ продавцов) Награждение проходит под музыку.

Финальная песня:

В нашем маленьком районе

Есть хороший УПМ,

Обучают там хипово

Ведь давно известно всем

Там крутые есть профессии

Продавцы и повара,
Парикмахер, автослесарь,
В общем, это не игра
В мире много есть профессий
Всех их нам не перечесть,
Но одна из них тревожит
Не дает ни пить, не есть,
Та профессия, в которой
Будет счастлив человек
Сделать выбор должен каждый
Чтоб трудиться целый век.
Круто ты попал в УПМ
Ты – звезда,
Ты – звезда
Давай учись и дерзай. (2 РАЗА)

МИР ПРОФЕССИИ

Цель работы данного клуба - познакомить учащихся с определенной отраслью промышленности, той или иной профессией, показать разнообразие специальностей, а главное, помочь определиться в выборе своей будущей профессии.

«Истинное сокровище для людей - найти себя в труде». Пример сценария.

Цель: Развитие творческого потенциала у учащихся для выбора профессии, приложение творческих способностей к той или иной деятельности.

Задачи:

1. Познакомить учащихся с профессиями юриста, журналиста, инженера и медицинского работника.
2. Показать положительные и отрицательные стороны профессий.
3. Формировать умение вести дискуссию, рассуждать и воспитывать толерантное отношение к другим мнениям.

Оборудование: Рекламные проспекты вузов города, тумба с афишами-рекламами учебных заведений города, книга - план мероприятия, магнитофон, модель «Самая престижная профессия». (Готовят учащиеся 9-11-х классов.)

Вступление

Ведущий 1: Добрый день, дорогие друзья, уважаемые гости! Сегодня мы открываем очередную страничку профориентационного клуба старшеклассников «Мир профессий». Я хочу сразу же представить наших консультантов, непосредственных участников ток-шоу:

1. Зав. отделением Естественно-технического колледжа.
2. Психолог...
3. Врач высшей категории ...
4. Журналист ...
5. Адвокат ...
6. Оппонент всех представленных профессий. (Представители желтой прессы.)

А также представляю наших замечательных зрителей из группы поддержки!

(Звучит песня из кинофильма «Весна на Заречной улице».)

В жизни человека бывают моменты, когда ему приходится делать выбор. Выбор, от которого в дальнейшем зависит вся его судьба! Какой она будет? Как важно не ошибиться! Успешно ли сложится судьба личная и профессиональная карьера? Как не ошибиться и найти свою, только свою дорогу в профессии? Как выбрать? Вопросов тысячи! Ответ должен быть только один! У каждого из вас свой путь! Какой? Давайте попробуем вместе заглянуть в этот мир профессий! Итак, я выбрала, я - педагог

- А о какой профессии мечтаете вы?
- Какие профессии вы еще знаете?

Цель сегодняшнего мероприятия - познакомить с некоторыми профессиями, вызывающие у вас особый интерес.

За пеленой житейских наслоений.

За суетой мелькающих минут,

За сменой всех наших настроений

Есть главное на свете -

Это труд.

Слово моим соведущим.

Ведущий 2: Предварительно проведенное в ОУ анкетирование показало, что учащиеся 5-х классов хотят быть омовцами, милиционерами, чтобы помогать людям навести порядок; спортсменами, учителями, следователями, т. к. они разгадывают разные загадки; президентом, т. к. он единственный на земле и самый главный в стране; биологами, т. к. нужно защищать природу; путешественником; фотомоделью; директором банка и бизнесменом, т. к. много власти и можно сделать много добрых дел.

Ведущий 3: У нашей 6-ой параллели преобладает, оказываете желание стать врачами-стоматологом, эндокринологом, психологом, фармацевтом, а также моделью, актрисой, кинорежиссером! Есть желающие стать предпринимателем, юристом, адвокатом. Давайте заглянем в анкеты 6 «В» класса.

(Ведущий 2 зачитывает выдержки из анкет.)

Ведущий 3: Мы вырастем, и вот уже к 8-му классу на первом месте по престижности выходят профессии очень современные программист, менеджер и адвокат. Но неизменной остается наша любовь к профессии фотомодели, дизайнера. Престижность престижностью, но сами мы собираемся быть журналистами, конечно же юристами и программистами.

Старшие 9 и 11-е классы четко определили свои приоритеты в выборе профессий: классы гимназические чаще выбирают профессии юриста, журналиста, менеджера; классы медицинские - профессии медицинского работника; общеобразовательные классы - программистов, психологов, социальных работников, бухгалтеров.

Ведущий 2: На основе анкетирования были сформированы 4 творческие группы старшеклассников, которые и будут сегодня представлять профессии: юриста (*группа занимает место за столиком*); журналиста (*группа занимает место за столиком*); медработников (*группа занимает место за столиком*); специалиста средств связи и коммуникаций (*группа занимает место за столиком*). (*Оппонентская группа сидит отдельно.*)

Ведущий 1: Каждая группа получила предварительное задание - подготовить рекламу своей профессии. Консультанты должны будут выбрать лучшую рекламу. Итак, слово предоставляется творческой группе «Юристы».

(Выступление творческой группы.)

Ведущий 1: Спасибо большое!
А сейчас, чтобы представление о профессии было полным, представляем слово юристу...

(Выступление юриста.)

Спасибо большое. У каждой медали есть две стороны, также и в профессии. Есть стороны привлекательные, а есть и не очень... Не хотят ли наши оппоненты-зрители добавить «ложку дегтя к профессии юриста». Пожалуйста, вопросы!

(Обсуждение.)

Спасибо, достаточно! Обсуждение прошло очень активно. Итак, специальность журналиста! Приглашается творческая группа «Журналисты».

(Выступление творческой группы.)

Слово предоставляется журналисту газеты ...

(Выступление журналиста.)

Спасибо!

Слово предоставляется оппонентам. Вопросы зрителей!

(Музыкальная пауза.)

Переходим к последней профессии, о которой мы говорим сегодня на заседании нашего клуба - это профессия медицинского работника. Слово предоставляется...

(Выступление.)

Слово предоставляется оппонентам. Вопросы зрителей!

(Музыкальная пауза.)

Итак, закончилось творческое задание. Все молодцы! Пока наше жюри обсудит итоги творческого задания, мы предлагаем вам послушать рубрику полезных советов «Знаете ли вы что?...» Слово моим соведущим...

Знаете ли вы, что ...

Ведущий 2: Секретарь правления Союза адвокатов СССР, советник Правительства Российской Федерации, полномочный представитель правоохранительных органов и спецслужб в правительстве, адвокат Гильдии российских адвокатов Дмитрий Якубовский достиг своих фантастических карьерных высот в 37 лет при помощи телефонной трубки.

Ведущий 3: Отслужив в Советской Армии, он прибыл в Москву, и, купив телефонный справочник, стал методично обзванивать все министерства и ведомства. «Здравствуйтесь, - говорит он. - Я демобилизовался из рядов Советской Армии. Не найдется ли у вас места технического работника?» Ну, кто откажет солдату? Место нашлось в Прокуратуре Советского Союза. Теперь, подыскивая себе более презентабельную должность, Якубовский представлялся: «Здравствуйтесь, из Прокуратуры Советского Союза вас беспокоят!» Сами понимаете, какая была реакция...

Ведущий 2: И все благодаря телефону. Виртуоз коммуникаций Дмитрий Якубовский дает советы, как сделать карьеру при помощи телефонной трубки.

Ведущий 3: Самое главное - техническое обеспечение. У тебя должен быть хороший телефонный аппарат и всевозможные телефонные справочники.

Ведущий 2: Звони из того места, где чувствуешь себя комфортно. Единственное условие - никакого «фонового» сопровождения разговора.

Ведущий 3: Твой голос - главное оружие. Он должен быть уравновешенным и уверенным.

Ведущий 2: Звони с утра, пока высокий собеседник еще полон сил и не обременен заботами нового дня, или после обеда. В это время люди обычно пребывают в благодушном расположении духа.

Ведущий 3: Будь краток и сразу излагай суть дела.

Ведущий 2: Старайся заинтересовать собеседника.

Ведущий 3: Никогда не делай ударение на слове «я». Фразу «Я бы хотел поговорить с вами» замени на: «Не могли бы Вы поговорить со мной?»

Ведущий 2: Если ты последний клерк, то афишируй не собственную должность, а контору, в которой работаешь. Чувствуешь разницу?

Ведущий 3: Не льсти. Не стоит говорить, что «о таком руководителе ты мечтал всю жизнь». Лучше скажи, что дело, которым занимается компания, всегда тебе интересовало. Волшебные слова, которым учат в детстве: «спасибо», «пожалуйста», «извините за беспокойство» - отличная возможность превратить поражение в победу. Не делай точных заготовок. Если собьешься с заученного текста, то растеряешься и не сможешь продолжать нормальную беседу. Достаточно лишь продумать ход разговора.

Ведущий 2: Приготовься к худшему. В конце концов, человек никогда тебя не увидит по телефону.

Ведущий 3: Не опускай руки. Телефонных абонентов тысячи. Среди них есть тот, кто принесет тебе успех.

Ведущий 2: И еще несколько общих советов при приеме на работу:

Ведущий 3: Собираясь идти на собеседование, желательно надеть элегантный деловой костюм неброских тонов (бежевый, серый, черный, синий) и без золотых пуговиц. Если юбка - то классической длины (по колено). Под пиджаком - рубашка или свитер. Обувь - классическая, без 30 см платформ.

Ведущий 2: При составлении резюме помните, что резюме не автобиография, оно должно быть легко читаемым, объективным и ясным.

Ведущий 3: Будьте готовы и к вопросам типа «Чего вы хотите добиться в жизни?» В этом случае «Хочу выйти замуж за любимого и иметь хорошую семью» - не лучший вариант ответа. Идеальный - «Хочу стать профи и реализоваться в этой области!»

Ведущий 2: На вопрос: «Зачем всем эта работа?» Ни в коем случае не говорите «из-за денег». Это плохая мотивация. И не будьте слишком откровенны в описании своих недостатков. Успехов вам!

Ведущий 1: Спасибо! Я думаю, что эта информация и любопытна, и полезна для вас!

Как на практике грамотно воспользоваться нашими рекомендациями, как правильно определиться в выборе профессии вам подскажет наш психолог. Вам слово!

(Выступление психолога.)

Ведущий 1: Спасибо большое! Я думаю, есть над чем подумать, а уж тестирование пройти нужно всем обязательно. Это может сделать каждый из вас, подойдя в кабинет школьного психолога. Итак, заключительное слово нашим консультантам! Итоги творческого задания!

(Награждение медалью «Самая престижная профессия».)

Обратите, пожалуйста, внимание на наши газеты, в которых рассказывается про ВУЗы и тумбу с афишами-рекламами учебных заведений города.

(Здесь может быть проведена рекламная акция ВУЗов города.)

Ведущий 1: Еще раз наши поздравления группе победителей. Желаем каждому добиться осуществления своей мечты. И в заключение небольшой анонс: следующее заседание клуба «Мир профессий» состоится в апреле и на ваш суд будут представлены профессии:

(Музыкальный фон.)

Ведущий 2: Манекенщицы: профессиональные параметры - 90-60-90; возрастной ценз - не моложе 3 и не старше 25 лет; образование - хотя бы среднее, но можно и высшее; учебное заведение - школа манекенщиц при театре Моды Игоря Икс.

Ведущий 3: Тренер по аэробике: профессиональные параметры - вариант I - 90-60-90, но очень пластичная; вариант II (разный) -60-90-90, 90-90-60 и др., но очень живые...

Ведущий 2: Образование - разное: среднее, среднее специальное, бывает и высшее, но обязательно с разрядами I, II или хотя бы III. возрастной ценз

ограничений не имеет. Учебные заведения - институт физическая культура, педагогический университет.

Ведущий 3: И, наконец, самая любимая народом профессии - повар-кондитер: люди ели, едят и есть будут! Профессиональные параметры - без ограничений; возрастной ценз - без ограничений; образование - без ограничений - 9, 11 кл.: и т. д. учебное заведение - Лицей № его адрес.....

Ведущий 1: Спасибо, девочки.

(Музыкальный фон.)

И в заключение, я хочу сказать всем вам, дорогие ребята, что профессий в мире очень много - интересных, ярких, увлекательных, но, знаете, не так уж важно, какую из них выберете вы, самое важное, чтобы этот выбор был сделан правильно! Ведь каждая профессия полезна, для нас самих, для общества, для страны, в которой мы живем. Главное, что должно объединить нас всех, людей самых разных профессий - это наша человеческая сущность, наши доброта и сердечность, любовь к людям, профессионализм и ответственность перед собой. Перед своими детьми, а, значит, перед будущим своей страны с гордым названием Россия! Мы, старшее поколение, верим в вас, мы надеемся на вас, мы любим вас! Успехов, друзья! И до новых встреч!

Сценарий игры «Умники и умницы»

Игра проводится между тремя классами (одной или разных параллелей). Для проведения игры формируются три команды, которые рассаживаются: столики с номерами (1—3).

Конкурс проводится по аналогии с одноименной телевизионной игрой.

На доске нарисованы (или прикреплены сделанные из листов цветной бумаги) три дорожки: зеленая состоит из четырех клеток, желтая — из трех, красная из двух. Каждой клетке соответствует один вопрос.

Каждый из трех участников заключительного конкурса выбирает дорожку (т. е., вообще говоря, тот набор вопросов, на который ему предстоит ответить). Первым выбирает свою дорожку игрок, набравший наибольшее количество баллов предыдущем этапе, затем выбирает дорожку игрок со второй суммой, оставшаяся дорожка достается третьему игроку. Отвечают на вопросы игроки в той же последовательности: сначала на свой первый вопрос отвечает игрок с максимальной суммой баллов, затем ответ на свой вопрос дает игрок со второй суммой, далее отвечает третий участник заключительного конкурса.

Игрок, выбравший красную дорожку, должен ни разу не ошибиться в ответе. Если он ошибается, то выходит из игры.

Игрок, выбравший желтую дорожку, может дать один неправильный ответ. Если такое случается, то он получает штрафное очко, но все-таки переходит на следующую клетку (т. е. может отвечать на следующий вопрос). Если допустит ошибку в ответе во второй раз, он выбывает из игры.

Игрок, выбравший зеленую дорожку, может дать два неправильных ответа.

Побеждает тот игрок, который быстрее пройдет свою дорожку и с наименьшим количеством штрафных очков. (Например, если игрок на красной дорожке дает два правильных ответа, то именно он становится победителем игры.)

Если на какой-то вопрос игроком дан неправильный ответ, этот вопрос адресуется зрителям. За правильный ответ зритель, давший его, получает эмблему. По окончании конкурса подсчитывается количество эмблем, набранных зрителями, и наиболее отличившиеся ученики получают поощрительные призы.

Жюри состоит из учителей и учащихся (по одному представителю от класса). Ведущие (старшеклассники) раздают участникам игры бумагу и ручки.

Занятие Заключительное.

Сегодня у нас последнее занятие. Поэтому хотелось бы провести его без каких-либо рамок.

Достается картина "рефлексивного дерева" с первого занятия. Посмотрите на наше дерево, которые мы создали с вами на первой встрече. Как оно вам? Хотели бы вы теперь что-то изменить? Может быть вы как-то изменились и теперь на этом дереве чего-то не достает? Или вы хотите оставить все как есть?

5 минут.

Хотелось бы, чтобы вы искренне сказали, что вам понравилось и что не понравилось в тренинге, всем ли вы довольны, чего не хватало? Обсуждение
20 минут.

Благодарность по кругу - скажи спасибо каждому участнику тренинга, найди что-то особенное, что он вносил от себя полезное и приятное в занятиях. 15 минут.

Закончить можно общим чаепитием и фотографией на память.

1-ый день	2-ый день	3-ый день	4-ый день	5-ый день
Открытие лагеря Общий сбор. Линейка. Тренинги на сближение в группах. Создание лагерного уголка. Линейка (итоги дня). Педсовет.	День здоровья. Веселые старты. Футбол с трудовым лагерем. Личное время отряда (материалы для газеты, поздравления). Итоги «Веселых стартов»	Экологический день Экскурсия в ботанический сад. Мастер-класс Личное время отряда. Защита проекта. Операция «Чистый двор» Итоги дня. Педсовет.	Пушкинский день. Общий сбор (утренняя линейка). Пушкинские чтения. Пушкинский праздник (выход в город). Итоги дня. Педсовет.	Правовой день. Общий сбор (утренняя линейка) Мастер-классы Личное время отряда. Ток-шоу «Окна»(ситуация из жизни школы). Линейка «итоги дня». Педсовет.
6-ый день	7-ый день	8-ый день	9-ый день	10-ый день
День самоопределения. Общий сбор (утренняя линейка). Работа в отрядах с психологами. Личное время отряда. Презентация портрета «А вот и мы». Итоги дня. Педсовет	Кинотавр(день праздников и шоу-программ). Общий сбор (утренняя линейка). Личное время отряда. Праздник «День рождения Бабы-Яги». Итоги дня. Педсовет	День печати. Общий сбор (утренняя линейка). Мастер-класс (стенная газета, устный журнал, общешкольная газета). Капустник «Жизнь лагеря». Итоги дня. Педсовет	День моего города Общий сбор (утренняя линейка). Выставка «Пермь моими глазами». Итоги дня. Педсовет	День вожакого (день игры) Общий сбор (утренняя линейка). Мастер-классы. Личное время отряда. Конкурс на лучшего массовика-затейника. Итоги дня. Педсовет
11-ый день	12-ый день	13-ый день	14-ый день	15-ый день
День профессий Общий сбор (утренняя линейка). Личное время отряда. Представление и защита профессии. Итоги дня. Педсовет	День авторской песни Общий сбор (утренняя линейка). Личное время отряда Костер дружбы. Итоги дня. Педсовет	День «семейного» психолога Общий сбор (утренняя линейка). Мастер-класс Личное время отряда Итоги дня. Педсовет	День искусств. Общий сбор (утренняя линейка). Посещение выставки. Диалог об искусстве. Итоги дня. Педсовет	Интеллектуальный день Общий сбор (утренняя линейка). Мастер-класс Игра «Что? Где?Когда?» Итоги дня. Педсовет
16-ый день	17-ый день	18-ый день		
День памяти и скорби Общий сбор (утренняя линейка) Митинг Экскурсия в музей школы №25	День отдыха и развлечений. Общий сбор (утренняя линейка) Поход в парк и кинотеатр Итоги дня. Педсовет	День прощания. Общий сбор (утренняя линейка) Прогулка на теплоходе. Итоговый сбор.		