

Управление образования администрации
Няндомского муниципального района Архангельской области
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Районный центр дополнительного образования детей»

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
«30» марта 2021 г.
протокол № 3

Утверждаю



директор РЦДО
О.В. Комзычакова
«30» марта 2021 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Кипарис»
(социально-педагогическая направленность)**

Возраст детей – 8-13 лет
Срок реализации – 1 год
Уровень: стартовый

Автор-составитель:
Воропаева Наталья Аркадьевна,
педагог дополнительного образования

г. Няндомы
2021 г.

Пояснительная записка

Чем шире коллектив, перспективы которого являются для человека перспективами личными, тем человек выше и красивее.

Антон Семёнович Макаренко.

Современное общество направлено на развитие инновационных технологий. Но всё новое строится на основах методики заложенной и проверенной на практике годами. В настоящее время в сфере воспитания коллективная деятельность и коллективные творческие дела (КТД) уже на протяжении десятилетий занимают свое особое место. Это замечательная методика родилась в середине 60-х годов XX века в городе Ленинграде ныне Санкт-Петербурге. Автором методики является профессор Игорь Петрович Иванов, положивший в основу идеи А.С. Макаренко, Н.К. Крупской, С.Т. Шацкого.

Главными особенностями подросткового возраста является – поиск новых контактов и стремление к коллективизму. Подросток вступает в неизведанную для него жизнь, поэтому так важно помочь ему наладить коммуникативные связи, привить умение находить общий язык со сверстниками. Постигая основы коллективно-творческого дела, ребенок становится не только богаче духовно, но его может увлечь дальнейшее нравственное самосовершенствование, творческая работа, а также помощь товарищу или другу.

Свою программу я назвала «Кипарис», потому что, готовясь к КТД и изучая множество литературы по этому направлению, меня не раз выручал цикл методических пособий по организации детского досуга в лагере и школе под названием «Кипарис».

«Кипарис» расшифровывается так:

- К- коллективно-творческие дела
- И- игры, интересные встречи
- П- праздники, песни
- А-аттракционы
- Р- развлечения
- И- индивидуальная работа, игры
- С-соревнования

Остаётся расшифровать, что же такое коллективно-творческое дело:

- Коллективное - то есть планируется, готовится, совершается и обсуждается воспитанниками и воспитателями;
- Творческое – на каждой стадии его осуществления ведется поиск лучших путей, способов, средств решения общей жизненно важной практической задачи;
- Дело – это совокупность определенных действий на общую пользу и радость.

Выделяют несколько основных идей КТД:

- повседневная забота друг о друге;
- общие дела на пользу себе и другим людям;
- учитель – друг и советчик;
- основная работа в микроколлективах; микрогруппах
- весь процесс воспитания носит деятельностный характер;
- формирование микроколлективов происходит только через открытие перспективы дела;
- укрепление содружества старших и младших;
- чередование традиционных и творческих поручений.

КТД – это социальное творчество, направленное на служение людям, Родине, это творчество самостроительства личности. Мотивом деятельности детей является их самоутверждение, самовыражение, самореализация.

По видам деятельности КТД классифицируются как общественно-политические, трудовые, познавательные, художественные, спортивные и другие. При организации широко используются такие формы, как игра, соревнования, командные игры, викторины, совместная деятельность детей и взрослых, при которой все участники группы активно планируют, готовят, проводят и анализируют КТД.

Главной методической особенностью КТД является субъектная позиция личности. В процессе КТД воспитанники приобретают навыки общения, учатся работать, делить успех и ответственность с другими, узнают друг о друге много нового. Таким образом, идут два важных процесса одновременно – формирование и сплочение коллектива, и формирование личности школьника. В процессе общей работы происходит взаимодействие людей разных возрастов, старшие помогают младшим, младшие учатся у старших. Во время планирования и организации КТД взрослые и дети приобретают большой опыт организаторских навыков, каждый может подать идею, предложить новый способ действия, взяться за организацию определенного этапа КТД. КТД – это верный путь соединения и созидания школьной общности на длительное время, создание и расширение пространства, способствующего развитию личности. КТД дают возможность:

ученику:

- реализовать и развить свои способности;
- расширить знания об окружающем мире;
- приобрести навыки проектирования;
- проявить организаторские умения;
- закрепить коммуникативные навыки;
- формировать способности к рефлексии (анализу).

педагогу:

- развивать творческий потенциал;
- совершенствовать организаторские способности;
- изучать коллектив;
- объединить воспитанников, педагогов, родителей;
- управлять процессом развития личности школьников;
- развивать рефлексивные способности.

В подготовке и проведении КТД главное, чтобы это были дела, в которых детей и взрослых объединяли общие цели, общие жизненно важные заботы, а их отношения строились на принципах сотрудничества и сотворчества. При организации любого творческого конкурса всегда необходимо помнить о десяти главных компонентах успеха:

- Интересные задания.
- Красивое оформление.
- Материальное обеспечение.
- Музыкальное сопровождение.
- Находчивый ведущий.
- Компетентное жюри.
- Эмоциональные зрители.
- Исполнительные помощники.
- Подготовленные команды.
- Призы для победителей.

Актуальность программы.

В современных условиях подростки не только разучились слышать и слушать окружающих, но и сами себя приводят к духовно-нравственному расколу. Всё это приводит к разрушению социальных связей и снижению воспитательного потенциала. В связи с этим пришла необходимость переосмыслить отношение к досугу и начать поиск педагогически-целесообразных и привлекательных для подростка форм. Одной

из таких форм является интересная и увлекательная игра. Игра признана и сопровождает человека на протяжении всей жизни и выполняет целый комплекс разнообразных функций. В игре заложена память о прошлом, чем объясняется жизнеспособность игры. С раннего детства игра – важное занятие ребёнка, в котором живёт сильная потребность играть. Но сегодня мы оказались в ситуации, когда этот яркий, весёлый и творческий мир нуждается в защите. Из-за того, что появившиеся компьютерные игры заменили существующую реальность, которую дети воплощают в современной жизни. Таким образом, «освобождённые от игры территории» заполняются бессодержательным досугом, праздностью, бессмысленными и даже опасными развлечениями. Моя программа «Кипарис» направлена научить правильно общаться, видеть и слышать друг друга, а также повысить духовно-нравственные принципы каждого обучающегося.

Педагогическая целесообразность.

Данная программа разработана с учетом психолого-возрастных особенностей воспитанников. Главный упор делается на формирование, становление и сохранение навыков общения каждого ребенка, умение играть в командные игры, умение адаптироваться в заданных условиях, развивать коммуникативные способности и т.д. Такой подход позволяет выделить из массы детей лидеров, которые потом становятся активной группой, способной организовать мероприятия самостоятельно. Участие в досуговых мероприятиях позволяет сплотить воспитанников, создать между ними здоровую конкуренцию, стремление к победе, развить у них способность личностного роста, а также выявить потенциал (физический, интеллектуальный и т.д.). Участие в досуговой деятельности наполняет жизнь воспитанника полноценным, разнообразным содержанием, помогает наиболее безболезненно перейти из детства во взрослую жизнь, социально адаптироваться.

Программа «Кипарис» включает в себя: мероприятия, краткосрочные игровые программы, которые спроектированы для разных возрастных категорий детей от 8 до 13 лет. Включает такие формы организации культурно-досуговой деятельности, которые направлены на решение одновременно целого комплекса задач, связанных с вовлечением подростка в яркий мир игр, соревнований, а также освоение традиционного и инновационного опыта организации досуга. Таким образом, подросток чувствует себя свободно, легко и естественно включается в игровые события, что делает игровые программы наиболее значимой формой воспитательной работы. Неотъемлемым компонентом программы является «творчество + активность». Поэтому эта программа ориентирована на единство учебной и внеурочной деятельности, учитывает особенности контингента учащихся.

Внеурочная деятельность является составной частью учебно-воспитательного процесса и одной из форм организации свободного времени учащихся. Внеурочная деятельность - деятельность, организуемая во внеурочное время для удовлетворения потребностей учащихся в содержательном досуге, их участии в самоуправлении и общественно полезной деятельности.

Настоящая программа создает условия для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка, её интеграции в системе мировой и отечественной культур.

Программа педагогически целесообразна, так как способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей ребенка, которые не всегда удаётся рассмотреть на уроке, развитию у детей интереса к различным видам деятельности, желанию активно участвовать в продуктивной деятельности, одобряемой обществом, умению самостоятельно организовать своё свободное время. Каждый вид внеклассной деятельности: творческой, познавательной, спортивной, трудовой, игровой – обогащает опыт коллективного взаимодействия детей в определённом аспекте, что в

своей совокупности даёт большой воспитательный эффект. В этом заключается заинтересованность учителей школ.

Отличительные особенности программы.

Отличительной особенностью программы является содействие в обучении игре, которое помогает полюбить игровые занятия, воспитывает художественный вкус и этику поведения детей в игре как в жизни. В основе программы лежит концентрический принцип, который заключается в постепенном изучении, закреплении и совершенствовании приобретённых ранее знаний, навыков и умений с учётом возраста и половой принадлежности.

Направленность программы - социально-педагогическая.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Кипарис» разработана в соответствии с:

Федеральным законом от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Концепцией развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р);

СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», (утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41);

Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).

Распоряжение министерства образования и науки АО «План мероприятий по реализации 1 этапа концепции развития дополнительного образования детей на территории Архангельской области в 2016 году» от 31.12.2015 №1602.

Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения РФ от 9.11.2018 № 196).

Сроки реализации: 1 год

Возраст обучающихся: от 8 до 13 лет, принимаются все желающие, не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья. Группы формируются на основании заявлений законных представителей. Состав групп разновозрастной и постоянный, формируется из учёта подготовленности учащихся, а также смены обучения в школе.

Формы проведения учебных занятий подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов и индивидуальных возможностей воспитанников, специфики содержания данной образовательной программы и возраста воспитанников (деловые и ролевые игры, упражнения на взаимодействия в группе, творческие задания, конкурсы, проигрывание ситуаций, дискуссии, проектирование, тесты, опросы, КТД, беседы).

Режим занятий: учебные занятия проходят 1 раз в неделю по 1 часу

Продолжительность одного занятия составляет 45 мин. Перерыв между учебными занятиями не менее 10 минут. Количественный состав одной группы 15 человек.

Цель программы - формирование у обучающихся навыков эффективного взаимодействия в команде, развития коммуникативных, лидерских качеств и активной жизненной позиции через участие в коллективной творческой деятельности.

Данная программа предполагает решение следующих задач:

Образовательные:

- повысить знания учащихся в разных сферах деятельности;
- познакомить с методикой КТД.

Воспитательные:

- создать условия для проявления учащимися инициативы, самостоятельности, ответственности, искренности и открытости;
- способствовать сплочению коллектива, формированию позитивной позиции по отношению к окружающему миру, людям, себе;
- формировать умение работать в группе.

Развивающие:

- развивать коммуникативные навыки; интерес к внеклассной деятельности, открытость детей в отношениях с другими;
- развивать умения рассуждать, аргументировать свою точку зрения.
- формировать и развивать логическое мышление;
- развивать внимание (устойчивость, концентрация, расширение объёма, переключение и т.д.);
- развивать память (формирование навыков запоминания, устойчивости, развитие смысловой памяти);
- развивать воображение детей.

Ожидаемые результаты

В результате реализации программы предполагается достижение следующего:

Обучающийся должен знать:

- что такое КТД;
- методику работы над коллективно-творческим делом;
- основы общения;
- основные этапы создания проекта.

Обучающийся должен уметь:

- владеть навыками словесного действия;
- работать в коллективе;
- развивать навыки управления эмоциями, самооценки, взаимодействия;
- преодолевать и разрешать конфликтные ситуации;
- организовывать КТД;
- создавать и реализовывать социальный проект.

Формы подведения итогов реализации программы:

По программе «Кипарис» проводится три вида контроля:

1. Вводный контроль – в начале года (тест, педагогическое наблюдение практических умений, беседа, тренинг);
2. Промежуточный контроль – в середине года (тест, творческая работа, деловая (ролевая игра);
3. Итоговый контроль – апрель-май текущего учебного года (коллективно-творческое дело, беседа, проект).

Учебно-тематический план

№	Темы занятий	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1.	Что такое КТД? «Огонёк знакомства».	1	0,5	0,5	Наблюдение, опрос
2.	КТД «Времена года»	2	1	1	Наблюдение, опрос
3.	КТД «Путешествие по цветным морям»	2	1	1	Наблюдение, опрос
4.	КТД «Ромашка»	2	1	1	Наблюдение, опрос
5.	КТД «Палитра»	2	1	1	Наблюдение, опрос
6.	КТД «Ромашка»	2	1	1	Наблюдение, опрос
7.	КТД «Детектив шоу»	2	1	1	Наблюдение, опрос

8.	КТД «Путешествие по цветным морям»	2	1	1	Наблюдение, опрос
9.	КТД «Крестики – нолики»	2	1	1	Наблюдение, опрос
10.	КТД «Фестиваль рекламы»	2	1	1	Наблюдение, опрос
11.	КТД «Фото экстрим»	2	1	1	Наблюдение, опрос
12.	КТД «Большой праздник» к Новому году	2	1	1	Наблюдение, опрос
13.	КТД «Ромашка»	2	1	1	Наблюдение, опрос
14.	Игра «Крестики-нолики»	2	1	1	Наблюдение, опрос
15.	КТД «Ромашка»	2	1	1	Наблюдение, опрос
16.	КТД «Вселенская тайна»	2	1	1	Наблюдение, опрос
17.	КТД «Карта острова сокровищ»	2	1	1	Наблюдение, опрос
18.	КТД «Ромашка»	2	1	1	Наблюдение, опрос
19.	КТД «Фестиваль рекламы»	2	1	1	Наблюдение, опрос
20.	КТД «Вселенская тайна»	2	1	1	Наблюдение, опрос
21.	КТД «Песня дня»	2	1	1	Наблюдение, опрос
22.	КТД «Ромашка»	2	1	1	Наблюдение, опрос
23.	КТД «Большой праздник» к 23 февраля	2	1	1	Наблюдение, опрос
24.	КТД «Ромашка»	2	1	1	Наблюдение, опрос
25.	КТД «Большой праздник»	2	1	1	Наблюдение, опрос
26.	КТД «Фруктовый сад»	2	1	1	Наблюдение, опрос
27.	Спортивный праздник «Сто затей для ста друзей»	2	1	1	Наблюдение, опрос
28.	КТД «Фото – экстрим»	2	1	1	Наблюдение, опрос
29.	КТД «Ромашка»	2	1	1	Наблюдение, опрос
30.	КТД «С миру по нотке»	2	1	1	Наблюдение, опрос
31.	КТД «Креативный менеджер»	2	1	1	Наблюдение, опрос
32.	КТД «Ромашка»	2	1	1	Наблюдение, опрос
33.	КТД «Большой праздник» к 9 мая	2	1	1	Наблюдение, опрос
34.	КТД «Ромашка»	2	1	1	Наблюдение, опрос
35.	КТД «Вселенская тайна»	2	1	1	Наблюдение, опрос
36.	КТД «Жест прощания»	2	1	1	Наблюдение, опрос
37.	Итог. Самостоятельное проведение КТД	1	0	1	наблюдение
	Итого	72	35,5	36,5	

Календарно–тематический план на 2020-2021 учебный год

№ занятия	Дата	Тема	Кол-во часов	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	Сентябрь	Водное занятие КТД «Огонёк знакомства» см. в приложении (3.)	1	беседа	класс	Анкетирование на начало года

2.		КТД «Времена года» см. в приложении (15.)	2	Викторина	класс	опрос
3.		КТД «Путешествие по цветным морям» см. в приложении (6.)	2	Командная игра	класс	опрос
4.		КТД «Ромашка» см. в приложении (1.)	2	Командная игра	класс	опрос
5.	Октябрь	КТД «Палитра» см. в приложении (5.)	2	Командная игра	класс	Наблюдение, опрос
6.		КТД «Ромашка» см. в приложении (1.)	2	Командная игра	класс	Опрос
7.		КТД «Детектив шоу» см. в приложении (4.)	2	Викторина	класс	Опрос
8.		КТД «Путешествие по цветным морям» см. в приложении (6.)	2	Викторина	класс	Опрос
9.	Ноябрь	КТД «Крестики - нолики» см. в приложении (1А)	2	Командная игра	класс	Наблюдение, опрос
10.		КТД «Фестиваль рекламы» см. в приложении (7.)	2	Командная игра	класс	опрос
11.		КТД «Фото экстрим» см. в приложении (8.)	2	Конкурсная программа	класс	опрос

12.		КТД «Вселенская тайна» см. в приложении (10.)	2	Викторина	класс	анкетирование
13.	Декабрь	КТД «Ромашка» см. в приложении (1.)	2	Викторина	класс	Наблюдение, опрос
14.		Игра «Крестики-нолики» см. в приложении (2Б)	2	Викторина	класс	Опрос
15.		КТД «Ромашка» см. в приложении (1.)	2	Викторина	класс	Опрос
16.		КТД «Большой праздник» к Новому году см. в приложении (11.) КТД «Вселенская тайна» см. в приложении (10.)	2	Конкурсная программа	класс	Тестирование в середине года
17.	Январь	КТД «Карта острова сокровищ» см. в приложении (9.)	2	Командная игра	класс	Наблюдение, опрос
18.		КТД «Ромашка» см. в приложении (1.)	2	Викторина	класс	Опрос
19.		КТД «Фестиваль рекламы» см. в приложении (7.)	2	Конкурсная программа	класс	Опрос
20.		КТД «Вселенская тайна» см. в приложении (10.)	2	Викторина	класс	опрос

21.	Февраль	КТД «Песня дня» см. в приложении (12.)	2	Командная игра	класс	Наблюдение, опрос
22.		КТД «Ромашка» см. в приложении (1.)	2	Викторина	класс	Опрос
23.		КТД «Большой праздник» к 23 февраля см. в приложении (11.)	2	Конкурсная программа	класс	Анкетирование
24.		КТД «Ромашка» см. в приложении (1.)	2	Викторина	класс	опрос
25.	Март	КТД «Большой праздник» см. в приложении (11.)	2	Конкурсная программа	класс	Наблюдение, опрос
26.		КТД «Фото -экстрим» см. в приложении (8.)	2	Конкурсная программа	класс	опрос
27.		КТД «Песня дня» см. в приложении (12.)	2	Конкурсная программа	класс	опрос
28.		КТД «Фото -экстрим» см. в приложении (8.)	2	Викторина	класс	опрос
29.	Апрель	КТД «Ромашка» см. в приложении (1.)	2	Викторина	класс	Наблюдение, опрос
30.		КТД «С миру по нотке» см. в приложении (13.)	2	Викторина	класс	Опрос
31.		КТД «Креативный менеджер» см. в приложении (14.)	2	Викторина	класс	Опрос

32.		КТД «Ромашка» см. в приложении (1.)	2	Викторина	класс	Опрос
33.	Май	КТД «Большой праздник» к 9 мая см. в приложении (11.)	2	Конкурсная программа	класс	Наблюдение, опрос
34.		КТД «Ромашка» см. в приложении (1.)	2	Викторина	класс	Опрос
35.		КТД «Вселенская тайна» см. в приложении (10.)	2	Викторина	класс	Опрос
36.		КТД «Художники» см. в приложении (16.)	2	Викторина	класс	Анкетирование на конец года
37.		Итоговое занятие	1	игра	класс	наблюдение

Условия реализации и стадии организации проведения

КТД 1. Возникновение замысла.

На первой стадии проводится стартовая беседа, на которой ребята подводятся к мысли о проведении какого-либо конкретного КТД. После принятия решения о проведении мероприятия проходит обсуждение по вопросам: что лучше сделать, для кого, когда, где, кто будет участвовать, кому быть организатором. При этом педагог не должен навязывать свое мнение, он должен обсуждать данные вопросы с подростками, только при необходимости помогая им.

2. Коллективное планирование.

Для осуществления коллективного планирования ребята распределяются на микроколлективы по желанию или по жребию. Затем каждый микроколлектив еще раз обсуждает намеченные вопросы и вносит свои дополнения и предложения по каждому из них. После этого один из представителей каждого микроколлектива выступает с предложениями, разработанными группой, перед всеми участниками организации КТД. Такие обсуждения называются сбором, стартом. На данном этапе выбирается совет дела, который состоит либо из представителей от каждого микроколлектива, либо советом дела избирается один из микроколлективов. Совет дела обсуждает выдвинутые каждым микроколлективом идеи и предложения и выносит окончательное решение. После этого ребята переходят к осуществлению

третьей стадии организации КТД.

3. Коллективная подготовка.

Совет дела осуществляет организацию помощи, при подготовке КТД и явный или скрытый контроль за подготовкой.

4. Проведение

КТД.

5. Анализ КТД.

Подводятся итоги КТД. Обсуждение строится по следующим вопросам: Что получилось, что не получилось, что нужно запомнить на будущее, кого поблагодарить. Обсуждение КТД можно организовать в день его проведения только в том случае, если КТД не носило сильный эмоциональный заряд.

6. После действия.

Эта стадия организации КТД осуществляется взрослыми, педагогами, которые определяют, какие воспитательные задачи были реализованы. Также педагоги намечают следующие воспитательные задачи, реализацию которых необходимо будет достичь при организации и проведении следующего КТД.

Подготовка и проведение КТД по продолжительности может занимать от одного дня до нескольких недель.

Последовательность действий ведущего

1. Прежде всего, вы готовите заранее все то, что должно быть приготовлено. Рисуете, вырезаете, придумываете, надписываете задания, расставляете скамейки или стулья, оформляете «сцену» и «зал». Определяетесь в ведущем и жюри, достаете или изготавливаете награды. Из всего перечисленного самое трудное — придумать задания. Задания должны быть одинаковыми по направленности и сложности. Если одним достанется; «Изобразите памятник жертвам обжорства», а другим: «Попрыгайте, как кузнечики»,— это будет неравноценно. Предлагайте только те задания, которые будят воображение, раскрепощают полет мысли.

2. Следующее, что вам надо сделать,— это собрать всех будущих участников конкурса и зрителей, т. е. ваш класс, и обратиться к ним с речью. Этим вступительным словом вы должны создать у ребят эмоционально положительное отношение к предстоящему делу. Только не начинайте свое обращение словами: «Дорогие ребята, сейчас мы проведем интересное мероприятие». Уж лучше скажите: «А что, народ, давненько мы с вами не веселились». А еще лучше поиграйте в одну из так называемых «Игр с эстрады».

3. А когда по блеску в детских глазах вы поймете, что ребята вдохновились и рвутся в бой, нужно создать микроколлективы, т. е. группы, которые в дальнейшем будут соревноваться между собой. Способов образовать такие группы существует десятки. От выстраивания всех в одну шеренгу и расчета на «первый-второй» или «первый-четвертый» до разрезания двух или четырех открыток на части с раздачей этих частей участникам и дальнейшей работой по собиранию фрагментов в целое. Но если в классе уже существуют стабильные группировки (звенья, экипажи, палаты, фракции), можно разрешить соревноваться и таким командам. Лучше всего, если участниками будет весь класс, он же будет потом и коллективным зрителем.

4. Время подготовки должно быть коротким — от 5-ти до 20-ти минут, а, сколько именно, вы должны объявить заранее. Ваша задача на этапе подготовки — курсировать от команды к команде, узнавая, как идут дела, морально поддерживая и оказывая в случае крайней необходимости идейную помощь.

5. Как только все будут готовы, начнется кульминация всего дела — показ. Но и здесь не спешите, усадите всех, подогрейте еще одной краткой речью, проведите жеребьевку и представьте жюри, даже если оно будет олицетворено в вашей единственной персоне. И лишь после соблюдения этих «формальностей» начинайте просмотр. Паузы, которые неизбежно возникают между выступлениями, естественно, заполняете, например, шуточными комментариями.

6. После выполнения всеми первого задания можно предложить второе, третье... Вполне возможно, что у ребят останутся силы и желание продолжить, но помните: сладкого всегда должно чуть-чуть не хватать.

7. А когда все завершится, стихнут смех и аплодисменты, вы, как организатор и ведущий, произнесите еще одну речь. В ней вы выразите слова благодарности всем участникам, кого-то отметите особо и этого «кого-то» одарите «скромной наградой».

Но итоги можно подвести и по-другому: каждая команда определяет внутри себя самого активного, самого находчивого — эти ребята и будут особо поощрены. А если у вас были зрители, то можно утвердить «приз зрительских симпатий» и вручить его тому, кто доставил наблюдателям со стороны больше всего радостных минут. А можно использовать сразу все формы чествования.

8. На заключительном слове и вручении подарков можно было бы поставить точку. Но тогда кто будет расставлять мебель, убирать оформление? Поэтому ваш творческий конкурс будет считаться окончанным лишь после коллективного приведения места действия в порядок.

Пять условий педагогического успеха КТД

Первое условие – совместность, сотрудничество, содействие.

Надо научиться включать каждого воспитанника как своего младшего товарища в совместные действия на общую радость и пользу: в поиск дел, нужных людям; в выбор и открытие лучших средств решения жизненно важных задач; в практическое использование приобретенных знаний и умений; в обмен опытом творения добра; в преодоление трудностей при выполнении задуманного; в борьбу со всем, что мешает добру и красоте утвердиться в нашей жизни; в оценку сделанного и извлечение уроков на будущее. Воспитывать – значит действовать заодно с воспитанниками как сотрудниками по общей творческой заботе. Ведь только в такой заботе у ребят рождается и крепнет гражданское отношение к окружающей жизни – людям, природе, культуре – как источнику общей радости и пользы, ответственное отношение к самим себе.

Второе условие – общая забота.

Педагог всегда проявляет внутреннее, духовное отношение к воспитаннику как младшему товарищу. Для такого отношения характерно единство уважения и требовательности. Исходным является уважение: вера в творческие силы, возможности человека как все более умелого и увлеченного участника – в настоящем и будущем – общей гражданской заботы; понимание сильных и слабых сторон человека, стремление раскрывать, развивать лучшие стороны и преодолевать недостатки, слабости. Из уважения вытекает и требовательность действий на общую радость и пользу, в которых нужно участвовать, чтобы улучшать окружающую жизнь и одновременно улучшать, совершенствовать себя, как товарища других людей. Тогда возникает ответное отношение воспитанников к педагогу, которое делает весомым, успешным каждое его воздействие. Создается и крепнет «истинный авторитет» взрослого. Это отношение, в котором неразрывно соединены уважение и требовательность воспитанников к воспитателю как к старшему товарищу: младших членов семей к родным, учащих к учителю.

Третье условие – единство мыслей и действий, воли и чувств.

Воздействовать так, чтобы развивать в единстве все три стороны личности растущего человека: познавательную, эмоционально-волевую и действенную. Возбуждать и укреплять высокие чувства, стремления, интересы, потребности. Формировать умения и способности, привычки и черты характера.

Четвертое условие – единый коллектив.

Влиять так, чтобы способы воздействия педагога на воспитанников были бы и способами воздействия самих педагогов на себя, а также способами воздействия детей друг на друга, на педагогов и каждого воспитанника на самого себя. Тогда воспитательный процесс идет в единстве всех своих звеньев: воспитание педагогами

учащихся, самовоспитание их. Тогда каждую личность воспитывает единый воспитательный коллектив – старших и младших, воздействуя на общую жизнь, улучшая и обеспечивая ее воспитательную результативность.

Пятое условие – творчество, а не шаблон.

Влиять так, чтобы использовать в единстве различные виды воспитательного воздействия, но использовать непременно творчески, не допуская формализма и унылого, убивающего неординарность однообразия. Тогда школьники не являются лишь объектами воспитания. Они – прежде всего участвуют в творческом решении общих с педагогами жизненно важных практических задач. Открытое воспитательное воздействие, которое прямо нацелено на достижение собственных воспитательных целей, становится средством, необходимым для решения общих и личностно значимых практических задач. Такое открытое воздействие становится необходимым не только для педагогов, но для самих ребят, оно используется не только прямо, самими педагогами, но и косвенно, через воспитанников.

Личная ориентированность КТД

Со сменой парадигмы воспитания в современных условиях возникла необходимость переосмысления методики коллективной творческой деятельности. Суть этого переосмысления – в придании личностно-ориентированного характера любому коллективному делу. В такой логике коллективное дело рассматривается как деятельность для помощи в развитии каждого воспитанника.

Для этого делается акцент на некоторые новые приемы на всех этапах КТД.

Например, С.Д. Поляков предлагает следующие приемы:

- постановка при общении с детьми целей деятельности и выбора дела вопросами типа: «Зачем это надо – нам, тебе, мне?», «По могут ли эти дела нам что-то в себе изменить, развить, совершенствовать?»;
- право детей на обоснованный выбор, в каких делах участвовать, в каких – нет;
- подчеркивание авторства идей и предложений при коллективном планировании деятельности;
- подчеркивание ценности всех идей, в том числе и непринятых;
- признание вклада в общее дело не только авторов идей и предложений, но и критиков, организаторов, технических работников;
- возможность разработки альтернативных проектов и дел;
- поручения как групповые, так и подчеркнута индивидуальные;
- максимальное разнообразие и индивидуализация поручений, вплоть до введения специальных ролей для конкретных школьников;
- акцент на добровольность участия во всех делах;
- сочетание групповых и индивидуальных конкурсов;
- публичное признание достижений и вклада каждого в общее дело; индивидуальные оригинальные награды;
- при анализе КТД постановка вопросов типа: «Что дало тебе участие в деле?», «Какие чувства и мысли у тебя вызвало дело?»; выявление личных точек зрения и оценок; различные формы выражения оценок и др.

Таким образом, в современных условиях КТД выполняют две задачи:

1. развивает отношения в коллективе;
2. позволяет помочь отдельным школьникам в их развитии и самоактуализации.

Методическое обеспечение программы

Реализации поставленных выше задач способствует целый ряд наиболее эффективных практических методов, приемов, форм и средств обучения. При этом необходимо учитывать индивидуальные особенности детей, их общекультурное развитие и связи с семьей. Основными видами деятельности являются:

- КТД;
- Игра;
- Общение с взрослыми и сверстниками;
- Экспериментирование;
- Предметная деятельность;
- Соревнования;
- Художественно-театральная деятельность и др.

Все эти виды деятельности занимают ключевое место в программе.

Условия реализации программы

Учебное помещение, соответствующее требованиям санитарных норм и правил, установленных СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утвержденных Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41. Кабинет оборудован столами и стульями в соответствии с государственными стандартами. При организации учебных занятий соблюдаются гигиенические критерии допустимых условий и видов работ для ведения образовательной деятельности. Кабинет укомплектован медицинской аптечкой для оказания доврачебной помощи.

Материально - техническое оснащение

Большое значение в организации работы с подростками и повышение её качества являются технические средства:

- Магнитофон;
- Компьютер;
- Проектор;
- Экран;
- Колонки;
- Микрофон;
- Принтер;

а также:

- Просторный и светлый кабинет;
- Учебная доска;
- Стулья и столы для учащихся;
- Стул и стол для педагога;
- Шкаф для хранения материалов

Оборудование:

- Альбомы для рисования, листы формата А4, ватманы;
- Цветные карандаши, цветные ручки, фломастеры;
- Клей, ножницы;
- Иллюстрации;
- Мультимедийные (цифровые) образовательные ресурсы, соответствующие тематике программы.

Методическое обеспечение:

- Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Кипарис»;
- Сборник авторских программ дополнительного образования;
- Лютова О.А. «Литературные игры и праздники в школе»;
- Лавренева Л.Е. «Детские праздники в школе и дома»;
- Щуркова Н.Е. «Коллективные творческие дела».

Список использованной литературы

Нормативные документы

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
2. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
3. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2018 г. «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024г»
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
5. Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».
6. Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
7. Приказ Минобрнауки России от 08.09.2015 г. № 613н г. Москва «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
8. Распоряжение министерства образования и науки АО «План мероприятий по реализации 1 этапа концепции развития дополнительного образования детей на территории Архангельской области в 2016 году» от 31.12.2015 №1602.

Литература для педагогов

1. Афанасьев С.А., Коморин С. И. «Сто отрядных дел» – Кострома, 1993.
2. Афанасьев С.А., Коморин С. И. «Что делать с детьми в загородном лагере» - М., 1994.
3. Афанасьев С. А., Коморин С.И. «Детский праздник в школе, лагере и дома: подсказки организаторам досуговой деятельности» – Н. Новгород, 1997.
4. Афанасьев С.А., Коморин С. И. «Триста творческих конкурсов» - М., 1997.
5. Бойков А. А. «Коллективно-творческое дело как личностно ориентированная воспитательная технология» – М.: 2005.
6. Браткин А. Л. «Чемоданчик тренера» – М.: 2006.
7. Гаврина С. Е. «Игры и упражнения на внимание и мышление» – Ярославль: 2000г.
8. Дик Н. Ф. «Весёлые классные часы» – М.: 2005г.
9. Иванов И. П. «Энциклопедия коллективных творческих дел» - М.: Педагогика, 1989.
10. Каракровский В.А. «Воспитание для всех» - М.: 111111 школьных технологий, 2008.
11. Максвелл Джон «21 минута в день на развитие лидерства. Попурри» - Минск, 2004.
12. Никитин Б. П. «Развивающие игры» - М.: 1994г.
13. Прутченков А.С. «Организация ученического самоуправления в образовательном учреждении: региональные модели» - М., 2005.
14. Селевко Г. К. «Социально-воспитательные технологии» - М.: НИИ школьных технологий, 2005.
15. Титов С.В. «Ура, каникулы!»: Библиотека вожатого – М.: ТЦ Сфера, 2002.
16. Титов С.В. «Здравствуй, лето!»: Мероприятия в детском загородном лагере – Волгоград: Учитель, 2003.
17. Шаповалова Н. А. «Технология обучения команды актива» - БелРИППС, 2007.
18. Шмаков С. А. «Игры – шутки, игры – минутки» – М.: 2001г.
19. Шмаков С. А. «Уроки детского досуга» – М.: 2001г.

20. Шмаков С. А. «Лето» – М.: Магистр, 1993.
21. Энциклопедия досуга: книга для детей и взрослых. – М.: АСТ – Пресс, 1999.

Литература для детей

1. Никитин Б. П. «Развивающие игры» - М.: 1994г.
2. Шмаков С. А. «Игры – шутки, игры – минутки» – М.: 2001г.
3. Энциклопедия досуга: книга для детей и взрослых. – М.: АСТ – Пресс, 1999.

Приложение

3. КТД «Ромашка»

Участвуют две или несколько команд. У ведущего макет ромашки с отрывными лепестками. Капитаны команд в порядке очереди отрывают «лепестки», с написанными с нижней стороны заданиями.

Подборка конкурсов для младшего школьного возраста:

1. Изобразить (зрителям угадать): утюг, будильник, чайник, телефон, кофемолку.
2. Изобразите походку человека: хорошо пообедавшего, у которого жмут ботинки, неудачно пнувшего кирпич, с острым приступом радикулита, одного оставшегося ночью в лесу.
3. Мимикой и звуками изобразить:
 - встревоженного кота
 - грустного пингвина,
 - восторженного кролика,
 - хмурого орла
 - разгневанного поросенка.
4. Мелодию песни "Солнечный круг": - прогавкать, промяукать, промычать, прокрякать, прокудахтать (прокукарекать).
5. Прочитать стихотворение "Идет бычок, качается..." словно:
 - оправдываясь перед товарищем
 - обиделись на бабушку
 - хвастаетесь перед ребятами
 - рассердились на младшего брата
 - испугались собаки.
6. Попрыгать как: - воробей, кенгуру, лягушка, кузнечик, бегемот.
7. Нарисовать животное или растение, которое никогда не существовало и дать ему название.
8. Песню "В лесу родилась елочка" поют:
 - африканские аборигены,
 - индийские йоги
 - кавказские горцы
 - оленеводы Чукотки
 - индейцы племени апачи
 - английские джентльмены.
9. Песню "Во поле березка стояла" исполняют:
 - хор Красной Армии
 - хор ветеранов труда
 - хор детского сада
 - казачий кубанский хор
 - хор духовной семинарии.
10. Изобразить пантомимой пословицу:

- "На чужой каравай рот не разевай"
- "За двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь"
- «Дареному коню зубы не смотрят"
- "Доброе слово и кошке приятно".

11. Придумать новое применение предметам:

- пустой консервной банке
- дырявому носку
- лопнувшему воздушному шару
- перегоревшей лампочке
- пустому стержню от ручки.

12. Изобразите танец:

- со шваброй
- со стулом
- с чемоданом
- с чайником
- с подушкой.

13. Составить рассказ из вырезанных газетных заголовков.

14. Танец: маленьких котят, щенят, жеребят, поросят, обезьянок.

15. Придумайте танцевальную композицию:

- "Я опять получил двойку"
- "Мне купили футбольный мяч"
- "Я разбил мамину любимую вазу"
- "Ко мне придут сегодня гости"
- "Я потерял ключ от квартиры".

16. Шумовой оркестр. Вы - вокально-инструментальный ансамбль. Должны исполнить любую популярную песню, но аккомпанировать себе будете на подручном материале, то есть на том, что найдете в помещении: на швабре, кастрюлях и т.д.

Время на подготовку - 5 минут.

17. Звуками и движениями изобразить:

- оркестр русских народных инструментов
- симфонический оркестр
- рок-группу
- военный духовой оркестр
- джазовый оркестр.

18. "Дирижировать" оркестром, исполняющим: вальс, симфонию, военный марш, современную танцевальную мелодию, русскую народную песню.

19. Не изменив смысла, но другими словами сказать фразу:

- муха села на варенье
- на столе стоит стакан
- бьют часы 12 раз
- воробей влетел в окно
- шел отряд по берегу.

20. Составить рассказ из названий кино или видеофильмов.

21. Дописать еще две строчки:

- а) Шла собака по роялю,
Говорит примерно так...
- б) Вы слышали? На базаре
Чудо-птицу продавали...
- в) В зоопарке плачет слон -
Увидал мышонка он...
- г) Удивляется народ -
Почему сердит Федот?
- д) Царь издал такой указ:
"Всем боярам в тот же час..."

22. Придумайте стихи с рифмами: кошка, ложка, окошко, немножко, стакан, банан, карман, обман, бег, век, снег, человек, кружка, подружка, лягушка, частушка, - конь, гармонь, огонь, ладонь.

23. Придумать новый конец сказке: "Колобок", "Курочка Ряба", "Теремок", "Репка", "Волк и семеро козлят".

24. Сочинить историю про:

- собаку, которая жила в холодильнике;
- ворону, которая любила кататься на велосипеде;
- щуку, которая играла на гитаре;
- березу, которая хотела научиться плавать;
- майского жука, который очень боялся высоты.

25. Придумать новые названия урокам:

- математики
- музыки
- истории
- труда
- физкультуры и т.д.

26. Принести стул:

- совершенно не касаясь пола ногами,
- без помощи рук,
- как будто это таз с водой,
- как будто вы Чарли Чаплин,
- словно вы идете по минному полю.

27. Изобразите скульптуры "Жертвы спорта"

- штангист, не успевший вовремя отпрыгнуть от штанги;
- вратарь, поймавший шайбу зубами;
- парашютист, забывший за что нужно дернуть;
- гимнаст, не вышедший вовремя из тройного пируэта;
- горнолыжник, не убежавший от лавины.

28. Написать письмо Ваньки Жукова из:

- группы продленного дня
- музыкальной школы
- детской больницы
- спортивной секции
- турпохода.

29. Создать частушку, начинающуюся словами: "Вот бы нам..."

30. Создать костюмы

- рабочий - Бабе Яге
- парадно-выходной - Ивану-дурачку
- домашний - Змею-Горынычу
- спортивный - Кощею Бессмертному
- зимний - Водяному.

31. Перед вами - картины. Изобразите, как развивались события, спустя 3 минуты(картины: - "Бурлаки на Волге", - "Опять двойка", - "Иван Грозный убивает своего сына", - "Охотники на привале", - "Три богатыря").

32. Назовите 5 видов товаров в магазине:

- "Все для двоечников"
- "Все для прогульщиков",
- "Все для нерях"
- "Все для второгодников"
- "Все для злостных неносильщиков сменной обуви".

33. Придумайте рекламу:

- пуговицы трехдырочные
- галстук бисквитный
- молния с дистанционным управлением
- заколки чугунные
- шнурки быстрорастворимые.

34. Придумайте текст и изображение для плаката в школе:

- на гардеробе
- над кабинетом директора
- на дверях школьной столовой
- возле столярной мастерской
- у входа на школьный чердак.

35. Создайте прическу:

- Атака левым флангом
- Не сжатая полоса
- Взрыв на макаронной фабрике
- Бахчисарайский фонтан
- Сход снежной лавины.

36. Изобразите сюжет сказки "Курочка Ряба" применительно к историческим временам:

- первобытнообщинный строй
- рабовладельческая эпоха
- средние феодальные века
- ранний капитализм.

37. Изобразите памятник на тему:

- В споре рождается истина
- Любви все возрасты покорны
- Я волком бы выгрыз бюрократизм
- Не имей сто рублей, а имей сто друзей
- Сытый голодному не товарищ.

38. Пр продемонстрируйте изготовление, применение и название лекарства для:

- врунов
- лентяев
- плакс
- ябед
- драчунов.

39. Изобразите сказку "Колобок" в жанре: - комедии, - трагедии, - оперы, балета, - фильма ужасов.
40. Досочините рассказ:
- а) "Дятел высунул голову из дупла...
... В бухту входил эсминец".
 - б) "Дождь смыл все следы...
... На кровати лежал отбойный молоток".
 - в) "Костер давно потух...
... Балкон выкрасили в зеленый цвет".
 - г) "Кактус сбросил колючки...
... Начиналось лунное затмение".
 - д) "Айсберг возвышался над морем...
... Мухи попрятались в щели".
41. Проинсценируйте ситуации:
- Вор в чужой квартире
 - Композитор сочиняет музыку
 - Контролер в общественном транспорте
 - Режиссер на репетиции своей пьесы
 - Хирург в операционной.
41. Придумайте головной убор для: Винни Пуха, Пятачка, Совы, Кролика, Ослика Иа.
42. Включите в сказку новый персонаж:
- "Красная шапочка" – светофор
 - "Кот в сапогах" – бормашина
 - "Золушка" – бульдозер
 - "Синяя борода" – радиоприемник
 - "Мальчик-с пальчик" - пожарная машина.
43. Букет для знаменитости: - спортсмену: "Удар! Еще удар!", - космонавту: "5 минут! Полет нормальный!", - народному депутату: "4-й микрофон включен", - артисту: "Аплодисменты! Аплодисменты!", - учителю: "Урок окончен".
44. Памятник и речь на открытие: - "Первому собирателю утильсырья в России" - Плюшкину, - "Первому активисту ОСВОДа" - деду Мазаю, - Первому представителю общества Красного Креста в Африке" - доктору Айболиту, - "Первому организатору спортивных соревнований" - Балде, - "Передовику ткацкой промышленности" - Царевне-лягушке.
45. Расшифруйте название отряда:
- РОМБ, КРУГ, ЗИГЗАГ.
 - ШКВОРЕНЬ, БУБЛИК, СИРОП.
 - ЧУР, ОХ, УРА.
 - БАЛДА, ТРЮХА, УВАЛЕНЬ.
 - ПОЛЕНО, КРЯЖ, БРЕВНО.
46. Немое кино: "Ворона и лисица"
- "Стрекоза и муравей"
 - "Квартет"
 - "Волк и ягненок".
47. Экскурсия по:
- дому-усадьбе Кисы Воробьянинова
 - грибным местам ближайшей рощи,
 - историческим заборам города
 - музеем гражданской обороны.
48. Пересказать сказку "Дюймовочка", используя лексику:

- военных
- педагогическую
- политическую

49. Комплекс гимнастики для:

- регулировщика дорожного движения
- дирижеров оркестров народных инструментов
- проводников поездов дальнего следования
- крановщиков башенных кранов.

50. Придумайте гимн:

- любителей кефира
- любителей чесать в затылке
- любителей кукурузных палочек
- любителей шмыгать носом
- любителей манной каши.

51. Речевка:

- работников ГБДД,
- работников столовой
- работников горисполкома
- работников парикмахерских.

52. Художник-авангардист оформляет конверт пластинки:

- ансамбля песни Красной Армии
- народного коллектива "Русская балалайка"
- аудио - сказка "Муха-Цокотуха"
- большого детского хора "Останкино"

53. Придумайте басню:

- "Кролик и удав"
- "Клубничное варенье и Ванюша"
- "Забытое мороженое"
- "Голубь и хлебные крошки"
- "Маша и Медведь".

54. Подписать открытку знаменитой личности по поводу юбилея:

- Космонавт
- Артист кино
- Популярный певец
- Известный актёр
- Артист цирка Запашный

55. Названия и правила игры, где одновременно используются:

- шайба ракетка
- баскетбольный мяч штанга
- бок велосипед хоккейная клюшка
- мотоцикллыжи
- шест для прыжков в высоту, футбольный мяч.

56. Поэма о:

- зерноуборочном комбайне
- бетономешалке
- вешалке
- строительном кране
- кухонном столе.

57. Этикетка:

- Конфет;
- Сок берёзовый;
- Варенье из орехов;
- Чипсы картофельные;
- Пельмени.

58. Аэробика, которую проводят: - А.Ширвиндт и М.Державин, - А.Б.Пугачева, - Л.Ярмольник, - Л.Якубович, - А.Малинин, - А.Кашпировский, - Ю.Николаев, - А.Макаревич.

59. Изобрести способ:

- предотвращения замерзания носа в зимнее время,
- снятия лака с ногтей,
- предотвращения чихания,
- определения температуры тела без градусника,
- открывания банки консервов.

60. Придумать новый знак Зодиака и гороскоп к нему.

61. Пародия на свойство ума: - умника, - дурака, - тупого, - изворотливого.

62. Исполнить частушку, кричалку, пыхтелку на тему: день рождения, любовь, обман, - смех, - неудача.

63. Экскурсия по музею : спортивный, исторический, музей продуктов, музей цветов, музей живописи.

2. КТД «Крестики – Нолики»

А). Основная идея - это игра в игре. Она представляет собой подлинную игру в "Крестики-нолики". Развивает интерес к творческому поиску оригинальных решений, быстроту реакции и сообразительность. В игре важна как сама конкурсная система с четким, понятным заданием, так и все возрастающий интерес к игре, азарт борьбы, которая побуждает детей думать, действовать, применять свои знания на практике. Конкурсные задания должны носить творческий, поисковый характер, рассчитанный на быстроту реакции и мышления, ориентации и раскованности ребенка, а также работать на сплоченность команды. Основная идея конкурсов: от способности каждого зависит успех всей команды.

Подготовка к игре.

1. Рисуются поле. Клетки игрового поля нумеруются и заполняются названиями 9-ти любых конкурсов. Число 9 служит неким символом игры.

<i>Картина</i>	<i>Жили-были</i>	<i>Видеоклип</i>
<i>Я+ТЫ=МЫ</i>	Сломанный телевизор	<i>Ля-ля-ля</i> <i>Жу-жу-жу</i>
<i>Черный ящик</i>	<i>Хочу домой</i>	<i>Почемучки</i>

2. Формируются 2 команды по 9 человек. Готовятся творческие представления команд (или "визитные карточки") на 2 минуты.

3. Определяется состав жюри, в которое должно войти 9 человек.

4. Ведущий, способный динамично вести и умело создавать эмоциональный настрой, готовит помощников, реквизит.

5. Подготовить содержание 9 переменок между конкурсами. Они должны быть непродолжительными по времени (не более 3-х минут).

Правила или условия игры.

Команда, выигравшая в конкурсе, ставит свой знак на игровом поле, перечеркивая клетку с названием выигранного конкурса. Команда, проигравшая в конкурсе, имеет право выбора новой клетки на игровом поле, определяя тем самым игру в следующем конкурсе. Победителем игры считается та команда, которой удастся во время игры выстроить в ряд (по горизонтали; вертикали; диагонали) подряд три свои знака. Если командам не удастся выполнить это условие, то выполняются задания всех 9 конкурсов, "X" и "O" заполняют все клетки игрового поля и побеждает та команда, у которой больше всех знаков на площадке. Если все же какая-нибудь команда поставит подряд три свои знака, то игра немедленно прекращается и остальные конкурсы не разыгрываются.

Ход игры.

1. По жребию определяется знак команды. Одни участники игры становятся "ноликами", другие - "крестиками". Ведущий игры вручает командам отличительные знаки (например, ленточки на голову, где нарисованы "X" и "O").

2. Представляются члены жюри. Каждому из них дается краткая (желательно юмористическая) характеристика, чтобы поднять авторитет судейской коллегии. Члены жюри могут не только судить конкурсы, но также и проводить их.

3. Каждому члену жюри вручаются две карточки: на одной знак "X", на другой "O". Это будут конкурсные оценки.

4. Ведущий знакомит с условиями судейства конкурсов:

- по итогам каждого конкурса, все члены жюри поднимают карточки со знаком той команды, которой отдают победу в конкурсе;

- подсчитываются знаки. А так, как жюри состоит из 9 человек (нечетное количество), в общем случае одна из команд наберет большее количество своих знаков.

5. Ведущий знакомит с правилами (или условиями) игры.

6. Разыгрывается право выбора клетки на игровом поле, команды показывают свое творческое представление (или "визитную карточку"). Жюри оценивает выступление команд. Команда, набравшая большее количество своих знаков, выбирает клетку игрового поля, первого конкурсного задания.

7. Идет конкурсная программа по игровому полю по правилам (или условиям) игры. После каждого конкурса идут маленькие перемены (например, концертные номера, выступления членов жюри, интервью с залом, музыкальные заставки, реклама спонсоров команды и т.д.).

8. В конце игры определяется команда победительница. Вручаются награды. Советы организаторам игры.

1. Играть в "крестики-нолики" могут дети любого возраста. Содержание конкурсов разрабатывается в зависимости от возраста играющих детей. 2. В игре необходим эффект неожиданности. Желательно придумывать оригинальные названия конкурсам, чтобы ничто не подсказывало содержание заданий. Этим самым дается свободное право выбора клетки игрового поля и снимает выработанный у детей стереотип мышления. (Не надо поступать так: если конкурс как-то связан с рисованием, то и заголовок пишут "нарисуй рисунок" или "конкурс художников" и т.п.).

3. Продумайте красочное оформление игрового поля. Оно создает настрой на игру. Поэтому его надо поместить в центре сцены, чтобы за ходом игры могли наблюдать все: и участники и болельщики.

4. Удобство формы игры "Крестики-нолики" заключается еще и в том, что вместо конкурсных заданий, можно вставлять вопросы, задания на любую тему. Будь то сборы знакомства в лагере, повторение пройденного материала в школе и т.д. Но не забывайте, что задания должны носить творческий характер. Возможно применения этой формы на Дне школы. Тогда игровая площадка будет заполнена следующими конкурсами: Урок музыки, Урок физкультуры, Урок истории, Урок рисования и т.д. Задания конкурсов придумывают и дают преподаватели этих предметов. Но оценивают все равно члены жюри, среди которых должны быть и взрослые, и дети.

Примерное содержание конкурсов.

1. КАРТИНА. Участники команд должны изобразить картину, которую можно было бы повесить, например, в кабинете врача, директора, в столовой и т.д. Ребята изображают сюжет картины, а один из участников, являясь экскурсоводом, рассказывает, что же изображено на картине.

2. ЖИЛИ - БЫЛИ. Именно с этих слов начинаются русские сказки. Ведущий рассказывает сказку (желательно русскую) с разными героями. Команды обыгрывают ее. Ведущий периодически останавливает свой рассказ (в тех местах, где в сказке появляются новые герои), приглашает по актеру из разных команд и продолжает свой рассказ. Команды обыгрывают эту сказку параллельно друг с другом, чтобы не было повторений. Ведущий должен придумать роли для всех участников команд. 3. ВИДЕОКЛИП. Включается фонограмма очень популярной песни (желательно, чтобы включенная фонограмма была известна многим ребятам). И пока звучит песня, ребята готовят видеоклип.

3. Я+ТЫ=МЫ. Этот конкурс рассчитан на быстроту реакции, ориентации, сплоченности команды. Ведущий предлагает командам по хлопку в ладони быстро перестроиться:

а) по цвету волос (от светлых к темным), б) по алфавиту первых букв имен,

в) по размерам обуви (от меньшего к большему),

г) по цвету глаз (от темных к светлым),

д) по цвету носок (по цвету радуги).

После выполнения командами каждого задания, ведущий должен проверить правильность построения каждой команды. Оценивается также, насколько быстро ребята выполняют задания.

4. СЛОМАННЫЙ ТЕЛЕВИЗОР. Участники одной из команд встают в одну шеренгу в затылок друг другу. Крайнему из участников на ухо называется какой-то распространенный в быту прибор (возможен вариант: название прибора пишется на листочке, который потом показывается и зрителям и, обязательно, членам жюри. Это повышает интерес к конкурсу). Крайний из участников подходит и поворачивает к себе лицом 2-го участника своей команды. 1-й должен жестами и мимикой изобразить этот предмет (только без звуков!). Если 2-й участник понял показываемое, то он кивает головой "Да", но если не понял, то 1-й участник имеет право еще раз повторить. Но после этого он обязан отойти в сторону. 2-й участник поворачивает к себе 3-го и показывает то, что он понял. 3-ий показывает 4-му и т.д. Последний, 9-й участник, должен назвать тот предмет, который, как ему кажется, назвали 1-му участнику. В конкурсе оценивается не столько правильность ответа, хотя и это немаловажно, сколько артистичность ребят, насколько они быстро понимали друг друга.

6. ЛЯ-ЛЯ-ЛЯ, ЖУ-ЖУ-ЖУ. У ведущего в руках набор карточек с буквами алфавита. Он предлагает представителям обеих команд вытащить по одной карточке. Дается 30 секунд, чтобы команды могли подготовить и спеть некоторую часть, возможно только припев, какой-либо песни, содержание которой обозначает буква на взятой ребятами карточке. Например:

а- азартная, атасная б - бурная, бредовая в - вредная, вольная г - грубая, гулящая
д - дубовая, деревенская с - елочная, ерундовая
ж - жалобная, жизненная з -забойная, звонкая
и - игровая, истерическая
к - козлиная, комсомольская л - любовная, любознательная м - морская, мужественная
н - необычная, настойчивая о -обеденная, опасная
п - папуасская, приключенческая р - русская, разбойничья
с - собачья, страшная
т - танцевальная, тихая
у - ультрамодная, убойная
ф - флотская, фазендовая х - хитрая, хищная
ц - царская, цоевская
ч - чукотская, человеческая ш - шикарная, шухарная
э - эскадронная, эскимосская ю - юморная, южная
я - язвительная, ябедная.

Каждая из команд должна пропеть, примерно, по три песни разной тематики.

Оценивается артистичность, сплоченность команд.

7. ЧЕРНЫЙ ЯЩИК. На сцену выносится черный ящик, в котором лежат два пакета с чем-то (один для одной команды, другой - для другой команды). Нужно отгадать, что лежит в черном ящике. Условия конкурса: по очереди каждый член команды задает всего один вопрос ведущему, на который тот может отвечать только словами "Да" или "Нет". После заданных девяти вопросов, команда, посоветовавшись минуту, назовет, то что по их мнению лежит в этом черном ящике для их команд. (Например, вопросы: "это съедобно? Мы этим пользуемся? Каждый день? А этим кидаться можно? На всех членов команды хватит? и т.п.) Главное, если ребята не отгадают, проследить их логику вопросов и ориентацию в ответах. Оценивается также - не повторяются ли вопросы, как быстро ребята дополняют своими вопросами вопросы предыдущих членов команды.

8. ПОЧЕМУЧКИ. Постоянно приходится слышать вопросы, которые начинаются со слова "Почему?". Сейчас мы попробуем на некоторые вопросы ответить вместе. Каждому участнику игры будет задан вопрос, всего один, на который он должен правильно ответить. Слово "не знаю" употреблять нельзя. Первый вопрос первому члену команды задает ведущий, а последующие вопросы формируются из ответа предыдущего члена команды. Например: "Почему в нашей школе нет видеомагнитофона?" - ответ "Потому, что их нет в продаже в магазинах". Вопрос 2-му участнику: "Почему их нет в продаже в магазинах?" - ответ: "Потому что в стране нет цветного металла". Вопрос 3-му - "Почему не хватает цветного металла?" - ответ: "Потому, что не хватает сырья". Вопрос 4-му: "Почему нет сырья?" - ответ "Потому, что люди не собирают консервные банки". Вопрос 5-му: "По- чему люди не собирают консервные банки?" - ответ "Потому что в продаже нет рыбных консервов". Вопрос 6-му: "Почему в стране в продаже нет рыбных консервов" - ответ "Потому, что нет рыбы". Вопрос 7-му: "Почему нет рыбы?" - ответ "Потому, что вода грязная и отравленная". Вопрос 8-му: "Почему вода грязная и отравленная?". Ответ "Потому, что люди не борются за очистку воды". Вопрос 9-му: "Почему люди не борются за очистку воды?". Ответ - "Жизнь такая!".

Вот и получается: "В школе нет видеомагнитофона, потому то жизнь такая". На обдумывание ответа каждому играющему дается 30 секунд. Ко- мандам задаются разные вопросы. Оценивается сплоченность команд, их артистичность и сообразительность.

9. ХОЧУ ДОМОЙ. Всем играющим завязывают глаза. В разнорной ставят на сцене.

Ведущий просит всех выполнять его команды: "Кругом, шаг вперед, направо, два шага в левую сторону и т.п." Потом по сигналу ведущего включается музыка, а все играющие должны собраться в свои команды, взяться за руки, т.о. вернуться в "ДОМ".

Б). Вариант игры "Крестики-нолики"

для младших школьников, основанный на всеми любимых сказках.

КОНКУРС 1. "Марья-Искусница" (русская народная сказка).

Как известно, Марья-Искусница отличалась умением вышивать ковры изумительной красоты. В соответствующем конкурсе предлагается нарисовать портреты героев народных сказок: Бабы-Яги и Кощея-Бессмертного.

Каждой команде выдается лист ватмана, разрезанный на 9 частей. Каждому члену команды - своя часть. Части нумеруются так же, как и поле игры. Каждый из участников должен нарисовать свою часть общего портрета. После этого лист складывается соответственно номерам.

Условие: совещаться во время конкурса нельзя. Во время работы команд звучит музыка или разыгрывается какой-нибудь концертный номер.

В конце конкурса жюри оценивает качество нарисованного портрета. Для сравнения возможно использование заранее заготовленных портретов своих героев.

КОНКУРС 2. "Винни-Пух и все, все, все" (А.А.Милн).

Главный герой сказки, Винни-Пух, очень любит рассказывать о себе различные истории. В этом конкурсе командам предлагается следующее задание: команды выстраиваются в две колонны по обе стороны от ведущего.

Первый участник начинающей команды начинает рассказ по заданную тему и продолжает его в течении 20 секунд. После этого слово передается противоположной команде, которая начинает свой рассказ с последней фразы предыдущего рассказчика и так далее. Каждая команда должна развивать только свой сюжет.

В этом конкурсе команда "крестиков" рассказывает о том, как Винни-Пух ходил в гости к Кролику. Рассказ должен вестись от лица Винни-Пуха. Команда "ноликов" рассказывает о том, как Кенга мыла Пятачка. Рассказ ведется от лица Пятачка. После того, как все играющие примут участие в этом конкурсе, жюри оценивает остроумие, находчивость, связанность сюжета и т.п.

КОНКУРС 3. "Маленький Мук" (В.Гауф).

Если бы не умение Маленького Мука соотнести различные события и расставить все по свои местам, то он никогда бы не сумел избавиться от ослиных ушей. Участникам конкурса предлагается попробовать свои силы в решении таких же задач. Общим командам выдается на руки пустая кроссвордная сетка без номеров:

XXX		XXX		XXX
XXX		XXX		XXX

Далее командам (в среднем темпе) зачитывается пять слов, которые им требуется отгадать и расставить в данной сетке. Команды предупреждаются о том, что конкурс проводится на время, а определения слов повторяться не будут.

Определения слов (сказочные):

1. Приспособление для передвижения по воздуху. (ковёр)
2. Событие, произошедшее между Дядей Федором и его родителями и послужившее причиной его отъезда в Простоквашино. (ссора)
3. Материал, из которого был изготовлен солдат. (олово)
4. Шелковая ткань, из которой были сшиты платья дочерей купца в сказке "Аленький цветочек". (атлас)
5. Предмет, делающий человека невидимым. (шапка)

Ш	А	П	К	А
XXX	Т	XXX	О	XXX
О	Л	О	В	О
XXX	А	XXX	Е	XXX
С	С	О	Р	А

Выигрывает команда, выполнившая задание более быстро и полно.

КОНКУРС 4. "Конек-Горбунок" (сказка Ершова).

На многие вопросы пришлось ответить Коньку-Горбунку ради своего хозяина. Участники игры должны ответить на целый ряд вопросов. Вопросы задаются всем участникам игры по очереди; первому участнику начинающей команды, затем первому участнику противоположной и т.д. На обдумывание не более 10 секунд:

Варианты вопросов:

- 1) На какое слово Незнайка не смог придумать рифму? (Пакля)
- 2) В каком городе жил Незнайка? (В Цветочном городе)
- 3) Где Винни-Пух нашел хвост? (На двери у Совы)
- 4) У кого в дверях застрял Винни-Пух? (У Кролика)
- 5) Экзамен по какому предмету сдавал ВолькаКостыльков и провалился? (По географии)
- 6) Как звали мальчика, которого Старик Хоттабыч заставил лаять? (Гога)
- 7) Какое лекарство предпочитал Карлсон? (Варенье)
- 8) Любимое животное Фрекен Бок? (Кошка Матильда)
- 9) Сколько заплатил Буратино за обед в харчевне "Трех пескарей"? (Ни сольдо)
- 10) Сколько дней пролежали деньги Буратино на Поле чудес? (Ни дня)
- 11) Что послужило выкупом за жизнь Маугли? (Буйвол)
- 12) Как звали мудрого жителя джунглей? (Слон Хатхи)
- 13) За кем побежала Алиса в страну чудес? (За кроликом)
- 14) Кого подарили в чайнике? (Мышь Соню)
- 15) Кого маленькая разбойница дала в помощь Герде? (Оленя)
- 16) Осколок чего попал в глаз Каю? (зеркала троллей)
- 17) Кто помог Чиполино освободить своих друзей из тюрьмы? (Крот)
- 18) За что отца Чиполино посадили в тюрьму? (Он наступил на мозоль принцу Лимону)

Выигрывает команда, давшая больше правильных и развернутых ответов.

КОНКУРС 5. "Огниво" (Г.-Х.Андерсен)

В подземелье, куда спрятано огниво и деньги и куда опускался солдат, сидели три собаки. Они были уверены, что любой вошедший в подземелье - лишний. В этом конкурсе участники должны определить лишнее из четырех названных слов. Ведущий зачитывает четыре слова, а первые два участника из обеих команд должны назвать лишнее по их мнению. После чего зачитываются слова для второй пары участников и т.д.

Варианты слов:

Молочная речка, Яблоня, печка, Баба-Яга (Баба-Яга - отрицательный герой)
- Кристофер Робин, Белый кролик, Трубадур, Малыш (Белый кролик - не человек)
- Пан Черника, граф Вишенка, Виноградника, Лук Порей (не ягода)
- Артемон, Тортилла, Пьеро, Мальвина (Тортилла - не кукла)
- "Оле-Лукойе" , "Кошка, которая гуляла сама по себе", "Маугли", "Рикки-Тики-Тави"
("Оле-Лукойе" - автор - не Киплинг)
- "Сказка о рыбаке и рыбке", "Айболит", "Двенадцать месяцев", "Сказка о золотом петушке"
("Двенадцать месяцев" - не стихотворение)
- Элли, Стелла, Гингема, Бастинда (Элли - не волшебница)
- "Семь Симеонов", "Белоснежка и семь гномов", "Сказка о мертвой царевне", "Семь подземных королей" ("Сказка о мертвой царевне" - в стихах)

КОНКУРС 6. "Городок в табакерке" Пока Миша не попал в табакерку и не задал свои вопросы Мальчику-колокольчику, он не смог узнать, что внутри табакерки.

В этом конкурсе играющие должны угадать, что находится в "Черном ящике" с помощью вопросов, на которые ведущий может ответить только "да" или "нет". Сперва свои вопросы задает одна команда для своего предмета (каждый член команды может задать свой вопрос), а потом другая. Участники игры предупреждаются, что в ящике находятся предметы, имеющие прямое отношение к русским народным сказкам. Для одной команды в ящике приготовлена скатерть (скатерть-самобранка), для другой - игла (жизнь Кощея Бессмертного). Выигрывает команда, отгадавшая свой предмет. Если ни одной из них не удалось дать правильный ответ, то выигрывает команда, которая была ближе к правильному ответу. Это определяет жюри.

КОНКУРС 7. "Малыш и Карлсон". (А.Лингренд)
В этой сказке Карлсон постоянно похвастается и хвастается своими способностями. К концу сказки у нас складывается впечатление, что он и в самом деле самый воспитанный, в меру упитанный и т.д. Что это, как не хорошая реклама. И в этом конкурсе командам предлагается прорекламировать два предмета, которые они получают от ведущего.
Варианты предметов: а) метла, б) клубок шерсти.
На подготовку конкурса командам дается по минуте. По окончании конкурса жюри оценивает, какая команда лучше справилась с предложенным заданием.

КОНКУРС 8. "Незнайка и его друзья" (Н.Носов).
Много интересного узнал Незнайка во время своих приключений. Участникам конкурса предлагается перечислить названия сказок, в которых одним из действующих лиц является царь (король). Участники конкурса дают ответы в порядке, аналогичном порядку конкурса №2. Выигрывает команда, назвавшая больше таких сказок.

КОНКУРС 9. "Алиса в стране чудес" (Л.Кэрролл).
Любопытная Алиса всегда старалась докопаться до самой сути вопросов. Порой у нее получалось очень интересная логическая цепочка. Правила этого конкурса аналогичны правилам конкурса "Почемучки" (см. 1-й вариант игры "Крестики-нолики"). Чем остроумнее ответ участников, тем выше оценки жюри. Варианты вопросов командам: "Почему у Бабы-Яги кос-тяная нога?", "Почему Щука исполняла желания Емели?", "Почему Ко-нек-Горбунок помогал Иванушке-Дурачку?".

3.КТД «Огонёк знакомства»

Задачи:

- ✦ обеспечить знакомство детей друг с другом;
- ✦ организовать свободное время детей.

Оборудование: карта области, книги по краеведению, иллюстрации, фотографии.

Ход КТД:

- ✦ деление на микрогруппы (по месту жительства, по школам, по друзьям),
- ✦ определение плана подготовки к огоньку каждой группы;
- ✦ представление микрогрупп: название, девиз, песня,
- ✦ рассказ о своем месте жительства, школе;
- ✦ подготовка игры, аттракциона, шуток,
- ✦ подарок каждой группе.

2. Работа в микрогруппах, подготовка к огоньку.

3. Проведение КТД:

- ✦ представление каждой микрогруппы, приветствие, пожелания,
- ✦ имидж группы (название, девиз, песня),
- ✦ рассказ о своем месте жительства, школе, друзьях, любимом занятии,
- ✦ шутки, игры, аттракционы,
- ✦ подарок другим группам,
- ✦ кольцовка песен,
- ✦ выработка правил, законов, по которым будем жить.

4. Рефлексия:

- ✦ Хочу сказать спасибо
- ✦ Меня удивили ...
- ✦ Мне было интересно ...
- ✦ Хочу узнать о ...

4. КТД «Детектив – шоу»

1. деление на команды.

2. Тайный знак. каждая команда рисует свой тайный знак, который будут знать только члены команды.

3. Яды. (Каждой команде дается по страканчику с жидкостью (ядом), им надо узнать из чего состоит яд.) (Ингредиенты яда могут быть любые: Вода газированная, сахар, соль... Все, что можно найти в условиях лагеря. Главное предупредите детей, что яд безвреден только в малых дозах)

4. Фотография. Одна из команд замирает в каких-нибудь позах. Вторая команда смотрит и запоминает, после чего отворачивается, а ведущий быстренько записывает кто какую позу меняет. после чего команды меняются.

5. История. Если кто знает игру данетки, то вот это она. Приходит некий персонаж, который рассказывает свою историю. Команды по очереди могут задавать ему вопросы, на которые он может отвечать только да или нет.

6. Подсчитывают баллы и награждают победителей.

Задания отрядам Показать завязку происшествия и свою собственную версию развития событий. Время на театрализованную постановку - 10-15 мин. При подготовке отряды придерживаются стиля и вводят в действие детектива, имя которого определяется на планерке вечером: - Шерлок Холмс - Эркюль Пуаро - Коломбо - знатоки - мисс Марпл - Анастасия Каменская

✦ Система оценки 5-ти бальная. Оценивается: - соответствие стилю
определенного детектива - интрига - единая сюжетная линия - сценическое
воплощение образа

✦ жюри

✦ оценочные листы во время подготовки к мероприятию

5. КТД «Палитра»

Коллективно - творческое дело, направленное на выявление творческих способностей детей, сплочение коллектива через совместную деятельность.

ТИП: Комплексная игра.

ФОРМА: Состязание.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ: Команды состязаются в эрудиции, ловкости, остроумии, выполняя задания, оценку которых дает жюри, выбирая при этом только одну команду-победительницу. Игра включает в себя ряд разнообразных заданий, дающих возможность всем детям показать свои знания, умения, навыки, сплачивают коллектив детей и взрослых.

ОСНОВНАЯ ИГРОВАЯ ЗАДАЧА: Так как это дело проводилось в нашем центре в организационный период смены, то перед ним стояло несколько специфических задач: формирование микро-групп, выделение лидеров, знакомство ребят с традициями и легендами нашего центра.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ: Особо хочется отметить, что в формирование микрогрупп принимали активное участие педагоги-организаторы, которые работали с ними на протяжении всей смены. До начала коллективно-творческого дела необходимо провести социометрию, что позволит Вам выявить лидеров.

ДЛЯ КАКОГО ВОЗРАСТА: Старшие подростки и старшеклассники.

КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ: Несколько микрогрупп.

ИГРОВОЕ ДЕЙСТВИЕ: На первом этапе набор в будущие микрогруппы проводят педагоги-организаторы, они выбирают себе в помощники двух детей (по одному мальчику и девочке) из числа зрителей. В число этих детей входят лидеры, выявленные по социометрии. Эта группа и получает первое задание. После его выполнения и оценки членами жюри, каждая группа выбирает из зрителей еще двух ребят. Так происходит до того момента, пока все зрители не разойдутся по рабочим группам. Важно отметить, что такой набор групп дает возможность педагогу-организатору не только формировать свою группу вместе с ее будущим лидером, но и проявить свои творческие способности, участвуя на равных в подготовке и выполнении заданий, полученных группой.

КОНКУРСНАЯ ПРОГРАММА

КРАСНЫЙ: Проводится для команд из 3 человек. Красный цвет - это первый из семи цветов радуги. Основная цель этого конкурса - обратить внимание ребят на само слово РАДУГА и на цвет футболки педагога-организатора. Каждый конкурс открывает та команда, у которой цвет футболки педагога соответствует цвету конкурса. Итак, этот конкурс начинают красные.

ЗАДАНИЕ: Сочинить четверостишие, в котором отразить цвет, закрепленный за данной командой. Например: команде, у педагога которой красная футболка - сочинить стихотворение со словами **КРАСНЫЙ** или его производными.

ОРАНЖЕВЫЙ: Проводится для 5 человек. Начиная с команды **ОРАНЖЕВЫХ**, все группы по очереди называют плоды (Ягоды, овощи, фрукты) оранжевого цвета. Замешкавшаяся команда выбывает из конкурса. Группа, назвавшая последний плод оранжевого цвета.

ЖЕЛТЫЙ: проводится для команд из 7 человек. Желтый цвет - цвет Солнца. Поэтому и задание этого конкурса связано непосредственно с ним: сочинить легенду о солнечном зайчике. Либо перед началом конкурса, либо по его окончанию можно подарить ребятам песню "Солнечные зайчики" (см. приложение).

ЗЕЛЕНЫЙ: Проводится для команд из 9 человек. Каждой группе необходимо сочинить сказку, в которой все действующие лица зеленого цвета. Например: Царевна-Лягушка, Змей Горыныч, Крокодил Гена и др.

ГОЛУБОЙ: Проводится для команд из 11 человек. Этот конкурс можно назвать "У голубого экрана". Всем командам показывается лист ватмана, на котором произвольным образом написаны известные телепередачи. Например: Программа "Утро", Кинопанорама, "Любовь с первого взгляда", "Поле чудес", "Лотто Миллион", "Программа А", Музобоз, КВН, L-клуб и др. Задача играющих в том, чтобы посмотрев на этот лист 20 секунд, написать на своем листочке все запомнившиеся им телепередачи.

СИНИЙ: Проводится для команд из 13 человек. Основная задача играющих - сделать рекламу известным предметам, цвет которых поменялся на синий. Например: Автомат Калашникова, противогаз, Телогрейка, кирзовые сапоги, огнетушитель, валенки, бронетранспортер и другие.

ФИОЛЕТОВЫЙ: Последний конкурс. Проводится для команд из 15 человек. Этот цвет последний из семи цветов радуги. Чтобы ещё раз обратить внимание на слово **РАДУГА** и сработать на сплочение коллектива, следует пояснить играющим, что все вновь образованные группы, несмотря на разные цвета (Красный, Оранжевый, Желтый, Зелёный, Голубой, Синий и Фиолетовый) образуют единое целое - центр "Радуга". **ЗАДАНИЕ:** Сочинить кричалку со словом **РАДУГА** и, конечно, прокричать её всей командой. Например: "Раз дуга и два дуга - победила **РАДУГА**", "**ЧТО** Москва, что Кострома, лучше **РАДУГИ** нема!". Лучшие кричалки можно использовать в общелагерных делах, спортивных соревнованиях и т.п.

РЕКОМЕНДАЦИИ ВЕДУЩИМ: Большое количество участников в каждой группе и большое количество групп (6-7) определяется спецификой нашего центра, в котором 90 ребят. Это правило можно изменять в удобных для Вас пределах. Например, если Вы проводите "Палитру" на отряд из 30 человек, то в каждом конкурсе лидер группы выбирает себе только одного помощника. К финалу конкурсной программы у Вас будут сформированы рабочие группы по 7 человек в каждой. Правда, в этом случае не набирается 7 разноцветных групп. Каждый раз надо решать индивидуально, что Вам в данный момент важнее: чтобы число групп совпадало с числом цветов в спектре или чтобы в каждой группе было около семи человек. И последнее, если у Вас нет возможности найти для каждой группы педагога-организатора, чтобы не потерялась идея многоцветности групп. Оденьте детей-лидеров в футболки цветов радуги.

6. КТД «Путешествие по цветным морям»

Коллективно-творческое дело, направленное на выявление лидеров, творческих способностей участников и формирование коллектива.

ТИП: Комплексная игра.

ФОРМА: Состязание.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ: команды состязаются в творчестве, остроумии и эрудиции, выполняя задания, получаемые от ведущего. Игра включает в себя ряд разнообразных заданий, дающих возможность каждому ребенку показать свои творческие и организаторские способности.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ: выявление деловых и эмоциональных лидеров микрогрупп, творческих способностей детей, а также на сплочение коллектива через совместную деятельность группы.

ДЛЯ КАКОГО ВОЗРАСТА: Старшие подростки и старшеклассники.

КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ: Несколько микрогрупп.

СОВЕТЫ ОРГАНИЗАТОРАМ: Одним из важных моментов любого коллективно-творческого дела является разбивка детей на микрогруппы, которые и выполняют полученные от ведущего задания. Можно сказать, что если "театр начинается с вешалки", то любое КТД начинается прежде всего с разбивки. Для неё Вам понадобятся несколько парусников разных цветов (по числу микро-групп), каждый из которых необходимо разрезать на столько частей, сколько будет ребят в этой микрогруппе. Причём, не забывайте и о том, что число ребят в командах должно быть равным по количественному составу. В дальнейшем эти разрезанные парусники будут использоваться при оценке выступления команд.

КОНКУРСНАЯ ПРОГРАММА: Перед началом конкурса ещё раз обратите внимание ребят на карту с изображением цветных морей и напомните командам, что победительницей станет та группа, которая первой соберёт свой парусник на одном из этих морей. Желательно, чтобы кораблик и море, на котором его собирают были разных цветов. Не забудьте перед началом каждого конкурса сказать командам сколько частей своего корабля будут перекладывать на цветное море команды, отличившиеся при выполнении задания. Например, в первом конкурсе победила команда, у которой красный парусник. Это означает, что она перекладывает на одно из цветных морей несколько частей своего корабля.

Итак, **ПЕРВОЕ** конкурсное задание: Для того, чтобы отправиться в плавание по цветным морям, каждой команде необходим свой корабль. Из тех кусочков цветной бумаги, которые Вы использовали на разбивку, команды должны выложить свой кораблик. Победителем считается та команда, которая сделает это раньше других. Важно отметить тот факт, что парусники, которые Вы нарезали для разбивки, должны отличаться друг от друга только по цвету, но ни в коем случае не по размеру или форме. В противном случае задания у команд могут получиться неравноценными, и это вызовет лишние споры.

ВТОРОЕ конкурсное задание: Каждой команде раздаётся комплект карточек с набором следующих букв: Е, К, К, С, Б, О, З, Ы, Р, А. Выполнение задания напоминает заполнение кроссворда. Ведущий даёт определения слов (по одному), которые можно выложить из этого набора букв. Команда, которая первой поднимет над головой заданное слово, перекладывает одну из частей своего корабля на карту цветных морей.

Например:

Молочный продукт СЫР
Плотницкий инструмент РЕЗАК
Обитатель водомов РЫБА
Рабочее платье матроса РОБА

Обитатель морских глубин, имеющий клешни КРАБ
Жесткое покрытие на книгах и тетрадах КОРКА
Бывает на воде, на голове, нужна для заготовки сена КОСА
Головной убор матроса БЕСКОЗЫРКА

ТРЕТЬЕ конкурсное задание: Каждой команде дается несколько перевертышей (Конкурс "С точностью до наоборот" из телепередачи "Великолепная семерка") известных выражений из лексикона моряков. Перевертыш образуется при замене каждого слова на противоположное по смыслу.

Например: "Учиться, учиться, учиться",- Владимир Ленин можно заменить на: "Мракобесие, мракобесие, мракобесие",- Лев Троцкий. Или: "Без женщин жить нельзя на свете, нет..." На: "С мужчиной умереть можно в темноте, да..."

Задания на конкурс:

Шипеть одному вниз СВИСТАТЬ ВСЕХ НАВЕРХ
Один метр под мачтой СЕМЬ ФУТОВ ПОД КИЛЕМ
Встречного штиля ПОПУТНОГО ВЕТРА
Последним всплывающую подводную лодку посещают кошки ПЕРВЫМ ТОНУЩИЙ
КОРАБЛЬ ПОКИДАЮТ КРЫСЫ
Мужчина под машиной от радости ЖЕНЩИНА НА КОРАБЛЕ К НЕСЧАСТЬЮ

ЧЕТВЁРТОЕ конкурсное задание: Сочинить рассказ на морскую тему, в котором все слова, кроме предлогов и союзов, будут начинаться только на одну букву алфавита. Можно разрешить использовать в рассказе прилагательное, обозначающее цвет моря, где команда собирает свой парусник.

Например: Команда, строящая свой корабль в СИНЕМ море, может сочинить такой рассказ (буква К): Синий Королевский Корабль "Корона" Курсировал от Корсики до Кипра с Коровами на Корме и Королевским Колдуном в Каюте. Корабельный Кок Каналья, синий от Качки, Кипятил в Кастрюле картофель с Крабами Креветками и Кальмарами для Королевской Кухни. И так далее...

Команда, использовавшая наибольшее количество разрешенных слов, и становится победительницей этого конкурса.

7.КТД «Фестиваль рекламы»

Суть мероприятия: Отряды должны подготовить следующие выступления:

1. реклама средств личной гигиены(1,5-2 мин.).
2. реклама продуктов питания (1,5-2 мин.)
3. 2 пародии на известные телерекламы.
4. изготовить рекламный стенд .

Необходимо прорекламирровать собственный отряд. Также надо подготовить 5-7 предложений рекламного характера и сдать их ведущему до начала фестиваля, которые будут зачитываться ведущим как реклама спонсоров нашего фестиваля. Оценивается оригинальность, рекламность - мах 8 баллов. Оценивается: Пункт 1,2-рекламность: мах 10 баллов за каждую. Пункт 3 - юмор, пародийность: мах 10 баллов за каждую...

Сценарный план. Фестиваль разбивается на 2 блока: 1-ый блок состоит из 2-х частей: - реклама средств личной гигиены; - реклама продуктов питания; 2-ой блок: - первая пародия на известную телерекламу. - вторая пародия на известную телерекламу. В промежутках между блоками ведущий будет зачитывать рекламу спонсоров-отрядов,

принимающих участие в конкурсе.

Ход мероприятия

Все отряды собираются в актовом зале. Звучит динамичная музыка. На сцену выходит ведущий: -Добрый вечер, дорогие друзья. Вы думаете, я просто так сказал эту фразу? Но только вдумайтесь: одним предложением я произвел на свет две рекламы. Я сказал: "Добрый вечер", значит, разрекламировал этот замечательный вечер, и произнес "Дорогие друзья", хотя, конечно, друзья в рекламе не нуждаются. Итак, всем давно уже стало ясно, что реклама нас окружает повсюду. Реклама была, есть и будет. Кстати, будет именно сегодня и именно у нас. Да, фестиваль рекламы открывает свои широко разрекламированные глаза. Ну что ж, я не буду дольше отвлекать ваше внимание и внимание нашего глубокоуважаемого жюри. Оценивать наших конкурсантов сегодня будут: (представление жюри). Итак, первый блок нашего фестиваля посвящается рекламе в прямом смысле этого слова. И на сцену приглашается рекламное агентство 1 отряда (выступление группы) Комментарий ведущего. -А теперь мы все с нетерпением ждем выступления конкурсной группы №2 (выступление группы) Комментарий ведущего. Дальше: выступления групп с недолгими комментариями ведущего. Вторая часть: -На этом первая часть первого блока нашего фестиваля закончена. Мы переходим к второй части-рекламе продуктов питания. Но я хотел бы сделать небольшой экскурс в неопубликованную историю рекламы в нашей стране. У нас эта диковина появилась достаточно давно, а точнее с тех времен, когда появились первые заборы, Да именно заборы были первыми досками объявлений. Там появлялись надписи типа Катя+Петя= и всякие другие надписи, которые по большей своей части рекламировали интеллектуальное развитие. (выступления отрядов с краткими комментариями ведущего и рекламой спонсоров). Блок номер : На этом мы можем закончить просмотр настоящей рекламы. Насколько она была настоящей будут определять члены нашего многоуважаемого жюри. Ну а мы переходим к следующему блоку нашего фестиваля. Блоку пародий на известные телерекламы. Я напоминаю, что участники нашего фестиваля должны были подготовить две пародии на известные телерекламы. В первой части второго блока мы увидим первые пародии, а во второй - вторые. Итак , мы начинаем первый блок. На сцену приглашаем конкурсную группу под номером 1. (выступления конкурсантов с краткими комментариями ведущего) (реклама спонсоров) Вторая часть: На этом первая часть второго блока закончена и переходим к второй части. Приглашаем на сцену отряд№1. (выступления отрядов с краткими комментариями ведущего) (реклама спонсоров) Вот и закончились выступления наших участников. Жюри осталось подвести итоги и выявить победителя. (звучит музыка пока идет подсчет баллов)

Объявления итогов

Отряды должны подготовить следующие выступления:

1. рекламу собственного отряда (слоган, который говорится с места);
2. реклама продуктов питания (1,5-2 мин.);
3. 2 пародии на известные телерекламы;
4. изготовить рекламный стенд ;
5. реклама средств личной гигиены (1,5-2 мин.);
6. 5-7 предложений рекламного характера и сдать их ведущему до начала фестиваля, которые будут зачитываться ведущим как реклама спонсоров нашего фестиваля.

Оценивается оригинальность, юмор - максимум 10 баллов за каждый конкурс

Ход мероприятия

Все отряды собираются в актовом зале. Звучит динамичная музыка. На сцену выходит ведущий. Ведущий: Добрый вечер, дорогие друзья. Вы думаете, я просто так сказал эту фразу? Но только подумайте: одним предложением я произвел на свет две рекламы. Я сказал: "Добрый вечер", значит, разрекламировал этот замечательный вечер, и произнёс "Дорогие друзья", хотя, конечно, друзья в рекламе не нуждаются. Итак, всем давно уже стало ясно, что реклама нас окружает повсюду. Реклама была, есть и будет. Кстати, будет именно сегодня и именно у нас. Да, фестиваль рекламы открывает свои широко разрекламированные глаза. Ну что ж, я не буду дольше отвлекать ваше внимание и внимание нашего высокоуважаемого жюри. Оценивать наших конкурсантов сегодня будут: (представление жюри).

Итак, первый блок нашего фестиваля посвящается рекламе в прямом смысле этого слова. И на сцену приглашается рекламное агентство 1 отряда

Выступление группы. Комментарии ведущего.

Ведущий: А теперь мы все с нетерпением ждем выступления конкурсной группы №2 (выступление группы) Комментарии ведущего.

Дальше: выступления групп с недолгими комментариями ведущего.

Ведущий: На этом первая часть первого блока нашего фестиваля закончена. Мы переходим ко второй части - рекламе продуктов питания. Но я хотел бы сделать небольшой экскурс в неопубликованную историю рекламы в нашей стране. У нас эта диковина появилась достаточно давно, а точнее с тех времен, когда появились первые заборы, Да именно заборы были первыми досками объявлений. Там появлялись надписи типа Катя+Петя= и всякие другие надписи, которые по большей своей части рекламировали интеллектуальное развитие.

Выступления отрядов с краткими комментариями ведущего и рекламой спонсоров.

Ведущий: На этом мы можем закончить просмотр настоящей рекламы. Насколько она была настоящей, будут определять члены нашего многоуважаемого жюри. Ну а мы переходим к следующему блоку нашего фестиваля. Блоку пародий на известные телерекламы. Я напоминаю, что участники нашего фестиваля должны были подготовить две пародии на известные телерекламы. В первой части второго блока мы увидим первые пародии, а во второй - вторые. Итак, мы начинаем первый блок. На сцену приглашаем конкурсную группу под номером 1.

Выступления конкурсантов с краткими комментариями ведущего, реклама спонсоров.

Ведущий: На этом первая часть второго блока закончена и переходим ко второй части. Приглашаем на сцену отряд №1.

Выступления конкурсантов с краткими комментариями ведущего, реклама спонсоров.

Ведущий: Вот и закончились выступления наших участников. Жюри осталось подвести итоги и выявить победителя. (звучит музыка пока идет подсчет баллов)

Объявления итогов вручение призов.

8. КТД «Фото - экстрим»

Требуется сделать несколько (5-10) постановочных снимков по строго заданным условиям. В задании максимально подробно описывается, что должно быть изображено на снимке. Каждое задание сводится к искусственному созданию какой-либо экстремальной, нестандартной, очень весёлой ситуации, которую необходимо зафиксировать фотографией. Качество самих снимков не учитывается, и в отличие от «Фотоохоты» здесь самое сложное придумать «КАК» и «ГДЕ» сделать кадр, в то время как «ЧТО» должно быть изображено на кадре заранее чётко определено авторами сценария.

9. КТД «Карта острова сокровищ» (КТД переделывается на класс)

(рекомендовано для среднего возраста)
Данное КТД рассчитано на весь день, а это значит, он будет по-настоящему ярким и

запоминающимся.

Цель: познакомить ребят друг с другом, выявить творческие способности и лидерские задатки.

Данное КТД проводилось во время орг. периода смены (на следующий день после заезда). На момент его проведения ребята уже знали территорию лагеря, могли ориентироваться в его жизненном пространстве. Для создания более правдоподобного игрового сюжета необходима помощь технического персонала и работников лагеря.

Действие начинает разворачиваться во время прогулки. По дороге отряду встречается странный человек, который задает очень много «подозрительных вопросов»

- Что это за лагерь?
- Есть ли служба охраны?
- Давно ли лагерь построен?
- Сколько всего человек в лагере?
- Где находится электроцит?
- Далеко ли до остановки?
- Не хотят ли ребята разбогатеть?

После этого он показывает несколько фотороботов и спрашивает, не видели ли ребята этих людей. Помимо фоторобота, рядом находится словесный портрет, часть картинка размыта или отсутствует. В самый напряженный момент появляется охранник (или человек в форме охранника). Завидев его, наш таинственный персонаж убегает, теряя по пути письмо.

Охранник говорит, что это старый морской пират, который знает, где спрятано главное сокровище этих мест. Вполне возможно, что в лагере у него были сообщники. Охранник просит ребят соблюдать осторожность и, если ребята снова увидят этого человека, чтобы они сразу сообщили в охрану лагеря. Любопытство заставит ребят поднять брошенное «пиратом» письмо (или на это их подтолкнет вожатый).

Текст письма:

«Дорогой Билли, по последним данным мне удалось точно установить место нахождения сокровища, которое мы ищем вот уже столько лет. Оно спрятано в квадрате ДОЛ -11.08.07 на карте Одноглазого Джона. К сожалению, Джон всегда был хитрым лисом и разделил карту на 6 кусков. Каждый из кусков храниться у его друзей - Смола, Ярга, Туста, Рули, Тюхи, Квадо. Видимо, им удалось разгадать тайну квадрата ДОЛ – 11.08.07.

Поэтому они все сконцентрировали силы, устроившись на работу в какой - то лагерь (значение этого слова мне до конца не ясно) Ясно одно, что в ближайшее время вся эта компания попытается выкопать наше сокровище. Ты должен их остановить. Друг друга они не знают, а значит, у нас еще есть время. Я тоже не знаю их в лицо, но расспросил в таверне. Художник из меня никакой, но нарисовал, как мог. Добавил и словесное описание. Разыщи их, сынок, выполни любое их условие, добудь карту и достань его. Очень на тебя надеюсь. Твой отец старый пират Макс Болли Бин.»

Вожатый предлагает ребятам отыскать друзей Одноглазого Джона, выполнить их задания и собрать карту, чтобы найти сокровища.

1. Отряд делится на группы (любая разбивка). Каждая группа получает портрет и словесное описание одного из друзей Одноглазого Джона. Задача ребят догадаться о ком идет речь, и разыскать этого человека.
2. «Пират» соглашается отдать карту только при выполнении определенных условий (творческое задание)
3. В определенное время все группы и «пираты» собираются вместе, где ребята показывают результат своей творческой работы. За выполнение задания «пират» отдает кусочек карты. Когда все задания выполнены, группы благодарят пиратов и обещают сохранить их пиратские имена в тайне.
4. Сбор карты. Поиск сокровища.

Авторские ремарки

Таинственный незнакомец должен быть действительно незнаком ребятам. Поскольку КТД проводится во второй день смены, найти такого человека несложно. Можно воспользоваться гримом, широкополой шляпой, темными очками. Образ должен настораживать, но не вызывать отторжения.

Охранник - желательно, чтобы это был настоящий охранник. Нам везло в лагере на творческих работников. Поэтому ребята сразу и не заметили подвоха.

Письмо пирата - написано на желтой бумаге, обожженной как папирус. Текст написан от руки, возможны грамматические ошибки неразборчивость почерка.

Количество групп(а следовательно количество кусков старой карты) – зависит от количества человек в отряде. Оптимальное количество 5-6 человек в группе.

Пираты – технический персонал лагеря и другие работники, в зависимости от того с кем сумеете договориться. В моем случае это был сторож, кастелянша, плотник, медсестра, дежурный вожатый, физрук. Я специально не привожу словесные портреты «пиратов». В каждом случае они индивидуальны. Состоят из 8-10 предложений. Пиратов необходимо снабдить соответствующим куском карты и заданием, которое они выдадут ребятам.

Варианты заданий:

1. Написать (спеть) песню о нелегкой пиратской доле.
2. Станцевать «яблочко» или другой любой морской танец
3. Восстановить сборник пиратских примет
4. Продемонстрировать три или более варианта пиратской одежды, используя нестандартные предметы (например, сковородка, дуршлаг, веник, урна, тазик и лыжные палки и т.д.)
5. Показать сценку «Свистать всех наверх»
6. Придумать «пиратскую» зарядку

Обязательно нужно собрать всех пиратов вместе! Обратите внимание, что пираты должны сыграть «удивление» при встрече. Это все нужно обговорить с вашими помощниками заранее. Поблагодарить пиратов можно по-разному. Для нас оптимальным оказался такой вариант. Четыре человека отказались участвовать в поисках пиратов по разным причинам. Мы выдали ребятам клей одноразовые стаканчики, одноразовые тарелки, картон, краски, цветную бумагу и дали задание сделать «добряшки» - шесть медалек для пиратов. За час родилось 6 уникальных орденов пиратской славы.

Поиск сокровищ мы разделили на две части. По карте ребята нашли большой красиво оформленный лист ватмана, на котором было написано:

«Самое ценное сокровище – это дружба. Ни один пиастр не стоит честного слова друга, его открытого взгляда и искренней улыбки. Если у тебя есть друзья, ты богат, Если у тебя есть сундук денег, но нет ни одного друга, ты беднее, чем корабельная крыса. Береги друзей.

Старый морской волк Одноглазый Джон. Месопотамия 1...5 год»

После этого вожатый обратил внимание на маленькую приписку на обороте ватмана. «Найдите дерево на опушке утрех пней. Най...» Естественно ребята отправились на поиски и отыскали «волшебное дерево», на котором росли шоколадки. Каждая шоколадка была подписана. Ребята должны были найти «хозяина шоколадки» вручить ее владельцу с добрыми словами.

На поиски дерева - сокровища мы отправились уже после ужина. Одним из условий было идти «цепочкой» не расцепляя рук и не разговаривая. По пути следования отряду приходилось преодолевать разные препятствия - поваленное дерево, коридор из обручей, натянутые нити (перепрыгнуть их было высоко, а пролезать под ними не очень удобно, особенно не расцепляя рук)

5. Анализ КТД – вечерний огонёк о дружбе

Это коллективно-творческое дело объединило отряд. В течение смены у нас не было проблем во взаимоотношениях мальчиков и девочек, также практически не было ссор.

Может потому, что ватман с высказыванием старого пирата о дружбе висел на отрядном месте? Позже там появились и фотографии, глядя на которые ребята снова и снова переживали волнующие моменты того приключения.

10. КТД «Вселенская тайна»

Большая игра для младших подростков

Цель: развитие коммуникативных способностей, формирование коллектива класса, интеграция умений и навыков успешного взаимодействия с другими людьми.

Задачи: формирование навыков понимания другого; развитие навыков самоконтроля; расширение стилей поведения младших подростков; развитие умения работать в команде.

Условия проведения: пространство для свободного перемещения участников, свободно передвигающиеся столы и стулья.

Материалы: цветные карандаши, фломастеры, бумага для медалек, нитки для медалек (либо визитки с картинками и булавки), бумага А4 для эмблемы и названия планет, веревки-канатики, две пустые коробки, скотч, ножницы, анкеты обратной связи от участников тренинга.

Заранее подготовленная и разрезанная на кусочки «карта местности».

Заранее подготовленный и разрезанный на кусочки текст сказки или притчи (при необходимости).

Время игры: 4 часа. (Сокращается на 1 час, можно варьировать задания)

ХОД ИГРЫ

1. Начало, распределение на команды (5–10 минут)

При входе в зал каждый ребенок получает медальку определенного вида.

До начала игры пространство зала организуется таким образом, чтобы детям было понятно, где искать свою команду. То есть стулья в зале поставлены в 5 кругов по 5–6 штук в каждом (в зависимости от количества участников). В каждом круге находится медалька определенного вида, по которой дети находят свою команду. Таким образом формируется 5 команд.

2. Слово ведущего, вхождение в игру (5 минут)

Ведущий. Вы все — представители разных планет нашей большой Вселенной. Главные космические старейшины созвали вас на Большой космический совет.

Дело в том, что Главные космические старейшины очень обеспокоены тем, что все планеты Вселенной очень разрозненны, мало что знают о своих соседях и не общаются с ними. Хотя у каждой планеты есть свои обязанности и каждая делает что-то полезное для всех остальных, но жители каждой из планет интересуются только своей планетой.

Поэтому Главные космические старейшины решили наконец-то открыть всем Тайну великого вселенского взаимопонимания, которую вам предстоит найти. Настало время открыть эту великую тайну для всех планет. Главные космические старейшины передали через нас (ведущих) некоторые подсказки, с помощью которых вы сможете найти секретное место, где спрятана тайна. Чтобы получать эти подсказки, вам придется пройти разные испытания. Главное условие, которое поставили старейшины — планеты должны работать сообща и помогать друг другу. За выполнение заданий старейшины будут передавать командам кусочки карты, по которой вы потом найдете это секретное место.

3. Представление планет (30–40 минут)

Ведущий. Поскольку нам предстоит всем вместе решать одну задачу, необходимо познакомиться и узнать, что за планеты прибыли сегодня на Большой космический совет. Каждой планете дается 15 минут для того, чтобы придумать название своей планеты, девиз планеты, выраженный тремя словами, изобразить ее символ и рассказать, какую пользу жители вашей планеты приносят остальным обитателям Вселенной.

Собственные имена, по которым можно обращаться друг к другу в течение тренинга,

нужно написать на медальке и повесить на шею.

После подготовки каждая команда представляет себя. Все остальные внимательно слушают. После представления всех команд можно задать вопрос: есть ли что-то общее у представителей планет, которые прибыли на Большой космический совет?

4. Разминка «Летающие тарелки» (5–10 минут)

Ведущий. Каждой команде для перемещения по нашей планете Главные космические старейшины предоставили летающие тарелки. Но эти тарелки обладают особенностью изменять свой размер и форму в самый неожиданный момент. Может случиться так, что у вас будет очень мало времени, для того чтобы быстро всей команде запрыгнуть в тарелку, какой бы маленькой она ни была. Естественно, никто не должен остаться за бортом.

Тарелки для вас уже подготовлены, давайте потренируемся, сможете ли вы быстро забраться в них в любой момент.

По моему хлопку каждой команде нужно запрыгнуть в свою тарелку. До посадки в тарелки все участники передвигаются по нашей планете определенным образом. Я буду говорить, как именно. Передвигаясь по планете, нельзя наступать на территорию тарелок. И помните об их особенностях — менять размер и форму, когда им захочется.

Упражнение «Круги из веревок»

В круги из веревок нужно войти всей командой по хлопку ведущего. Размер кругов периодически уменьшается.

Варианты передвижения участников между посадками в тарелки: 1 — обычное, 2 — спиной вперед, 3 — на одной ножке, 4 — в абсолютной тишине, 5 — издавая определенные звуки, 6 — как предложат дети, 7 — как еще придумаете.

5. Закодированное послание (20 минут)

Ведущий. Вам дается шанс получить первые ключевые слова Тайны вселенского взаимопонимания. Слова эти закодированы. Каждой команде будет дано только одно слово, но для понимания тайны они должны быть собраны все вместе.

Мы приглашаем по одному представителю от каждой планеты. Вам будет дано слово, написанное на листочке. Каждый участник команды выбирает себе по одной букве из слова и придумывает на эту букву свое слово. Далее команда выстраивается в линейку в «перепутанном буквенном порядке» и каждый вслух называет придуманное слово. Задача других команд — записать первые буквы этих слов и составить из них исходное слово.

Остальные команды угадывают зашифрованное слово. После того как все слова отгаданы, ведущий говорит:

Обязательно запомните (или запишите) все эти слова, вам предстоит их вставить в текст Тайны вселенского взаимопонимания (вариант 1), для того чтобы она обрела смысл.

За каждое отгаданное слово команды получают кусочек карты.

Очень важно в начале занятия или при объяснении этого упражнения оговорить правила взаимодействия команд: ответ от команды принимается в том случае, если команда первой подала сигнал о своей готовности. Если условия не соблюдаются и кто-то выкрикивает ответ, эта команда лишается права ответа и, в крайнем случае, лишается кусочка карты.

6. Переправа (15 минут)

Ведущий. Перед вами участок местности, который нельзя перелететь из-за высоких гор, его можно только перейти пешком. Но почва здесь очень зыбкая, ноги постоянно проваливаются, и идти очень трудно. По одному идти невозможно (сразу проваливаешься), нужно идти тройками. Чтобы всем командам успешно преодолеть это космическое болото, Главные космические старейшины побеспокоились о нас и предложили для переправы две космические галоши. Но идти можно только втроем, поддерживая друг друга и помогая.

Перед началом упражнения команды в зале располагаются с двух сторон вдоль стен по командам, чтобы освободить место для «космического болота». Желательно ограничить «болото» веревками. По условию ведущих, в тройке могут оказаться представители как одной команды, так и разных.

В упражнение «Переправа» участвуют 3 человека в двух коробках. Тот, кто в центре, ставит обе ноги в коробки, крайние, соответственно, только по одной. Наиболее устойчивый вариант, когда дети держатся друг за друга и находят общий ритм движения. Но это получается далеко не всегда.

После успешного преодоления участка команды получают по кусочку карты.

7. Портрет (30 минут)

Ведущий. Главные космические старейшины внимательно наблюдают за вашими командами, и у них уже сложился определенный образ жителей каждой из планет. Но им все же очень хочется быть уверенными в том, что они не ошиблись.

Старейшины попросили, чтобы представители каждой планеты составили собирательный портрет жителя своей планеты:

- какими он обладает качествами, какой у него характер,
- какое у него бывает настроение,
- что он умеет делать,
- чем он любит заниматься,
- с кем он дружит,
- с кем живет и т.д.

После того как все команды представят собирательный образ жителя своей планеты, необходимо обсудить со всеми командами, были ли совпадения качеств, характеров, занятий у представителей разных планет. Что общего у жителей разных планет и какими исключительными качествами или делами они отличаются.

ПЕРЕРЫВ — 15 МИНУТ (прогулки по планете)

8. Разминка «Летающие тарелки» (5–10 минут)

После перерыва, чтобы настроиться и вернуться в контекст занятия, командам снова предлагается путешествие на летающих тарелках. Но на этот раз летающие тарелки с особенным усердием проявляют свой скверный характер и не только меняют свой размер и форму, но и могут объединяться друг с другом и превратиться в одну летающую тарелку очень скромного размера.

Цель этого упражнения – объединить весь отряд в единое целое.

9. «Пантомима» (30 минут)

Ведущий. Внимание! Мы прилетели в Зону молчания. За время прогулок по планете каждая команда была заколдована (планета полна неожиданностей!). Чтобы расколдоваться и двигаться дальше, вам потребуется помощь других команд.

Мы приглашаем одного представителя из любой команды. Ему будет сообщено слово, которым заколдована какая-то другая команда, надо будет ее расколдовать. Он без слов (только при помощи мимики и жестов) должен показать это слово команде. На время отгадывания слова команда, которую расколдовывают, приобретает право говорить. В случае затруднений он может позвать на помощь любого человека из любой команды.

Когда команда расколдована, ее представитель выбирает и расколдовывает следующую команду.

Слова для этого задания могут быть любыми, например: жираф, гроза, улитка, океан, гора.

После успешного выполнения задания команды получают по кусочку карты.

10. Завершение, составление общей карты из кусочков (10–15 минут)

Ведущий. Поздравляем! Все препятствия преодолены, все команды расколдованы! Вам осталось самое главное — сложить вместе все кусочки карты и найти место, где спрятана Тайна великого вселенского взаимопонимания!

В центр зала мы приглашаем по одному представителю от каждой команды

с кусочками карты. Они начинают собирать карту.

Затем происходит смена игроков, подходят другие ребята и так далее, пока карта не будет собрана. Собранную карту необходимо склеить скотчем и перевернуть на другую сторону, где изображен план «местности» и крестиком помечено место расположения Тайны.

11. Поиск Тайны по карте и выявление ее смысла (20–30 минут)

Ведущий. Главные космические старейшины высоко оценили то, как вы справлялись с испытаниями, которые они для вас приготовили. Все команды работали дружно и слаженно. Все помогали друг другу. И вот все вместе вы нашли Тайну великого вселенского взаимопонимания.

Давайте сядем в круг, прочтем все вместе то, что написано на этих кусочках древнего пергамента, и попробуем понять, в чем же состоит Тайна великого вселенского взаимопонимания.

Вариант 1

Тайна представляет собой свиток с написанной притчей, в которую необходимо вставить слова из задания «Закодированное послание».

Вариант 2

Тайна представляет собой конверт, в котором находится текст какой-либо сказки. Текст разрезан на пронумерованные кусочки по количеству участников тренинга. Ведущие раздают детям кусочки текста в произвольном порядке и предлагают прочитать текст, начиная с кусочка № 1. При этом детям нельзя переговариваться и выяснять, у кого какой номер, а необходимо следить за текстом по смыслу. Сделано это для того, чтобы удержать внимание детей на содержании текста.

12. Рефлексия (30 минут)

Обсуждение смысла Тайны:

— Почему Главные космические старейшины решили открыть нам Тайну великого вселенского взаимопонимания?

— Чему учит нас Тайна великого вселенского взаимопонимания?

— Что помогало вам проходить испытания?

11. КТД «Большой праздник»

Цель: развитие организаторских и творческих способностей.

Задачи: формировать ответственность, самостоятельность.

Реализация мероприятия: отряд разбивается на группы по интересам – художники, репортеры, почтальоны, актеры, певцы, мимы, мастера и др.

Каждая группа получает задание или же самостоятельно разрабатывает что-либо.

К определенному часу у вашего отряда будет украшен корпус, нарисована интересная стенгазета, готова выставка подарков.

Вы можете устроить небольшой отрядный концерт, номера которого подготовлены группами актеров и певцов, чаепитие с поеданием полдника или паужина (это все приготовит организационная группа), а приятным завершением праздника может стать отрядная дискотека.

12. КТД «Песня дня»

Цель: сплотить коллектив, организовать содержательный досуг и выявить скрытые способности участников.

Участники: группы по 4-5 человек.

Ход игры.

Старт. Отсюда начинается момент создания песни дня. Все группы пройдут по этапам, где выполняя задания смогут написать в итоге свою оригинальную песню. У кого она окажется лучше? Узнаем в своё время. на старт, внимание... музыка!

Пегаса под седло! На этом этапе каждая команда сочиняет текст к своей песне, работая с предложенными рифмами. Например: лето - котлета, давай – трамвай, карман -

барабан, барьер - пример, шутка – жутко, стенка - пенка и д.р. Лучше всего, если у каждой группы будет свой набор рифм.

Создайте шедевр! Группа подбирает на свой текст мелодию. Это может быть продукт собственного сочинения, а может быть какая-нибудь из известных мелодий.

Мастерская перевоплощения. Пусть участники представят себя хором Советской армии, детского сада или сводным хором духовной семинарии и исполнят песню «В лесу родилась елочка».

Генеральная репетиция. Теперь мы готовы начать окончательные репетиции. Определитесь, кто будет музыкантом, кто - певцом, а кто бэк-вокалистом. Очень скоро вы будете представлять свое творение на суд зрителей.

Концерт. И вот долгожданный финал. Мы начинаем конкурс «Песня дня». Компетентное жюри уже готово, участники – в сборе. Гала-концерт состоится немедленно!

Станций в этой игре может быть гораздо больше, все зависит от фантазии и возможностей организаторов. Не забудьте только, что наградить по итогам концерта следует все команды!

13. КТД музыкальная игра «С миру по нотке»

Цель: выявление и развитие интеллектуальных, музыкальных, творческих способностей ребенка, а также приобретения навыков взаимодействия в группе. Количество игроков: от 16 до 100, с делением на команды по 8 человек. Время игры: 1,5-2 часа. Место проведения: актовый зал, открытая площадка. Игротехники: ведущий, жюри (экзаменационная комиссия). Реквизит: магнитофон, микрофон, бумага писчая, ручки, для экзаменационной комиссии оценочные листы. Описание игры.

Подготовительная часть. Всем участникам игры раздаются разноцветные жетоны с названием нот. Из них впоследствии согласно цвету жетона, собирается команда – гамма. Например, желтая гамма, в которой есть ноты: до, ре, ми, фа, соль, ля, со, композитор – капитан команды. Командам предлагается представить, что они попали на обучение в музыкальную школу. Где они посещают занятия-конкурсы.

1 конкурс – хор. Ведущими исполняется песня. Через 5 минут каждая команда должна исполнить из этой песни по куплету (заранее необходимо приготовить тексты). Оценка: конкурс оценивается по 5-и бальной системе. Критерии: сплоченность, включенность игроков, правильность исполнения мелодии и слов.

2 конкурс – музыкальная литература. Командам предлагается ответить на вопросы, связанные с музыкой. Процедура ответов проста: если команда знает правильный ответ, её капитан поднимает карточку или руку. Тем самым он показывает ведущим, что команда готова отвечать. Конкурс не только на эрудицию, но и на скорость, так как право ответа дается команде, первой поднявшей карточку. Если же сразу несколько команд подняли карточку одновременно, следует выслушать все версии и присудить баллы всем командам, ответившим верно. Оценка: за каждый правильный ответ присваивается 1 балл.

3 конкурс – композиторов. Все капитаны-композиторы по жребию вытягивают себе тексты, которые в течение 5-7 минут они должны положить на музыку и исполнить. Оценка: максимальный балл – 5. Критерии: оригинальность мелодии, оригинальность исполнения, мелодичность (соответствие текста и мелодии), дикция.

4 конкурс – фонограмм. Для этого конкурса необходимо подготовить 7 фонограмм популярных исполнителей различных жанров, длительность звучания не более 1,5 мин. На сцену поочередно вызываются категории нот, например, под первую фонограмму «поют» все ноты «До», под вторую – все ноты «Ре» и т.д. Оценка: этот конкурс можно не оценивать, поскольку в нем активно большинство участников или поставить всем одинаковый балл.

5 конкурс – музыкальный экзамен. Команды вытягивают экзаменационные билеты, в которых заключены задания. Суть каждого из них такова: необходимо написать и

исполнить музыкальное произведение название и жанр, которого стоят в экзаменационном билете. В течение 5-7 минут команды должны подготовить текст, музыку, а затем исполнить свое произведение.

Примерное содержание билетов: Написать гимн «правому уху»; Написать джазовую композицию «на восход солнца»; Исполнить гимн новоиспеченному имениннику; Выступить как хор детей-дикарей; Музыкальная композиция «вон что-то с горочки скатилось», исполняет вокально-инструментальный ансамбль; Исполнить частушки от Степашки и Хрюшки; Исполнить песню сдувающегося воздушного шарика; Ансамбль песни и пляски имени Герасима с музыкальным произведением «Му-му»; Исполнить арию летучих мышей; Исполнить марш храбрых кузнечиков; Исполнить соло одинокого пастуха. Оценка: максимальный балл –6. Критерии: уровень текста, созвучность музыки и текста, соответствие жанру, оригинальность исполнения, сплоченность, творческий подход.

При подсчете итоговых оценок жюри, ведущие могут исполнить вместе с командами песню, выученную в 1 конкурсе.

Сценарий игры «С миру по нотке» Звучат фанфары. Выходит "вспомогательный" ведущий (его роль ограничивается только вступительным словом).

Вед. Мы снова рады встретиться с вами, уже участниками 2 тура игры " И откроется новый мир". Сегодня вам предстоит необычные испытания и вопросы, все они связаны с музыкой. Поэтому и жюри у нас необычное, я представляю вам докторов музыкальных наук: (представление жюри). А сейчас представьте, что все вы попали на занятия в музыкальную школу.

Звучит фонограмма

На сцену выходит 1 ведущий, ставит стул и встает на него.

1 вед. Здравствуйте! Рада приветствовать вас в нашей музыкальной школе и для начала прочитаю коротенькую лекцию о музыке, минут на сорок. Музыка... как она важна в жизни каждого человека.... На сцене появляется 2 ведущий.

2 вед. Не на-а-а-до! 1 ведущий переставляет стул, снова встает на него.

1 вед. Дорогие слушатели, сейчас я прочитаю вам сорокаминутную лекцию "о вреде курения", простите "о музыке". Музыка, как она важна в жизни каждого человека... 2 вед (перебивая) Не на-а-а-до! Не надо! Не надо! 1 ведущий снова переставляет стул, пытается встать на него. 1 вед. Лекция "о музыке". Исполняется впервые! Музыка, как она ... 2 вед (как будто исполняя оперную арию) Не надо, не надо, ля, ля, ля, не надо! 1 вед, Позвольте, я не могу работать в такой атмосфере. Потрудитесь объяснить, чего не надо? Почему не надо? И при чем здесь я? 2 ведущий начинает говорить, его перебивает 1.

1 вед. Не надо! 2 вед. (Недоумеая) Что не надо! 1 вед. Да нет, это я вас спрашиваю, чего не надо? 2 вед. Музыки не надо, надоела, В школе - музыка, дома - музыка, в автобусе кондуктор и та поет: граждане, кто не оплатил проезд (поет как арию) 1 вед. Но ведь музыка - это так красиво! 2 вед. Бросьте вы, красиво - серость, какая- то 1вед. Сейчас я тебе покажу серость. А ну-ка желтые ноты отзовитесь. 2вед. Это обман, все ноты серые, а эти просто апельсинов обьелись или желтухой заболели 1вед. А ну-ка отзовитесь зелёные ноты. Спасибо! а теперь синие! Ну, как, видел? 2вед. Да сейчас в парикмахерской в любой цвет тебя перекрасят. Всё равно ваша музыка серая. 1 вед. А я говорю цветная! (ведущий называет оставшиеся цветные гаммы-команды) 2вед. Ну и что, что они цветные петь-то они умеют? 1вед. Ха, ты ещё сомневаешься? У тебя есть любимая песня? 2вед. У меня их целая тысяча. 1вед. Тысяча - это многовато. Давай споем одну, а через минуту каждая команда споет по куплету из неё. 2вед. Давай. Но сначала я вас проверю. Может они мне под фонограмму заливать будут? 1вед. Откуда нам знать твою любимую песню? 2 вед. А вдруг в зале сидят колдуны в 7ом поколении или того хуже агенты ЦРУ? Я лучше для верности проверю. Сейчас я вам расскажу слова припева моей песни, а вы слушайте внимательно и запоминайте они очень

сложные. Готовы? Девочки будут петь: ла-ла-ла-ла-лай-ла, мальчики будут петь: охо-хо-хо-хо.

Репетируем.

После того как припев выучен ведущие исполняют 1 куплет песни "Каравай".

Вед.

Если нет в рюкзаке твоём ни крошки, а во сне тебе приснился каравай, Ты на этот каравай рот пошире разевай, никогда и нигде не унывай Пр. Ла-ла-ла-ла-лай-ла

Охо-хо-хо-хо! Хо-хо!

1 вед. Сейчас я раздам композиторам куплеты этой песни, а через минуту вы ее исполните. Помните, что жюри будет оценивать не только правильность, но и дружность исполнения.

Конкурс "хор"

1вед. Ну что, убедилась, что петь они умеют. 2вед. Петь и я умею, только от этого в музыкальной школе все равно не интересно. 1вед. Ну, хоть что-то тебе интересно? Есть у тебя любимый урок? 2вед. Конечно, есть. Я люблю блистать эрудицией и урок у меня любимый - музыкальная литература. Это почти как "Что? Где? Когда?": на обдумывание минута, думают все коллективно, а за версию только одному двойку ставят. 1вед. Раз ты такая эрудированная, вот и проводи урок музыкальной литературы.

Конкурс "музыкальная литература"

1вед. А знаете ли вы, коллега, кто такие композиторы? 2вед. Конечно, коллега, знаю. Композиторы - это такие паразиты, которые варят компот. 1вед. Композиторы - это те, кто пишет музыку. И в нашем зале, то же есть композиторы. Я прошу их подняться на сцену. Сейчас я раздам им тексты, которые они должны положить на музыку и через семь минут исполнить нам свои произведения. Композиторы отправляются готовить задания.

1вед. Как ты думаешь, что в наше трудное время нужно певцу? 2вед. Много, много денег. 1вед. Попробуем по-другому. Угадай с трех раз, что нужно в наше трудное время певцу, на букву "Ф."? 2вед. Много, много финансов. 1вед. 2 попытка. 2вед. Красивая физиономия. 1вед. 3 попытка. 2вед. Ну, тады не знаю. 1вед. фонограмма. В наше время ни один, уважающий себя певец без фонограммы петь не будет, потому, что без неё он вообще петь нее умеет. 2вед. Да, петь под фонограмму важно, нужно и даже почетно. Выйдешь на сцену, зазвучит фонограмма ... , откроешь рот и сразу почувствуешь себя целым ... и не важно, что зовут тебя Мария Ивановна. 1вед. У тебя мания величия, а у нас конкурс фонограмм.

Конкурс фонограмм. Сразу после конкурса фонограмм, на сцену приглашаются композиторы со своими произведениями.

Продолжение конкурса композиторов.

1вед. Да не перевелись ещё композиторы на земле волжской. 2вед. Да не перевелись ещё экзамены в музыкальной школе... 1вед. Не надо о грустном. 2вед. (мечтательно) Рано или поздно в жизни каждого ученика наступает момент, когда он кладет пятак под левую пятку, рассовывает по карманам шпаргалки, плюёт трижды через левое плечо и отправляется на экзамен. 1 вед. Как ты думаешь сейчас рано или поздно? 2 вед. В каком смысле? 1 вед. Ну, ты же сама сказала (передразнивая) Рано или поздно в жизни каждого ученика.... 2 вед. (Обреченно) Наступает экзамен. 1 вед. Совершенно верно. Сейчас композиторы вытянут экзаменационные билеты, прочтут задания, а через 7 минут вся команда должна сочинить и исполнить музыкальное произведение, которое написано в билете.

Конкурс "экзамен".

1 вед. НУ, вот и все, экзамены позади, а пока жюри подводит итоги, давайте споем про то, что унывать не стоит ни при каких обстоятельствах. Все поют песню "Каравай". Затем предоставляется слово жюри.

2 вед. Наполним музыкой сердца! 1 вед. Устроим праздники из буден! 2 вед. И тогда мелодия каждого из нас вольется в большой хор 1 вед. Где все сердца поют унисон, нет страха и боли, где живет добрая фея, вед. Фея Музыка.

Вопросы к игре «С миру по нотке»

Для среднего школьного возраста

1. Какой музыкальный инструмент сочетает в себе фортепиано и гармонь? Аккордеон; 2. Существуют инструменты, которые издавна считаются музыкальными символами какого-либо народа: у испанцев это гитара, у итальянцев – мандолина, у украинцев – бандура. Какой музыкальный инструмент является символом русского народа? Балалайка; 3. Как называется очень быстрая игра на барабане двумя палочками? Дробь; 4. Как называется опера Николая Андреевича Римского-Корсакова, написанная на сюжет сказки А.С.Пушкина? «Золотой петушок»; 5. Как называют человека, который в народном или армейском хоре начинает песню? Запевала; 6. Какой русский народный инструмент очень похож на испанские кастаньеты? Ложки; 7. Как называется опера Михаила Ивановича Глинки, написанная по мотивам сказки А.С.Пушкина, действие которой происходит в Киевской Руси? «Руслан и Людмила»; 8. Кто написал знаменитый «Турецкий марш»? Вольфганг Амадей Моцарт; 9. Как называется перерыв в звучании музыки? Пауза; 10. Как называются знаки, которыми записывается музыка? Ноты; 11. Как называется музыкальное представление, в котором все действующие лица танцуют? Балет; 12. Как называется музыкальное произведение, в котором солист соревнуется с оркестром? Концерт; 13. Самый знаменитый русский народный струнный щипковый инструмент? Балалайка; 14. Сколько нот в русской нотной грамоте, а сколько в китайской гаммепентонике? В русской – 7, в китайской – 5; 15. Как называется скрипичный ключ и почему? Ключ «соль», так как пишется со второй линейки нотного стана. Там же пишется и нота «Соль»; 16. В блокадном Ленинграде была создана симфония, посвященная этому городу, кто её автор? Дмитрий Дмитриевич Шостакович.

Для старшего школьного возраста

1. Какой европейский город считается родиной вальса? Вена; 2. Стихотворение «Я помню чудное мгновенье» А.С.Пушкина обращено к Анне Петровне Керн. А кто из русских композиторов написал музыку на эти слова? Глинка Михаил Иванович; 3. Какой инструмент считают родоначальником всех медных духовых инструментов? Горн; 4. На стихи, какого русского поэта написан романс «Клен ты мой опавший»? Есенин Сергей Александрович. 5. Какую знаменитую оперу написал Петр Ильич Чайковский в 1878 году, скромно назвав её «Лирические сцены»? «Евгений Онегин»; 6. В 18 веке был изобретен клавишный инструмент, который называется по-разному: клавицимбал, чембало, вирджинал. Произнесите более известное всем название этого инструмента. Клавесин; 7. Какой инструмент используется как эталон высоты при настройке музыкальных инструментов? Камертон; 8. Кто из русских композиторов был профессором химии? Александр Порфирьевич Бородин; 9. Знаменитый русский инструмент родом из Швейцарии и Германии. Гармонь; 10. Как называется литературный текст, лежащий в основе оперы или балета? Либретто; 11. Кто из русских композиторов написал цикл пьес для фортепиано «Времена года»? Петр Ильич Чайковский; 12. На сюжет какого произведения написан балет «Щелкунчик»? Гофман «Щелкунчик и мышинный король».

14. КТД «Креативный менеджер»

Творческие игры для подростков

Бизнес-центр

Задачи игры:

- ✦ тренировка умений для групповой творческой работы;
- ✦ развитие тактильных ощущений;
- ✦ формирование спонтанности и беглости мышления.

Материалы: пластилин, картон.

Время: 40 минут.

ХОД ИГРЫ I

этап

Ведущий. Сейчас мы будем творить с помощью пластилина. Для этого нужно выбрать любого цвета пластилиновую пластинку и сесть в круг. Итак, закройте глаза. В руках у вас пластилин, сомните его, делайте с ним все, что вам хочется. Почувствуйте его в своих руках — какой он? Мягкий, липкий, холодный или теплый? Каждым пальчиком прочувствуйте его. Подумайте, что вам хотелось бы из него сделать? Сделайте это. Не торопитесь, ваше творение должно быть совершенным.

Теперь можете открыть глаза и посмотреть на свое творчество.

Участники делятся своими чувствами и мыслями.

II этап

Ведущий. Теперь вы можете взять еще по две пластинки пластилина и снова сесть в круг. Вам предстоит изобразить свою будущую профессию с помощью символов или реальных предметов.

Участники демонстрирует и комментируют свою работу. III

этап

Ведущий. Вообразите, что вы все — представители разных профессий. Теперь представьте, что вам всем нужно объединиться в одном бизнес-центре. Постройте его и поместите ваши фигурки в этот бизнес-центр. Придумайте ему название, историю и вдохните в него жизнь.

От группы могут вызваться 1–2 добровольца, которые расскажут про бизнес-центр в красках. А потом каждый по кругу добавит что-то от себя. Темами могут быть отношения между коллективами, распорядок дня, мероприятия и пр.

Обсуждение

— Какие чувства возникали у вас в процессе игры, что показалось новым и полезным для будущего?

— Как распределились роли внутри групп: кто выдвигал идеи, кто их воплощал; кто был лидером, а кто ведомым?

— Понравилась ли вам групповая работа? —

Были ли какие-то сложности?

Конкурс креативности

Задачи игры:

— демонстрация специфики работы на различных этапах творческого процесса; — отработка навыков командного взаимодействия на каждом из этих этапов.

Материалы: бумага, ручки, пластилин, картон, краски, кисточки, ватман, нитки, иголки, ткань.

Время: 60–80 минут.

ХОД ИГРЫ

I этап

Участники объединены в подгруппы по 4–5 человек.

Ведущий. Вы все — представители разных арт-компаний. Каждому нужно придумать, что у него за компания, и подумать над следующими вопросами: чем она занимается, сколько лет существует на рынке и какой у нее продукт.

Далее ведущий предлагает изобразить логотип компании и придумать ее презентацию (о своей компании рассказывает один из участников). Для иллюстрации названия и логотипа компании используются бумага и карандаши.

II этап

Участникам предлагается при помощи красок и ватмана, пластилина и картона,

кусочков ткани и ниток (на выбор) сделать продукт придуманной компании своими руками.

III этап

Участникам предлагается придумать рекламный ролик, где будет рекламироваться их арт-продукт, в этом ролике должны принимать участие все члены подгруппы.

Время работы — 15–20 минут на каждый этап. Ведущий определяет время и предупреждает, что та подгруппа, которая быстрее выполнит задание, получит призовую карточку (красную, желтую или синюю — зависимости от быстроты). Команда, которая готова выступить, подходит к столу, где лежит колокольчик, и звонит. Кто соберет больше всех красных карточек, становится победителем. Обсуждение — Удалось ли в ходе работы выдержать последовательность этапов творческого процесса? Если да, то как это способствовало ее эффективности? Если нет, то что препятствовало?

— Какие условия важнее всего для продуктивного творчества на каждом из этапов?

— Любое ли командное творчество целесообразно подчинять правилам, или иногда полезнее пустить процесс «на самотек»?

Я и мои творения

Задачи игры:

— раскрытие спонтанности участников;

— преодоление барьеров, мешающих проявлению креативности; —

развитие творческих способностей участников.

Материалы: фото- или видеокамера, телевизор для просмотра.

Время: 60–80 минут.

ХОД ИГРЫ I

этап

Ведущий. Давайте вспомним, что получается у каждого из вас лучше всего — петь, вышивать, танцевать, сочинять стихи... Вспомните свои творения, возьмите по листку бумаги и карандаши и нарисуйте это.

После подготовки все участники демонстрируют свои творческие способности и рисунки и комментируют их.

II этап

Участникам предоставляется возможность образовать мини-группы по 3–4 человека (объединяются по желанию). Каждая группа должна показать мини-концерт, демонстрирующий все творческие способности участников мини-группы, и прокомментировать его. Все снимается на видеокамеру. После демонстрации мини-концерта предлагается посмотреть запись.

Обсуждение

— Всем ли удалось выразить свои творческие способности? —

Какие были трудности?

— С какими чувствами столкнулись?

Барьеры

Задачи игры:

— преодоление барьеров, мешающих проявлению креативности; —

раскрытие творческих способностей участников.

Материалы: фото- или видеокамера, телевизор для просмотра.

Время: 60–80 минут.

ХОД ИГРЫ

I этап

Ведущий. Вы уже демонстрировали свои способности. А теперь я предлагаю подумать, чему бы вы хотели научиться и каковы преграды на пути осуществления этого желания. Для этого объединитесь в мини-группы по три человека и поговорите внутри группы о своих желаниях и о том, что вам мешает их осуществить.

II этап

Ведущий. Предлагаю каждому из вас подумать, есть ли какой-нибудь герой из сказки, кинофильма или литературного произведения, который хорошо умеет делать то, чему бы вы хотели научиться. Не спешите, подумайте хорошо.

Теперь расскажите о своих героях.

III этап

Участники делятся на группы.

Ведущий. Вам необходимо придумать жанр, название и сюжет нового фильма, в котором будут действовать герои, которых вы выбрали на втором этапе. Каждая группа должна создать рекламный ролик к новому фильму, где героям надо будет продемонстрировать способности, которыми они обладают. Творите!

Выступления снимаются на камеру, затем все просматривают запись.

Обсуждение

— Удалось ли вам продемонстрировать свои желания? —

Довольны ли вы продуктом своего творчества?

— Кто являлся лидером творческого процесса?

— Появилось ли желание научиться делать то, что хочется?

— Удалось ли преодолеть барьеры для осуществления своего желания?

Творческая жизнь

Задачи игры:

— перенос креативности из плоскости специально смоделированных ситуаций в область бытовых, каждодневных жизненных реалий.

Материалы: бумага А4, карандаши.

Время: 30–50 минут.

ХОД ИГРЫ

Участники, объединившись в подгруппы по 3–4 человека, получают задание.

Ведущий. Вам необходимо сформулировать перечень рекомендаций, которые позволят сделать более творческой собственную жизнь, и записать их. Формулируемые рекомендации должны быть реальны, чтобы любой участник смог ими воспользоваться. Не стоит говорить о каких-то редко встречающихся способностях, слишком крупных материальных затратах и пр.

Листы, на которых записаны сформулированные командами рекомендации, выкладываются или вывешиваются для обозрения всех участников. Представители каждой из команд по очереди получают слово, чтобы озвучить свои рекомендации и кратко прокомментировать, каким именно образом следование каждой из них позволит сделать более творческой собственную жизнь.

Обсуждение.

15. КТД «Времена года»

Ребята делятся на 4 команды в зависимости от месяца рождения: зима, весна, лето и осень. Каждая команда получает первое задание: вспомнить как можно больше песен, в которых упоминается их время года (на подготовку задания отводится 5 минут). После выполнения этого задания команда получает следующее: придумать рассказ, все слова которого начинались бы с одной буквы (соответствующую букву команда получает в

ходе жеребьевки). Для этого конкурса следует подбирать наиболее распространенные согласные буквы, например: М, Н, Р, С и т.д. Затем командам может быть предложен конкурс художников, в ходе которого участникам предстоит нарисовать с закрытыми глазами какое-нибудь животное, например: жирафа, корову, слона или бегемота. Каждый конкурсант рисует только одну часть тела животного.

16. КТД «Художники»

Каждая группа детей (7-10 человек) получает задание: выбрать тему а придумать название будущего фильма. На длинных листах бумаги дети рисуют кадры из фильма (12-15 штук). «Просмотр» фильмом устраивается на худсовете. Озвучивают фильмы сами дети.

Лучший фильм получает премию.

Каждая группа получает лист, на который нанесены точки, соединив которые можно получить рисунок. Оценивается самый оригинальный рисунок.

- ✦ Нарисовать свой автопортрет с закрытыми глазами и подписать. Все рисунки помещаются в галерею.
- ✦ Нарисовать лучшую улыбку зрителей.
- ✦ Нарисовать герб нашего лагеря.

Из воздушного шарика сделать человечка, используя цветную бумагу и фломастеры.

Нарисовать город будущего. Придумать название.

Сделать дружеский шарж на команду противников так, чтобы каждый игрок смог себя узнать.

Нарисовать картину «Половодье в пустыне Сахара», «Жаркий день на Северном полюсе».

Нарисовать за 1 минуту как можно больше предметов, названия которых начинаются:

- ✦ Для 1-й группы - на «к»;
- ✦ Для 2-й - на «р»;
- ✦ Для 3-й - на «м».

Нарисовать афишу к кинофильмам «Бриллиантовая рука», «Полосатый рейс», «Джентльмены удачи».

Нарисуйте оригинальную медаль, которую можно вручить:

- ✦ за лучший танец, исполненный на стуле;
- ✦ за лучшую пародию на эстрадного певца;
- ✦ за лучшую смешную историю.

Нарисуйте необычное животное:

- ✦ кубохвостууса;
- ✦ шваброшерстика;
- ✦ кривопузууса.

Нарисуйте героя по следующим признакам:

- ✦ черный, усатый, глаза серые;
- ✦ серый, большой, хвост с метелкой;
- ✦ пятнистый, пушистый, уши «острые»;
- ✦ большие крылья, короткий хвост, белые крылья.

Нарисуйте лагерь будущего:

- ✦ Корпус;
- ✦ Игровую площадку;
- ✦ Столовую;
- ✦ Изолятор.

Нарисуйте портрет идеального:

- ✦ начальника;
- ✦ работника столовой;
- ✦ вожатого;
- ✦ воспитателя.

Одновременно левой и правой рукой нарисовать:

- + круг и квадрат;
- + треугольник и круг;
- + прямоугольник и овал;
- + квадрат и 6-угольник.

Нарисуйте сказочных героев:

- + веселую Бабу Ягу;
- + грустного Кощея Бессмертного;
- + похудевшего Водяного;
- + Василису Прекрасную в старости.

Нарисуйте обложку для книги, в которой напечатана сказка на новый лад:

- + «Новый колобок»;
- + «Современный Теремок»;
- + «Новые приключения 7-х козлят»;
- + «И снова о курочке Рябе»;
- + «Подробности о репке и дедке».

За одну минуту придумать и нарисовать как можно больше предметов и персонажей, используя за основу круг.

Нарисуйте глагол:

- + дышать;
- + смотреть;
- + нюхать;
- + мечтать.

Нарисуйте визитную карточку своей команды.

Нарисуйте эти предметы, используя только прямые линии:

- + кувшин;
- + чайник;
- + самовар;
- + груша.

Нарисуйте левой рукой: натюрморт, пейзаж, портрет.

Нарисуйте сказочного героя, используя в рисунке только геометрические фигуры (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник):

- + Чебурашку;
- + Винни-Пуха;
- + Поросянку Фунтика;
- + Принцессу на горошине.