Для заметок

**В.В. Лаврентьев**

**И.Ю. Макаренко**

**Сборник рекомендаций организаторам**

**летнего отдыха детей**

**Авторы:**

*В. Лаврентьев* – учитель физики, ОБЖ

 *И. Макаренко – учитель ИЗО*

 Эту книгу можно было бы назвать коллекцией полезных советов для тех, кто впервые начинает работу с детьми в условиях загородного детского комплекса, центра (лагеря). В яркой живописной форме авторы раскрывают секреты и тайны педагогического мастерства вожатого, делятся опытом организации развивающего досуга.

 И хотя книга адресована прежде всего вожатым – новичкам, ее с не меньшим интересом прочтут опытные педагоги, работники общеобразовательных школ и внешкольных учреждений.

**г. Екатеринбург**

**2016 г.**

Для заметок

Для заметок

- 1 -

**ОБРАЩЕНИЕ К ЧИТАТЕЛЮ, ИЛИ О ЧЕМ И ДЛЯ**

 **КОГО ЭТА КНИГА**

Раньше это называлось «пионерский лагерь».

Теперь это может называться как угодно: «летний - загород­ный - детский - оздоровительный - спортивный - досуговый комплекс - площадка - центр - дача - городок...»

Каким из этих слов будет называться то место, где предстоит рабо­тать вам, читатель, мы не знаем. Как, впрочем, не знаем, как будет на­зываться ваша должность: «вожатый», «куратор», «наставник», «инструк­тор», «воспитатель» или «социальный работник по организации летнего детского спортивно-развивающего отдыха».

Да это и не столь важно. Можно менять названия хоть каждый год. Можно называть корпуса домиками, а клуб - хобби-центром. Можно вместо галереи пионеров-героев установить портреты диснеевских пер­сонажей. Можно все переставить, перекрасить, переименовать, переина­чить... Но вот только игра остается игрой, а дружба - дружбой. И дет­ский смех не зависит от дискуссии о целесообразности утренней линей­ки. И если детям скучно, то им все равно: в «лагере» они или в «город­ке».

Поэтому есть предложение: не будем шаманить со словами, не будем накладывать табу на термины из «коммунистического прошлого». Для простоты и удобства, а также по привычке назовем место, о котором пойдет речь в книге, «лагерем», а должность взрослого человека, при­крепленного к детям, «вожатым». И не будем спорить о новых функци­ональных обязанностях «вожатого», его статусе и имидже, ведь главная задача взрослого в том месте, что мы называли лагерем, не изменилась: подарить детям яркие радостные воспоминания о летних днях, прове­денных в компании друзей без пап и мам в окружении четырех древних стихий - чистого воздуха, ночного костра, прозрачной речки и щедрой земли с цветами, деревьями, травами. Вот на этом, дорогой читатель, давайте и сосредоточим наше внимание: как сделать отдых ребят в лаге­ре полноценным, жизнь интересной, а воспоминания - приятными. Но прежде - несколько общих рассуждений. За много десятилетий накопился в нашей державе

 **-** 2 -

и за ее пределами самый разнообразный и несхожий опыт организации летнего отдыха де­тей. Обратим внимание только на две тенденции, на два почти противо­положных подхода. В одном случае взрослые считают своим долгом со­здать внешние условия для детского досуга: игровые комнаты, площадки и целые городки, бассейны и солярии, автодромы и ипподромы, компьютерные центры и средневековые замки, видеотеки и индейские виг­вамы. Короче, маленькие диснейленды, попав в которые, ребенок сам определяет, что ему делать после завтрака, куда пойти и чем заняться перед сном. У него есть комната, в которой он живет, он знает время обеда и ужина и уже сам строит распорядок своего дня при минималь­ном вмешательстве взрослых. В таком центре уважительно относятся к свободе выбора ребенка, к самостоятельности его решений и поступков. Ему предлагают, но не настаивают, советуют, но не заставляют. И раз­решается почти все, что не вредит детскому здоровью.

И есть другой подход. Он предполагает не потребление созданных чужими руками удовольствий, а пробуждение стремления к собственной разнообразной творческой деятельности. Ребенок сам создает радость игры и общения. Интересная жизнь возникает изнутри, из вспышек фантазии, из переживания удовольствия от совместной работы, из осо­знания своих творческих возможностей. При этом внешним фоном та­кого лагеря могут быть самые скромные палатки, походная кухня и им­провизированная сцена на лесной полянке. Роль взрослого при таком подходе иная; он не просто советует - он вдохновляет, он не только предлагает - он помогает в рождении и осуществлении замыслов. Вот два крайних подхода, при которых ребенок получает равные по силе впечатления. Не будем спорить, какой из подходов более целесообразен и педагогически эффективен. И про путь можно сказать, что это прямая дорожка, в начале которой – ребенок, а в конце – потребитель. И второй вариант: можно обвинить в чрезмерном насилии над свободой ребенка, в заорганизованности и подавленности личности коллективом. Можно, конечно, заявить, что истина, а тоска примитивных массовых мероприятий в лагере со скудной материальной базой и претенциозной вывеской «Спортивно-досуговый ком­плекс». Может быть, истина в том, что ре- Для заметок

- 58 -

СОДЕРЖАНИЕ

Обращение к читателю

Что взять с собой в лагерь

Как понравиться детям

Что такое оргпериод

Как обращаться к детям

Как составить вместе с детьми план смены

Как управлять отрядом

Что делать в «тихий час»

Как показывать детей

Что делать, если на улице дождь

 Приложение:

Считалки

Подвижные игры

Отрядные дела

Заключение

Содержание

- 3 –

бенку нужно и то и другое, а когда мы смешиваем разные под-

ходы, то получаем в итоге "борщ и компот в одной тарелке".

Это длительное рассуждение нужно нам, чтобы изначально опреде­литься: о чем и для кого эта книга.

Итак, искренне преклоняясь перед создателями диснейлендов, мы заявляем: все, что вы встретите на страницах этой книги, предполагает небогатое материальное обеспечение, детское коллективное творчество и ваш вдохновляющий труд. То есть эта книга об организации вожатым в лагере яркой, насыщенной и разнообразной детской деятельности как средства воспитания, как формы досуга, как способа жизнедеятельно­сти. И если вы согласны с нашим подходом - двигайтесь дальше по страницам с полезными советами и дружескими рекомендациями. А ес­ли вы исповедуете другие принципы - попробуйте найти другую книгу, более соответствующую вашим педагогическим установкам. Но, любо­пытства ради, можно полистать и эту.

Ну, а перед путешествием по главам несколько напутствий.

Во-первых, не удивляйтесь, если встретите мысли давно знакомые. Просто эта книга адресована прежде всего вожатым-новичкам, у кото­рых впереди самая первая смена и самый первый отряд, а за плечами нет ни опыта, ни, быть может, даже педагогического образования. Если что-то в книге вам покажется элементарно-азбучным, значит, вы пере­росли эту книгу и в своей работе достигли уровня мастерства.

Во-вторых, не огорчайтесь, если в вашем отряде четырнадцатилет­ние дети, и ответа на вопрос, что с ними делать, вы не встретите на страницах книги. Мы ограничили себя «возрастным цензом». В книге есть главы о работе с «малышами» - теми, кому от шести до восьми, и главы о работе с «ребятами постарше» - так мы определили возраст в 9-12 лет. Эти главы помечены соответствующими рисунками (образцы слева и справа). А о том, как работать с 14-16-летними, мы постараем­ся описать в следующей книге.

В-третьих, не возмущайтесь, если не обнаружите ни одной строчки об организации общелагерной жизни. Действительно, мы ни словом не обмолвились о больших праздниках и массовых зрелищах. Нет, мы не забыли обих существовании, мы просто

 - 4 -

изначально определили для се­бя: эта книга должна быть только для отрядного вожатого и только о ра­боте с отрядом.

В-четвертых, читатель, не разочаровывайся, если не найдешь в кни­ге ответов на какие-то вопросы. Мы постарались затронуть многие про­блемы, встающие перед вожатым, но отнюдь не все. В реальной практи­ке всегда возникают ситуации неожиданные, непредсказуемые, нестан­дартные. Их трудно предусмотреть, поэтому ответы на многие вопросы вам придется искать самостоятельно.

В-пятых, не обижайтесь, если вместо ожидаемого однозначного от­вета вы встретитесь с перечислением: «А еще можно так...». Мы созна­тельно пошли на то, чтобы каждый раз рассказывать о вариантах ре­шения проблемы. А окончательный выбор мы предлагаем вам сделать самому.

**ЧТО ВЗЯТЬ С СОБОЙ В ЛАГЕРЬ**

Лагеря бывают разные. Может быть, вам повезет, и там, куда забросит вас судьба, окажется великолепная материальная база. Но может возникнуть и ситуация обратная: смена уже началась, но еще нет ни бумаги, ни настольных игр, ни даже простых ре­зиновых мячиков. Конечно, вы не будете нести никакой ответ­ственности за отсутствие спортинвентаря и канцтоваров - это забота завхоза и начальника лагеря. Но ведь работать с детьми предстоит вам, и страдать от неимения нужных вещей прежде всего будете вы. И осознание своей невиновности в таком поло­жении служит малым утешением. Поэтому, на всякий случай, проявите инициативу и подготовьтесь к смене автономно. А для этого приобретите на свои деньги «малый комплект рабочего ин­вентаря». При этом знайте: если в магазине вы поставите на чек штамп, а чек сохраните, то бухгалтерия лагеря компенсирует вам все понесенные убытки. И помните: не страшно, если ваших за­пасов окажется больше, чем нужно; куда обиднее, если в самый ответственный момент чего-то не будет под рукой.

А теперь внимательно посмотрите список из 33-х пунктов:

* воздушные шары,

- 57 –

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

 Задачей летнего отдыха детей в загородных лагерях является создание условий для полноценного отдыха, содержательной воспитательной работы, соответствующей интересам и запросам детей.

В помощь вам разработаны разнообразные методические материалы учреждения дополнительного образования городов и районов, в том числе Дворец молодежи и Дворец творчества учащихся г. Екатеринбурга, методический отдел областного научно-методического Департамента культуры области.

- 56 –

пе. Первое, и самое простое, что может прийти в голову ребя­там, это примерно такой сюжет: мальчик заболел, таблетки ему не помогают, ему становится все хуже, тут появляется друг, он предлагает принять настой или сок лекарственного растения, больной выпивает и тут же выздоравливает. Есть опасность, что такие сюжеты будут у большинства рекламных микроколлекти­вов. Поэтому не советуйте детям ставить первые приходящие в голову идеи, предложите перебрать несколько вариантов, пока не появится самый оригинальный. Когда он будет найден - корот­кая репетиция и сразу просмотр. Не забывайте, что во всем мире за лучшие рекламные фильмы присуждают награды.

- 5 -

* фонарик,
* карандаши,
* несколько альбомов,
* складной нож,
* краски,
* зеркало,
* пуговицы,
* клейкая лента,
* книга со сказками,
* кисточки для клея для красок, свисток,
* цветная бумага,
* нитки и иголки,
* клей,
* старые открытки,
* спички,
* фломастеры и ручки,
* веревка,
* ножницы,
* кнопки и булавки,
* свечи,
* стиральные резинки,
* коробка мелков,
* электрический провод-удлинитель,
* книга с приключениями,
* линейки,
* волейбольный мяч,
* несколько листов ватмана,
* фляжка,
* старые детские журналы,
* гитара,
* компас.

Это и есть ваш «малый комплект рабочего инвентаря».

- 6 -

Но если вы возьмете еще и магнитофон с кассетами, утюг, пассатижи, аптечку с анальгином и лейкопластырем, кипятиль­ник, топорик, набор пластмассовых стаканчиков, будильник, ра­диоприемник и многое другое - это будет уже «большой ком­плект».

А теперь возьмите самую большую сумку и начните в нее складывать все эти вещи и предметы, не забывая, одновременно вычеркивать из списка очередной пункт. А когда весь список окажется зачеркнутым, вспомните о собственных вещах: теплых, для дождя, спортивных, купальных, нарядных.

А когда упакуете абсолютно все, сходите в магазин и приоб­ретите несколько тюбиков с мазью от комаров.

И еще, мы очень надеемся, вы возьмете с собой эту книгу.

**КАК ПОНРАВИТЬСЯ ДЕТЯМ**

Понравиться детям - это первая педагогическая задача, ко­торую вы обязаны профессионально решить, если работаете в ла­гере. Может быть, это звучит несколько официально - «педаго­гическая задача», но любой другой подход, любое другое отноше­ние к этой проблеме могут обернуться для вас морем неприятно­стей. Вы просто не сможете решить ни одной из последующих задач, если не справитесь с этой. Еще ни один вожатый, не пользующийся симпатией у детей, не смог сделать хоть что-то путевое со своим отрядом. Поэтому подойдите к этой проблеме с повышенным вниманием, с максимальной ответственностью.

Прежде всего «расшифруйте» для себя это словосочетание - «понравиться детям». Разные вожатые вкладывают в него не со­всем похожий смысл. Для кого-то «понравиться детям» означает установить с детьми контакт, наладить доброжелательные отно­шения. А кто-то «понравиться детям» воспринимает как «влю­бить в себя детей», завоевать их восхищение и обожание. И по-другому не может быть, ведь все мы разные: кто-то сдержан в проявлении чувств, а кто-то брызжет эмоциями. И примеряя на себя эту задачу, - каждый учитывает оттенки своего темперамента и характера. Но в любом случае, какими бы вы ни были, вам не­обходимо расположить детей к себе, заинтересовать собой.

- 55 -

нить, какие грибы съедобные, а какие ядовитые. Все эти сведения пригодят­ся в работе над сказкой, в создании образов и характеров глав­ных героев. Но это еще не все. В сказке должен быть сюжет: за­вязка, развитие действия, кульминация, развязка. В грибных сказках можно использовать известные сюжеты, из русских на­родных сказок, а можно придумать свой. Что может быть в сказ­ке: похищение одного из главных героев и его спасение; ссора между героями и их трудное примирение; путешествие героя по разным землям и его подвиги в пути; колдовство и превращения;

войны и испытания; и даже - любовь и свадьба. Простор для детского воображения огромный. Пусть ребята как следует по­фантазируют и вечером возле костра расскажут то, что они при­думали. У вас получится интересное и полезное дело.

*КОНКУРС РЕКЛАМНЫХ ВИДЕОФИЛЬМОВ*

Что такое реклама, сегодня знает каждый малыш. Рекламные заставки между передачами телевидения стали привычными. По­этому, если вы предложите ребятам сделать рекламный фильм, вам не придется долго объяснять, что это такое. И, пожалуй, ре­бята охотно откликнутся. Но они могут сразу же остыть, как только узнают тему фильма: «Лекарственные растения». Поэтому заранее приготовьте аргументы в доказательство важности буду­щих рекламных работ. И заранее приготовьте литературу, из ко­торой ребята могли бы почерпнуть нужные сведения о растени­ях. Это могут быть и толстые книги, и наборы специальных от­крыток, и газетные вырезки. Та предварительная работа, которую предстоит сделать ребятам, будет для них чрезвычайно полез­ной - ведь они узнают о свойствах многих растений, о их вли­янии на организм человека.

Не менее важный этап работы - написание сценария. Он ка­жется простым: всего 2-3 фразы и короткий сюжет. Но сколько творческих сил уходит у специалиста по рекламе, чтобы отыскать эти нужные короткие слова и интересные образы. Недаром гово­рят, что настоящая реклама - искусство. Не спешите на этом эта

- 54 -

команды или отдельные представители команд. Ну, а конкурсы могут быть такие:

1. Кто дольше просидит на табуретке, приподняв над полом ноги и не держась ни за что руками.

2. Кто быстрее съест кусок черного хлеба и после этого свистнет.

3. Кто сможет сделать больше приседаний, удерживая на носу в равновесии карандаш.

4. Кто быстрее на одном длинном волосе завяжет пять узелков.

5. Кто поднимет и удержит в течение 10 секунд большее ко­личество волейбольных мячей или воздушных шаров.

6. Кто быстрее засунет в пустую бутылку газету «Комсомоль­ская правда», не разрывая ее.

7. Кто сможет за одну минуту раскатать самую длинную «кол­баску» из куска пластилина.

8. Кто быстрее выпьет через пластиковую трубочку стакан во­ды.

9. Кто сможет за одну минуту больше воткнуть канцелярских кнопок в деревянный карандаш.

10. Кто дольше без добора воздуха сможет прокричать звук «И».

###### ГРИБНЫЕ СКАЗКИ

Вы помните хоть одну сказку про грибы? Увы, героями ска­зок были волки и яблоньки, облака и ботинки, но грибы почти никогда. Предложите ребятам восполнить этот пробел и объявите конкурс на лучшую грибную сказку. Каждая группа пусть сочи­нит историю, которая начнется словами: «Жили-были папа-бо­ровик и мама-боровик и было у них три сына...» или «В не­котором лесном царстве, грибном государстве умер царь Мухо­мор I...» А может быть так: «В одной подберезовой республике ре­шили грибы выбрать себе президента...» Чтобы сочинить сказку, ре­бятам потребуется прежде всего вспомнить названия грибов, их внешний вид, их «повадки» - где они предпочитают «обитать», как растут - в одиночку или семьями. Можно вспом-

- 7 -

Эта задача, как и любая другая, имеет свои этапы решения. Первый из них можно было бы назвать так: «Произвести первое впечатление». Как оно возникает, порой трудно объяснить. Ма­ленькие дети, если их спросить о том, почему им понравился во­жатый, часто просто не понимают этого вопроса: «Понравился и все». И это не случайно, ведь в возникновении первого впечатле­ния большую роль играют плохо поддающиеся анализу движения мысли и чувств. Нам даже, кажется, что первое впечатление о че­ловеке возникает бессознательно, интуитивно. Но если все-таки разобраться без привлечения «биополей», «флюидов» и «энерго­каналов», то можно выделить пять ключевых компонентов, из которых складывается у окружающих первое впечатление о вас.

1. Ваш внешний вид.

2. Выражение вашего лица.

3. Ваши запахи.

4. Тембр вашего голоса.

5. Ваша жестикуляция.

Если вы целенаправленно поработаете над каждым компо­нентом, то успех «положительного первого впечатления» вам обеспечен. А для этого воспользуйтесь рядом советов. Одним из них нужно последовать перед самым отъездом, а для выполнения других потребуется время. Итак:

- Не одевайтесь в первый день чересчур ярко, но и не будьте чопорными. Категорически запрещаются рваные джинсы и спор­тивные трусы, грязные майки и неглаженые рубашки, тапочки на босу ногу и сальные волосы. Все остальное и любого прият­ного оттенка разрешается.

- Еще раз с утра пораньше изучите перед зеркалом свое ли­цо. Изобразите на нем пренебрежение, уныние, злость, растерян­ность, скуку, надменность. Согласитесь, что эти мимические за­рисовки вам самим не доставляет наслаждения лицезреть. Отка­житесь напрочь от них. Найдите в арсенале эмоциональных кар­тинок мягкую доброжелательную улыбку и, примерив ее, больше «не снимайте» до вечера. (Можно взять с собой маленькое зерка­ло, чтобы время от времени проверять, не потеряли ли вы свою улыбку.)

- 8 -

- Не забудьте почистить зубы и обязательно воспользуйтесь хорошими духами или одеколоном.

- Еще раз подойдите к зеркалу (желательно большому) и изучите свои жесты. Попробуйте сделать то, что тысячи людей делают непроизвольно: поковырять пальцем в ухе, а потом в но­су, почешите себе спину или голову, выпятите живот, ссутуль­тесь, передерните плечами, скрестите ноги, поковыряйте языком крошки из зубов - вас, вероятно, оттолкнет увиденное своей не­эстетичностью. Это хорошо, зафиксируйте в памяти все движе­ния, которые неприятны и раздражают вас. Теперь отправьте в подсознание установку на контроль за этими вульгарными и не­красивыми жестами. И наоборот, порепетируйте движения мяг­кие, плавные, открытые, наблюдать которые вам доставит удо­вольствие, совершая которые, вы нравитесь самим себе.

- И самое трудное - исследуйте свой голос. Для этого мож­но записать себя на магнитофон. Не пугайтесь, если при прослу­шивании обнаружите, что вы неприятно взвизгиваете в верхнем регистре или хрипите в нижнем, что у вас свистит буква «С» или западает «В». Это все исправимо. Поработайте немного над пра­вильным дыханием, над артикуляцией, найдите в среднем реги­стре красивый тембр и почитайте выразительно стихи. При по­вторной записи на магнитофон вы найдете, что большинство го­лосовых и речевых раздражителей исчезло.

Произвести первое впечатление - это первый этап в реше­нии поставленной задачи. За первым этапом, как правило, следу­ет второй. Его можно было бы определить так: «Произвести вто­рое впечатление».

Попробуйте сесть в спокойной обстановке, положите перед собой чистый лист бумаги, подумайте и напишите, чем вы могли бы быть интересны детям. Можно ваши мысли классифициро­вать по разделам:

- Чем интересным я занимался в жизни?

- Какие у меня есть способности и таланты?

- За что меня уважают и любят друзья?

- О чем увлекательном я могу рассказать?

- Чему необычному я могу научить?

- 53 –

###### КОНКУРС ВИДЕОКЛИПОВ

Что такое видеоклип, сегодня знает, наверное, каждый вос­питанник детского сада. Это короткий фильм, действие которого разворачивается на фоне звучащей песни. Можно сказать, что этот фильм - реклама песни. Сюжет фильма очень часто отра­жает или слова песни, или настроение, которое рождает музы­ка.

А что такое видеоклип? Это то же самое, что и видеоклип, только очень несерьезный, дурашливый. Попробуйте «снять» не­сколько видеоклипов вместе с ребятами. Выберите для каждой группы одну очень популярную в последние месяцы песню. Не­**-**

сколько раз прослушайте ее, или, если ребята знают слова песни наизусть, просто вспомните их. А теперь начинайте придумывать смешные движения и действия к каждой строчке. Солист или группа будут пародировать настоящего исполнителя, а все остальные - весело инсценировать сюжет песни. Для конкурса видеоклипов вам обязательно потребуется магнитофон и записи всех песен, предлагаемых на конкурс. И, поскольку вы проводи­те конкуре, должна быть просмотровая комиссия. В нее можно пригласить «звезд эстрадной музыки» (как вы понимаете - не настоящих, а вымышленных), ваши звезды в перерывах между просмотром «фильмов» смогут поделиться со всеми своими «творческими планами». Конкурс начните с веселого представле­ния комиссии, а закончите тем, что комиссия вручит веселые призы создателям лучших видеоклипов.

*ГИННЕС - ШОУ*

Самое главное в этом конкурсе - придумать много-много необычных и совершенно несерьезных состязаний на определе­ние самого-самого... Когда эти конкурсы придуманы и необходи­мый «инвентарь» приготовлен, вам, как ведущему, нужно объяс­нить, что такое Книга рекордов Гиннеса, представить секретари­ат, который будет вести регистрацию рекордов, сообщить о сла­ве, которая ждет победителей и объявить начало первого конкур­са. Заранее к конкурсам ребята могут не готовиться, а выполнять их будут

- 52 –

щий может предложить каждой группе путешественников рассказать о своей стране сразу все в течение 10 минут, а может давать слово несколько раз по очереди: сначала узнаем название стран, потом услышим о знаменитых людях, потом посмотрим "народные" танцы и так далее. В конце встречи ведущий побла

годарит всех за интересный рассказ и показ и от имени Клуба наградит путешественников.

###### КОНКУРС РИСОВАНЫХ ФИЛЬМОВ

Задание: нарисовать и озвучить фильм. Каждая группа пре­вращается в киностудию. Киностудия выбирает тему и придумы­вает название будущего фильма. Тема может отражать некоторые эпизоды из жизни коллектива, а может быть посвящена событи­ям совсем нереальным, сказочным, фантастическим (например, «Наш отряд в столовой» или «Высадка марсианского десанта»). На киностудии, как известно, работают режиссеры, сценаристы, художники, звукооператоры. В каждой группе - киностудии также можно выбрать своих специалистов разных направлений, но можно работать и всем вместе, становясь то сценаристами» то художниками. После того, как определены темы фильмов, сцена­ристы придумывают сюжеты. Затем художники на длинных бе­лых листах рисуют кадры (количество кадров у групп должно быть равным). Звукооператоры сочиняют текст и решают, как они будут рассказывать содержание фильма на худсовете. Режис­сер осуществляет общее руководство, координирует действия всех. На подготовку дается примерно 30 минут. Просмотр *филь­мов* и их оценка проходит на худсовете, в который могут входить ведущие, режиссеры или специально приглашенные взрослые - «кинокритики». Лучшему фильму присуждается премия. Можно присудить и несколько премий: «За Лучший сценарий», «За луч­шее художественное воплощение идеи», «За лучшее звуковое ре­шение сюжета» и др.

- 9 -

Не тревожьтесь, если бумага перед вами долгое время будет оставаться чистой. Просто вы, вероятно, редко смотрели на себя под таким углом зрения. Или вам еще не приходилось быть объ­ектом пристального внимания и изучения. Теперь вам предстоит таким стать. Хотите вы того или нет, но к вам будут присматри­ваться, вас будут оценивать, о вас будут высказывать суждения и умозаключения. Не хотелось бы, чтобы результатом этой оценоч­ной деятельности стали такие детские выводы: «Да ну его, только и умеет командовать», «С ней с тоски можно помереть», «Она даже шуток не понимает». Чтобы выдержать проверку на «интересность», нужно подготовиться. И поэтому вспоминайте и вы­писывайте на листок все, чем вы могли бы быть интересны окру­жающим.

При этом не пытайтесь обнаружить в себе сверхспособности. Конечно, если вы профессионально играете на гитаре, владеете приемами каратэ, предсказываете по руке судьбу, водите мото­цикл, с одной спички разжигаете костер и с завязанными глаза­ми рисуете портреты - это неплохо, и это произведет на детей впечатление. Но это не обязательно. Понравиться детям можно и не будучи суперменом. Вы будете не менее интересны, если уме­ете заразительно смеяться, коллекционируете фантики, читали книжку «Земля Санникова», можете отличить болонку от бульдо­га и видели своими глазами, как делают мороженое. Более того, вы можете завоевать авторитет у детей, вообще не обладая ника­кими талантами, кроме одного - умения удивляться и спраши­вать. Попробуйте без взрослого высокомерия признаться, что не можете отличить съедобный гриб от ядовитого, попробуйте без взрослой снисходительности сказать, что не видели ни одной се­рии про «Черный плащ», и попробуйте при этом попросить, что­бы вам объяснили, растолковали, рассказали, чтобы вас научили. Дети возьмут над вами покровительство и шефство и будут вас уважать. Примерно так же, как учителя уважают несмышленых, но искренних и любознательных учеников.

Но, конечно, лучше, если вы все-таки что-то умеете и знаете. А теперь самое главное.

Даже если вам удалось произвести на детей благоприятное первое впечатление и продемонстрировать свою разностороннюю

- 10 -

увлеченность - пожалуйста, не подумайте, что взаимопонимание с детьми вам уже обеспечено. Есть еще одно маленькое условие, без которого все вышеперечисленное теряет смысл. Это условие формулируется исключительно просто: «Вам надо полюбить де­тей».

**ЧТО ТАКОЕ ОРГПЕРИОД**

Для первых трех-четырех дней смены придумано такое на­звание: «организационный период», или «оргпериод». По отно­шению к нему существует педагогическое поверье: «Как пройдет оргпериод, так пройдет и вся смена».

Как ко всякой народной мудрости, к этой вожатской примете нужно отнестись с серьезностью и вниманием - понапрасну лю­ди говорить не будут. По крайней мере, если в первые дни ребя­та не привыкнут вовремя выбегать на зарядку, аккуратно заправ­лять постели и культурно принимать пищу в столовой, не ждите, что они исправятся и начнут все это делать к середине смены. Это проверено многократно, и не стоит проверять еще раз на своем отряде.

Оргпериод - это время привыкания детей к новым услови­ям, к новым требованиям, к новому режиму дня и даже к новому рациону питания. Оргпериод - это переход из одной жизни в другую. Конечно, для некоторых детей этот переход происходит легко, почти незаметно. Но для отдельных ребят этот процесс настолько мучителен, настолько тревожен, что они не выдержи­вают и при первом же появлении в лагере родителей устраивают «концерт» со слезами, заявлениями «здесь все плохо» и требова­нием сейчас же уехать домой. Постарайтесь в своей работе ори­ентироваться именно на таких ребят. Если для них за три дня ла­герь станет привычным и приятным, то для тех, кто не испыты­вает проблем с адаптацией, он тем более превратится в «дом род­ной».

Из всего сказанного можно сделать вывод: ваша главная зада­ча в оргпериод - помочь детям в привыкании к лагерю. Но та­кая формулировка главной задачи дает мало для понимания, что же нужно делать. Поэтому займемся расшифровкой.

- 51 –

Новое приключение Мюнхаузена можно придумать и рассказать в одиночку, а можно – объединившись в совет биографов барона, свидетелей его приключений.

За самый яркий и "правдивый" рассказ победителю можно вручить треуголку барона Мюнхаузена или другой знаменитый предмет его гардероба. А можно торжественно принять в члены

"Клуба самых честных людей", вручив при этом красивую медаль "Лучшему ученику барона Мюнхаузена".

*ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ВООБРАЗИЛИЮ*

Задание: придумать страну, которой никогда не существовало, и расскзать о ней.

Вы знаете, сколько стран на нашей планете? Более ста. Некоторые из них очень древние, их история насчитывает несколько тысячелетий. Некоторые совсем молодые, они возникли только в нашем веке. Но у каждой страны, древняя она или молодая, есть свое лицо. Лицо страны не похоже на лицо человека. На нем нет носа или глаза. Лицо страны – это ее герб, флаг, гимн;

- это ее столица, знаменитые маленькие или большие города;

- это ее жители, говорящие на незнакомом для нас языке;

- это знаменитые люди и памятные события;

- это заводы, фабрики, выпускающие необычную продукцию;

- это поля с удивительными сельскохозяйственными кульурами и фермы с непривычными нам животными;

- это не похожие на наши денежные знаки;

- это обычаи, странные привычки и манеры ее жителей:

- это песни, исполняемые в сопровождении народных инструментов:

- это традиционные национальные танцы.

Предложите ребятам отправиться в страну, которой нет ни на одной карте. В страну, которую вообразят сами ребята. Пусть они дадут ей название, нарисуют ее герб. Пусть продумают, чем занимаются ее жители, как они здороваются, кушают, спят, что делают по вечерам. Пусть они покажут лицо своей страны фантазии. И после того, как ребята придумают новую страну, можно провести заседание клуба путешественников-фантазеров. Веду**-**

###### - 50 –

###### КОСМИЧЕСКИЙ ПАРАД

Задание: подготовить и показать элементы строевой подготов­ки жителей других планет. Представьте, что на Землю слетелись представители обитаемых планет нашей галактики. И по этому случаю объявлен парад. Каждый детский микроколлектив пред­ставляет планету. Ребята придумывают ей название, заодно при­думывают, как будут звать жителей той планеты. Можно сделать элементы костюмов - для каждой планеты свои. А теперь глав­ное: предстоит придумать движения в строю, характерные для инопланетян; придумать команды, которые отдает инопланетный командир; придумать песню (если ее можно так назвать), с кото­рой обитатели чужих галактик любят двигаться строем. И когда все это придумано, можно начинать космический парад. Все пла­нетные делегации выстраиваются перед трибуной Большого галак­тического совета. Командующие делегацией сдают им одним по­нятный рапорт Верховному главнокомандующему. Затем делегации по-планетно «маршируют» с песней мимо трибуны. Можно от име­ни Галактического совета вручить награды некоторым планетам за значительный вклад в развитие строевого искусства.

*КОНКУРС БАРОНА МЮНХАУЗЕНА*

Задание: придумать и убедительно показать (или рассказать) новое приключение барона Мюнхаузена. Всем маленьким жителям нашей страны известен барон Мюнхаузен. О нем написана книга, снят мультипликационный фильм. Он самый "правдивый" человек на свете. Предложите ребятам стать такими же "правдивыми". А для этого надо немного: всего лишь придумать и рассказать еще одну историю, которая была бы достойна великого рассказчика. Рассказ можно вести от первого лица, можно от третьего, а можно даже начать так: "Однажды мы с бароном Мюнхаузеном…". Для большей достоверности рассказа можно использовать инсценировки, стихи, песни, привлекать очевидцев.

- 11 -

Чтобы процесс вхождения детей в новую (недомашнюю) жизнь прошел плавно и безболезненно, вам необходимо:

- как можно скорее познакомить детей друг с другом, для чего провести игры и отрядные дела, способствующие интенсив­ному знакомству;

- приучить детей к выполнению распорядка дня и соблюде­нию санитарных норм, для чего предъявить детям «единые педа­гогические требования»;

- создать у детей ощущение уюта и комфорта, для чего кра­сиво оформить комнаты и весь корпус;

- сделать детей «управляемыми», для чего поделить отряд на маленькие группы, которые можно назвать «звенья», «звездоч­ки», «экипажи», «команды»;

- дать возможность детям проявить себя, самоутвердиться, для чего предложить набор отрядных дел разнообразной направ­ленности: спортивной, интеллектуальной, художественно-при­кладной, трудовой, творческой;

-сформировать у детей представление о том, что ждет их в ближайшем будущем, для чего познакомить их с планом смены, а по возможности и привлечь детей к его составлению...

Чтобы все это осуществить, вам нужно спланировать первые три дня смены буквально по минутам. Если не будет плана - бу­дет суматоха и неразбериха, раздражение и разочарование. При­чем спланировать оргпериод желательно в спокойной обстановке накануне заезда. Потом, конечно, вы вынуждены будете отка" заться от многого из задуманного и экспромтом делать незапла­нированное. Но, как вы знаете, удается лишь та импровизация, которая была заранее подготовлена. Попробуйте начать планиро­вание оргпериода прямо сейчас. Предположим, вы работаете с отрядом малышей. Вот 25 дел, которые вы можете с ними прове­сти в начале смены. Каждое дело должно быть коротким по вре­мени - не более тридцати минут, а все вместе они должны пре­вратиться в калейдоскоп, в котором каждый новый узор не по­хож на предыдущий, но все яркие, необычные.

1. Конкурс врунов «Как меня собирали в ла­герь».

2. Первая организованная вылазка в лес.

- 12 -

3. Операция «Вперед, спасатели!» - по «спа­сению» территории вокруг корпуса от мусора.

4. Конкурс на самого быстрого «шнуровальщика» ботинок.

5. Изготовление переходящего вымпела и на­граждение им того, кто первый выбегает на за­рядку.

6. Чтение вслух жутко интересной сказки.

7. Выпуск газеты-аппликации «Это мы!».

8. Показательные выступления лучших чистильщиков зубов.

9. Веселая спортивная эстафета «Мишки Гамми» с бегом и прыжками.

10. Музыкальный час с разучиванием новой песни.

11. Составление графика дежурства по комнатам.

12. Конкурс на придумывание нового окончания к сказке «Курочка Ряба».

13. Загадочный вечер, т. е. вечер по отгадыванию загадок.

14. Составление письма с рисунками для любимой мамы или бабушки.

15. Организация телестудии «Спокойной ночи, малыши».

16. Изготовление переходящего вымпела и награждение им того, кто последний приходит в столовую.

17. Музыкальный час с разучиванием второй новой песни.

18. Оформление первых страниц бортжурнала «День за днем».

19. Конкурс на самый чистый носовой платок с предшеству­ющей или последующей стиркой.

20. Викторина «В стране Мульти-Пульти».

21. Оборудование отрядного места с выкладыванием из ши­шек и камешков эмблемы и названия отряда.

22. Конкурс на самый аккуратный чемодан или тумбочку.

23. Турнир по мини-футболу.

24. Экскурсия в библиотеку и час тихого чтения.

25. Сбор отряда по придумыванию названия, выборам коман­диров и утверждению плана дел на смену.

А кроме этого, каждую свободную минуту, когда вы ожидаете приглашения в столовую и пока не начинается программа

- 49 -

условные знаки или записки, где указывается место следующее отметки. Следы могут быть и ложные для того, чтобы запутать казаков. Через 10-15 минут казаки начинают поиски. Игра заканчивается тогда, когда все разбойники пойманы, а пойманный считается тот, которого увидели казаки.

Игру лучше проводить на большой, но ограниченной какими либо знаками территории. По окончании игры казаки и разбойники меняются ролями.

**ОТРЯДНЫЕ ДЕЛА**

КОМИЧЕСКИЙ ЦИРК

Задание: подготовить и показать шуточный цирковой номер. Какой это будет номер, могут решить сами ребята или это будет указано в задании. Тогда можно провести жеребьевку. Сделаем ее так: название номеров напишем на отдельных листочках, свернем их трубочкой и вложим в еще ненадутые воздушные ша­рики. Шарики надуем и завяжем. Приготовим все это заранее. А теперь пришла пора получить задание: группы должны выбрать шар, лопнуть его и вытащить записку с названием цирковой номера. Какие могут быть номера?

- Дрессированные хищники.

- Клоуны.

- Фокусники.

- Канатоходцы.

- Жонглеры.

- Собачки-математики.

- Акробаты.

- Верховые наездники.

Проведет цирковую программу клоун-конферансье, который свяжет эти номера воедино. Не забудьте про цирковой оркестр, Попробуйте изобразить его все вместе: одна группа изображав! пианино, вторая - барабаны, третья - гитары, четвертая - тру­бы и т. д. В качестве победителя можно выбрать самый ориги­нальный или самый веселый номер.

- 48 –

ведущего нужно будет создать «молекулу», т. е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока – "атома" сливаются в одну «молекулу». Если ведущий произносит:"Реакция идет по пять», то уже пятеро играющих должны схватиться друг за друга за друга. Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распадаться на отдельные атомы, служат команды ведущего: «Реакцияокончена**».** Если ре­бята еще не знают, что такое «атом», «молекула", "реакция», - взрослый человек должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит ко­манда: «Реакция идет по одному».

У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

На площадке чертятся две линии на расстоянии 6-8 метров друг от друга. За одной линией стоит водящий – "медведь", за другой – "дом", в котором живут дети. Дети выходят из "дома" в "лес" собирать грибы и ягоды. Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

"У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

Все на нас глядит"

На последних словах "медведь" выскакивает из "берлоги" и старается осалить убегающих в свой дом детей. Осаленный "медведем" игрок становится "медведем".

###### КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

Играющие делятся на две группы. Одна изображает казаков другая - разбойников. У казаков есть свой дом, где в течение игры находится сторож. В его обязанности входит охрана пойманных разбойников. Игра начинается с того, что казаки находятся в своем доме и дают возможность разбойникам спрятаться они по ходу своего движения должны оставлять следы: стрелкой

- 13 **-**

мультфильмов по телевизору, во время движения на стадион и в про­межутках медосмотра можно организовывать самые разнообраз­ные игры и просто разговаривать.

А вот из этих 25-ти кусочков можно сложить мозаику оргпе­риода в отряде, где ребятам по 10-12 лет.

1. Сбор-инструктаж по организации дежур­ства в корпусе.

2. Вечер «Будем знакомы».

3. Операция «Полундра!» по скоростному по-киданию комнат в направлении места проведе­ния зарядки.

4. Открытие «Дизайн-интерьер-клуба» и раз­работка оформления комнат с последующим во­площением проектов.

5. Разучивание спортивной игры «Снайпер».

6. «Песенная перестрелка» на тему: «Вода,

вода, кругом вода...».

7. «Ты да я, да мы с тобой» - сбор по формированию мик­роколлективов.

8. Соревнование-пари на скорейшую заправку кроватей.

9. «Путешествие по ближнему зарубежью» - исследование достопримечательностей ближайшего леса.

10. Изготовление рекламного стенда «Эй, приятель, взгляни на нас».

11. Эрудит-шоу «Все о лете».

12. Час знакомства с лагерной библиотекой.

13. Сюжетно-ролевая игра «Предвыборная кампания», итог которой - выборы командира (спикера, предводителя, верховно­го координатора) отряда.

14. Конкурс «Моя тумбочка лучше всех».

15. Оборудование отрядного места.

16. Спортивно-игровая эстафета «Молодецкие забавы».

17. Торжественное заполнение первой странички «Летописи отряда».

18. Экологическая акция «Чистота спасет мир» - уборка территории, закрепленной за отрядом.

19. Первый отрядный костер с пением песен и разговором (прошедшем дне.

20. «Разведка интересных дел».

- 14 -

21. Творческий конкурс «Джентльмен-шоу» на лучший комплимент и т. д.

22. Открытие отрядной «Настольной игротеки».

23. «Футбол без границ» - просто «гоняние» мячика по футбольному полю.

24. Операция «Прощай, ватрушка!» - съедание последим за пасов родительских продуктов.

25. «Конституционное собрание» - сбор отряда по утверждению плана смены и основных законов отрядной жизни.

Если вы мужественно выдержите эти три дня, не надорвете голос, не упадете от недосыпания в обморок, если вы претворите в жизнь хотя бы половину из предложенного списка, организуете не менее десяти игр и хотя бы три минуты побеседуете по душам с каждым ребенком - дальше у вас все пойдет «как по маслу».

Кстати, в связи с существованием медицинских требований, ставящих в дни оргпериода непроходимые «нельзя!» на пути детей к воде, заготовьте ответ на вопрос, который чаще всего будут задавать вам в эти три дня. Вас обязательно спросят: «А когда поедем купаться?»

**КАК ОБРАЩАТЬСЯ К ДЕТЯМ**

Дети почему-то не любят, когда их называют детьми. Даже маленькие. Попробуйте в своей речи несколько раз употребить это обращение («Дети, собираемся на пляж», «Дети, сейчас разу­чим новую песню»), и вы обнаружите, как между вами и малы­шами возникает холодок отчуждения и разобщенности. Ведь ес­ли они - «дети», то вы - «взрослый», и вам на этом основании нет места в стране «детство». Вас не посвятят в секреты, не дове­рят тайны, да и вообще, о чем и на каком языке с вами - взрос­лым - можно говорить?

Поэтому опытные вожатые стараются избегать этого слова, лишний раз не напоминают детям, что они маленькие, недотепистые, нуждающиеся в заботе и опеке.

Ну**,** а тогда как же обращаться к детям, если они взаправду всего лишь дети?

На этот случай существуют такие варианты:

###### - 47 –

###### НЕВОД

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое играющих! берутся за руки, образуя «невод». Их задача - поймать как можно больше «плавающих рыб», т. е. остальных игроков. Задача «рыб» - не попасться в «невод». Если «рыбка» не смогла увильнуть и оказалась в «неводе», то она присоединяется к водящим и сама становится частью «невода». «Рыбки» не имеют права рвать «невод», т. е. расцеплять руки у водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой «проворной рыбкой».

###### БЕРЕГ И РЕКА

Эта игра требует от ребят внимательности. На земле чертятся две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями «река», а по краям - «берег». Все ребята стоят на «бе­регах». Ведущий подает команду: «РЕКА», и все ребята прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ» все выпрыгивают на "берег». Ве­дущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: «БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА,- БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА...» Если по команде «БЕРЕГ» кто-то оказался в во­де, то он выходит из игры. Выходят из игры также не невнима­тельные игроки, которые во время команды «РЕКА» оказались на «берегу». Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник. Его можно поздравить и начать игру заново.

АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой пло­щадке, в этот момент они все являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы - более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим, по команде

- 46 –

##### САНТИКИ-САНТИКИ-ЛИМ-ПО-ПО

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние... За это время игр выбирают, кто будет «показывающим». Этот игрок должен будет показывать разные движения (хлопки в ладоши, поглаживаю; по голове, притоптывание ногой и т. д.). Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает все движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры хором произносятся слова «Сантики-сантики-лим-по-по». В незаметный для водящего момент показывающие демонстрирует новое движение. Все должны мгновенно его перенять, чтобы не дать возможности водящему догадаться, кто ими руководит. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

###### ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ

На расстоянии 1-1,5 метра чертятся две параллельные ли­нии. От них отмеряется еще 4-5 метров и прочерчиваются точно так же еще 2 линии. Первые две линии - это линии старта, вто­рые - «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т. е. на расстоянии 1-1,5 метра. Команд две, одна из них называется «воробьи», а вторая - "вороны". Ве­дущий встает между командами и называет слова: воровбьи или вороны. Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют во­робьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т.е. спря­таться в «домик». Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи бегут и ловят во­рон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной команде не останется играющих. Или игра идет определённое количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

- 15 -

* «Ребята», «Ребятушки»,
* «Друзья», «Другие мои», «Друзья мои»,

- «Народ», «Люди»,

- «Родные мои», «Братья и сестры»,

- «Пацаны», «Девчонки», «Парни»...

Порой очень выручает игровое «великосветское» обращение:

- «Милостливые государи и государыни»,

- «Любезные сеньоры и сеньориты»,

* «Уважаемые судари и сударыни».

А еще обращение может быть сказочным:

- «Братцы-кролики», «Свободные волки», «Славные Муми-тролли».

А если вы обращаетесь не ко всем сразу, а к кому-то персо­нально, то существуют такие слова:

- «Дружок», «Голубчик», «Солнышко».

Ну, а если у вас в отряде ребята более старшего возраста, то

подойдут и такие игровые обращения:

- «Гвардейцы», «Земляки», «Братья славяне».

Для мальчишек:

- «Мужики», «Мужички», «Молодые люди».

Для девчонок:

- «Красавицы», «Барышни», «Мадмуазели». Для персонального обращения:

- «Вот что, уважаемая...», «Это где ж тебя так, родной ты мой...», «Знаешь, милейший...».

Но вообще-то при персональном обращении лучше всего пользоваться именами (именно именами, а не фамилиями), при­чем девочки, да и мальчишки порой тоже, не возражают, если их имя будет произнесено с уменьшительно-ласкательным суффик­сом. Не «Ольга», а «Оленька». Не «Татьяна», а «Танюша». Не «Дарья», а «Дашенька». Часто возникает проблема, а можно ли использовать клички. Ес­ли они обидные, дразнильные - то, конечно, нет. Но бывают ред­кие исключения, когда кличка нравится ребенку больше, чем имя. Как правило, это английские производные от русских имен (Майкл – Миша) или прозвища, подчеркивающие

 - 16 -

достоинства («Эрудит», «Шварценегер», «Механик»). Если ребенок не возражает и даже гор­дится, когда его так называют, то вы вправе употребить кличку.

Только обязательно попросив предварительно на то разрешение.

Кстати, в маленьком отряде можно придумать даже игру в пе­реименование. Например, предло­жить всем превратиться в героев историй про Винни-Пуха. Тогда в отряде будут и Тигра, и крошка Ру, и Пятачок, а вам придется стать Кристофером Робином. Или можно поиграть в индейское пле­мя с Зоркими Соколами, Быстры­ми Оленями и Хитрыми Лисами. Но на такой шаг можно пойти, если и все содержание вашей деятельности будет соответствовать этой игре. А иначе получится смешно, и даже нелепо: «Храбрый Барсук, сколько раз тебе гово­рить, снимай кеды, когда заходишь в палату!»

Ну, а теперь - самое главное. Не увлекайтесь придумывани­ем слов-обращений. Ведь для ребят намного важнее не слово, а интонация, с которой оно произносится. Можно и стандартное «дети» произнести с искренней теплотой, избегнув как высоко­мерной назидательности, так и сентиментального сюсюканья. А можно и изначально теплое и доброе «ребятушки» проговорить с такой пренебрежительностью, с такой кровожадностью, что де­тям впору будет обидеться или расплакаться.

А чтобы найти при обращении верную интонацию, нужно просто полюбить детей.

**КАК СОСТАВИТЬ ВМЕСТЕ С ДЕТЬМИ ПЛАН СМЕНЫ**

Всю свою сознательную жизнь мы «строим» планы: на сегод­няшний вечер, на завтрашний день, на ближайшее будущее, на дальнюю перспективу. Мы планируем работу и отдых, встречи и поездки, доходы и покупки. Можно даже сказать: это исключи­тельное качество человека - предвидеть и прогнозировать свои действия.

Вспомните, как только вы узнали, что вам предстоит работа в лагере, в вашей голове тут же возникли мысли: «Что я с собой

- 45 -

место. Часто для проведения игр надо разбиться на команды, держите для этого запасе несколько оригинальных считалок. А теперь игры.

#### ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК

Играющие делятся на две команды. Первая должна расколдовать «замок», а вторая команда - помешать им В этом. «Замком»! может служить дерево или стена. Около «замка» находятся главные ворота - двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются! на игровой площадке. Игроки, которые должны расколдовать? «замок», по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к: главным воротам. Их задача - незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до «замка». При этом игра считается оконченной. Но задача второй команды с завязанными глазами осалить тех, кто движется к «замку». Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончанию игры ребята меняются ролями.

Перед началом игры надо оговорить одно условие: будут ли ребята из второй команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

#### СВЕТОФОР

На площадке чертятся две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к играющим. Во­дящий называет какой-то цвет. Если у играющих этот цвет при­сутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить перебегающего пространстеб между линиями игрока. Осаленный становится водящим.

### - 44 –

### ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Там, где подвижная игра, нет места скуке. Эти виде помога­ют сделать эмоциональную разведку, лучше познакомился с ре­бятами. Подвижные игры всегда требуют от играющих двигательных усилий, направленных на достижение условной цели огово­ренной в правилах. Особенность подвижных игр - из соревно­вательный, творческий, коллективный характер. В них и проявляется умение действовать вместе с командой в непрерывно меня­ющихся условиях.

Не сомневаемся, что Вы не один раз были участниками и ор­ганизаторами подвижных игр. Поэтому давайте вспомним вме­сте, что самое главное в организации таких игр. Каждая игра имеет свою игровую задачу: «догони», «поймай», «найди» и др. Постарайтесь именно ею увлечь ребят, заинтересовать их. Иног­да полезно сыграть на самолюбии ребят, выразив «сомнение» в их силе, ловкости. Нарисуйте перед детьми яркую карту пред­стоящего действия. Не стоит в начале ограничиваться одной лишь дежурной фразой: «А сейчас мы будем играть в...» Организуя подвижные игры, помните, что лучше, если Вы будете для них таким же участником, как и ребята. Каждая игра имеет свои правила. Четко объясните их. Эффективнее это можно сделать, если одновременно с рассказом Вы показываете действия, т.е. создаете образное представление об игре. Пусть кто-то из ребят повторит за Вами то, что потребует особого внимания в игре. Если во время игры правила не выполняются, приостановите игру, сделайте веселый комментарий происходящего и покажите, в чем ошибка. В ходе игры будьте эмоциональны и непосредственны! Подбадривайте ребят. Возможен и шуточный репортаж о происходящем. Если интерес к игре пропадет, попробуйте усложнит правила, это обычно вдохновляет. Но помните: игра является игрой до тех пор, пока она дает действующим людям широкий набор способов поведения, пока их действия нельзя заранее предугадать. Не упустите момент, когда игру лучше всего завершить. И еще, для некоторых игр требуется несложный инвентарь, приготовьте его заранее. Хорошо подумайте, где Вам лучше организо­вать игру. Пусть это будет удобное и безопасное

- 17 -

возьму?», «Когда я успею подготовиться?», «Сколько я там зара­ботаю и на что потрачу эти деньги?». А ключевой мыслью было:

«Что я там буду делать?». И при попытке ответить на этот вопрос в вашем воображении возникали сначала смутные, а потом все более отчетливые картинки-образы: как вы идете с детьми в лес, как вы разговариваете с непослушным ребенком, как вы гадаете детям по линиям жизни на ладошках... Это были первые шажки по планированию вашей деятельности в лагере. Может быть, чу­ть позже вы даже попробовали составить перечень дел, игр, бе­сед, экскурсий, конкурсов, эстафет, которые вы могли бы прове­сти с ребятами. Если так было, то, вы, наверное, помните, как после выполнения этой работы вы почувствовали огромное об­легчение: «Кажется, я знаю, что буду делать». А потом, возмож­но, вы сделали еще один шаг, как вам казалось ~ последний. Вы расчертили лист на квадраты (по 7 в ряд - по количеству дней в неделе) и попытались в этих квадратах расположить те дела, которые вы вспомнили и выписали. То, что у вас получилось (а это называется «план-сетка»), окончательно вас успокоило: смена обрела контуры, а вы - уверенность. Так бывает всегда: человек испытывает повышенную тревожность, пока пребывает в неиз­вестности, страхи перед будущим исчезают по мере того, как это будущее обретает ясность. Предварительное планирование сме­ны - очень полезная работа. Вожатый, у которого есть план-сет­ка или хотя бы план-список, более гарантирован от неудачи в сравнении с вожатым, рассчитывающим на экспромт и на авось. Если вы поехали в лагерь с планом, шанс, что у вас все получит­ся, очень высок.

Но не спешите. Наличие у вас плана - это еще не последний этап в планировании смены. Последним этапом будет планиро­вание смены вместе с детьми. Согласитесь, решать за детей, что они будут делать, не узнав, а хотят ли они того, - это не совсем справедливо. У детей тоже есть определенные представления о жизни в лагере, они тоже строят планы. Конечно, эти планы ча­сто невразумительны, наивны, расплывчаты, нереальны, да и, от­кровенно говоря, более скучны, чем ваши задумки, но они есть и не надо от них пренебрежительно отмахиваться. А кроме того, не-

- 18 -

забывайте: дети могут проявить удивительную настойчивость и целеустремленность, когда реализуют собственные затеи, и на­оборот: к чужим, пусть даже многообещающим замыслам, они могут отнестись прохладно и равнодушно. По этой причине план, намеченный вами перед сменой, может «не пойти».

Степень привлечения детей к планированию растет по мере того, как растут сами дети. В отрядах малышей она может быть минимальной, старшеклассникам этот процесс можно доверить почти полностью.

На то, что вожатые редко привлекают к планированию смены малышей, есть основания. Во-первых, опыт у ребят этого возра­ста крохотный и предложить в план смены «нечто действительно стоящее» они не могут. Если хотите убедиться в этом сами, про­верьте: дети предложат вам «Комический футбол», «День име­нинника» и «Поход с ночевкой». А во-вторых, мыслить такими временными категориями, как «смена», планировать, что будет через неделю, а то и две, - это уж слишком!

Но, тем не менее, привлечь малышей к составлению плана смены можно. Например, так! Разбейте ребят на группы (это мо­гут быть звенья). Вручите каждой группе пять листочков. На каждом листочке - название какого-то дела. Их вы можете взять из того списка, что заранее составили. У всех групп названия мо­гут быть разными, а могут и повторяться. Задача малышей: из пяти дел выбрать для плана смены только два. Это очень сложно.

Поэтому малыши могут обратиться к вам за разъяснением - советом. Но не навязывайте слишком откровенно свое мнение. Когда все группы закончат обсуждение, объявите общий сбор. Дайте слово каждой группе, попросите ребят объяснить, почем. именно эти дела для них привлекательны - пусть малыши учат­ся аргументировать. А когда общий сбор закончится, соберите в кружок командиров групп и на их глазах составьте план их дел только что утвержденных всеми вт-месте. По форме ваше творений будет «планом-сеткой».

И хотя фактически этот план на все 100% будет плодом ва­шей фантазии, малыши будут считать его своим. Так происходив всегда, когда детям предоставляется право выбора, и этот выбор они осуществляют самостоятельно».

- 43 -

Позови мою звезду.

Пусть она, как светлый разум,

Луч пошлет на землю сразу.

Пусть дрожат мои враги.

Кто не верит –

Тот беги.

Солнце спряталось за гору,

Зайка в лес,

В мышка в нору.

Кто остался на виду –

Убегай,

Водить иду.

А во время этой считалки все играющие держат перед собой сжатые кулачки. И ведущий, который говорит считалку, на каждое слово ударяет по чьему-то кулаку.

Шла кукушка

Мимо сети,

А за нею малы дети.

Кук-мак,

Кук-мак,

Убирай один кулак.

## А вот так можно разделиться на две команды. Двое ведущих образуют ворота. Каждый из них загадывает себе какое-то слово или предмет, например, цвет, дерево, название фильма или сказочного героя. А в это время все и произносят слова:

А ути-ути-ути,

А куда же нам идти,

Мама-уточка идет,

За собой утят ведет.

Когда цепочка подходит к воротам, "мама-уточка" начинает с "воротами" разговор:

- Царь-царь, пусти в город.

- По что надо?

- Дочку (или сына, если последним в цепочке стоит мальчик) замуж выдавать.

- 42 –

Мальчик девочке - слуга.

Ты подай-ка мне карету,

А я сяду и поеду,

Выбирать себе наряд,

Я поеду в Петроград.

Синий, красный, голубой

Выбирай себе любой.

Кады-Мады,

Неси воды,

Корове пить,

Тебе водить.

Эй, Иван,

Полезай в стакан,

Отрежь лимон

И выйди вон.

Я вареньице варила,

Себе пальчик отварила,

Никому я не скажу,

Что без пальчика хожу.

Катился горох по блюду,

Ты води,

А я буду.

1, 2, 3, 4,

Мы живем в большой квартире,

И конечно же, у нас

Есть и ванна, есть и газ.

Можно в баню не ходить,

Вот и все, тебе водить.

Тучка – белый парашют,

Очень я тебя прошу,

Отведи мою беду,

- 19 -

Более старшим ребятам можно предложить при планировании тот же алгоритм действий, какой был у малышей: карточки с названиями дел - обсуждение по группам и выбор - защита утверждение на общем сборе - заседание доверенных представи­телей и составление плана.

Но можно поступить и по-иному. Самый простой вариант - это когда вы честно, без лукавства» скажете детям:

**-** Я не хочу вас обманывать. Я, конечно же, думал, что вклю­чить в план нашей с вами смены. И примерный план я составил. Я не считаю, что он получился бёзукоризненным, и поэтому хо­чу посоветоваться с вами. Сейчас я расскажу, что хотел бы вам предложить, потом вы соберетесь» по группам и обсудите мои предложения. Если что-то вам не понравится, если что-то я за­был - вы об этом скажете. Я учту ваши замечания и, если вы мне доверите, составлю новый план, по которому мы и будем жить...

Если при обращении к детям вы будете искренни, а при рас­сказе о будущих делах - эмоциональны, то дети могут принять ваш план почти полностью, и при: этом не будут считать его чу­жим.

Другой способ совместного планирования потребует от вас значительных организационных усилий, но окупится заинтересо­ванностью и активностью детей. Он называется «Разведка инте­ресных дел». «Разведка» - это игра, в которой есть роли и есть сюжет. Роли очень просты, каждый ребенок становится «развед­чиком», разведчики объединяются в маленькие разведгруппы во главе с командирами. Командиры! получают задание: «обнару­жить» интересные идеи для плана, отрядной жизни, «захватить» их и «доставить» к установленному сроку в разведштаб. При этом можно не ограничивать свободу действий детей («Ищите, где хо­тите!»), но лучше дать ориентиры и направления - задание не вдохновляет, если способы выполнения его туманны и расплыв­чаты. Объектами разведдействий могут быть конкретные люди, работающие в лагере: начальник, старший воспитатель, завхоз, библиотекарь, физрук, вожатый младшего отряда и т. д. Дети должны их разыскать, войти с ними в контакт и взять у них ин­формацию:

- 20 -

- Анна Дмитриевна, скажите, пожалуйста, что вы можете по­советовать провести в нашем отряде...

- Дядя Коля, мы знаем, вы ведь любите наш отряд, предло­жите нам что-нибудь интересненькое для отрядного плана...

- Товарищ вожатый восьмого отряда, разрешите обратиться. Нам поручено задать вам вопрос...

Если вы сомневаетесь, что те люди, к которым вы направляете детей, примут их доброжелательно и подарят дельные предложе­ния, проведите с ними предварительную работу: «Тут к тебе мои придут, ты с ними повежливей. И еще вот список, посоветуй им это провести. Только по бумажке не читай, сделай вид, что сам придумал. От себя, конечно, тоже можешь что-то добавить». Если вам покажется, что такими хитрыми действиями мы обманываем детей, скажите себе: это игра, а во всякой игре есть правила, есть игровая ситуация, есть сюжет. Последним этапом в сюжете этой игры будет обработка разведгруппами полученной информации, подготовка донесения и доклад в разведцентре, окончательная оценка разведданных на «интересность» и утверждение плана.

Еще одной формой коллективного планирования может быть «Аукцион идей». Нарисуйте условные «деньги». Или найдите предметы их заменяющие (шишки, камешки, фантики). Выдайте каждому ребенку по 10 (25, 100) таких «денег». Соорудите «помост» для аукциона, сделайте «молоток», приготовьте «товар» и войдите в образ ведущего. Ваша задача - продать с аукциона будущие отряд­ные дела. Вы будете представлять каждое дело, давать ему характе­ристику, а после описания и рекламы продавать. Только те дела, за которые дали наибольшие суммы, войдут в будущий план смены. При этом дети могут объединять свои капиталы.

Если самое непонятное для вас в этой форме - откуда взялся «товар», т. е. те отрядные дела, которые ребятам нужно оценить посредством покупки, то вспомните: вы составляли план смены, когда готовились к лагерю. А если собственных заготовок у вас нет, то посмотрите приложение в конце этой книги. Самым же лучшим вариантом будет поставка «товара» на аукцион с «фаб­рик идей», которые вы организуете с детьми накануне.

- 41 –

Если слова длинные, то можно их делить на слоги. Перед считалкой ребята договариваются, кто будет водить: тот, кто по считалке выйдет первым или тот, кто останется последним, когда, выйдут все остальные.

Считалки бывают разные: смешные и не очень, длинные короткие, с понятным всем текстом или с набором никомупонятных слов. И в каждом городе, в каждой деревне есть свои любимые считалочки, не похожие на другие.

Тара-Мара

В лес ходила,

Шишки ела,

Нам велела.

А мы шишки

Не едим,

Таре-Маре

Отдадим.

Шла собака

Темным лесом

За каким-то интересом.

Инти-инти-интерес,

Выходи на букву «С».

Буква «С» не подошла,

Выходи на букву «А».

Буква «А» не нравится,

Выходи красавица.

Катилась мандаринка

По имени Иринка,

Кто ее найдет,

Тот и вон пойдет.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,

Выплывает белый месяц,

А за месяцем луна.

# - 40 -

# *ПРИЛОЖЕНИЕ*

**СЧИТАЛКИ**

**СЧИТАЛКА? СЧИТАЛКА…**

**СЧИТАЛКА!**

С чего начинается игра? Обычно для того, чтобы начать игру, выбирают ведущего или водящего, в некоторых случаях делятся на команды. Понаблюдайте за играющими ребятами, вспомните свое детство и вы увидите, как быстро и весело это происходит. А помогают в этом считалки. Например, эта:

На златом крыльце сидели

Царь, царевич, король, королевич,

Сапожник, портной,

Кто ты будешь такой?

Выходи поскорей.

Не задерживай добрых

И честных людей.

Или такая:

Аты-баты,

Шли солдаты,

Аты-баты,

На базар.

Аты-баты,

Что купили?

Аты-баты,

Самовар.

Аты-баты,

Сколько стоит?

Аты-баты,

Пять рублей.

Аты-баты,

Аты-баты,

Выходи от нас Скорей.

Обычно считалку говорит один из играющих. Все остальные становятся вокруг. Считают, как правило, по часовой стрелке. Ведущий, произнося слова из считалки, указывает на игроков.

- 21 -

Когда все идеи будут раскуплены, предложите обладателям десяти самых «дорогостоящих покупок» собраться для размеще­ния их в «банке», т. е. для планирования смены.

А еще во время совместного планирования могут быть ис­пользованы такие формы:

«Мозговой штурм»,

«Ящик предложений»,

«Рейтинг популярности»,

«Сеанс предсказаний»,

«Каталог идей»...

И в любом случае, какую бы форму привлечения детей к пла­нированию вы ни использовали, на заключительном этапе при «верстке» плана не забывайте:

- существует общелагерный план, и не нужно этим двум планам «конфликтовать» между собой;

- после оргпериода наступает эмоциональный спад, и в это время желательны более спокойные мероприятия;

- в «банный день» не нужно играть в футбол, а в «родитель­ский» уходить в поход;

- праздники, которые идут один за другим, могут утомить так же, как и скучные будни, и вообще - «лучший отдых - это смена деятельности»;

- может измениться погода, и тогда вместо «запланирован­ного» придется проводить «резервное».

Можно было бы еще предложить поиграть в Думу или парла­мент, который соберется для обсуждения ратификации вашей программы действий. Но в этом случае есть опасность, что дети увлекутся взрослой игрой и утвердят план с многочисленными поправками как раз перед закрытием смены, когда всем пора бу­дет разъезжаться.

**КАК УПРАВЛЯТЬ ОТРЯДОМ**

Шофер управляет большим многотонным самосвалом Мозг управляет руками, ногами и прочими органами.

Премьер-министр управляет правительством и государствен­ной экономикой Вожак-горилла управляет стаей.

- 22 -

Как видите, вопрос об управлении возникает не только в от­ношениях между людьми. Он появляется там, где есть сложная техническая, биологическая, политическая или любая другая си­стема, где необходима согласованность действий отдельных ча­стей, механизмов, особей, органов, где без управления невоз­можно сохранение целостности системы, невозможно достиже­ние результата, во имя которого система образовалась.

Ваш отряд - это тоже «сложная система», можно его назвать и «единым организмом». В нем много самостоятельных «части­чек», каждая со своими волей, характером, жизненным опытом привычками и ценностями. И все эти «частички» находятся по отношению друг к другу в состоянии симпатии или антипатии, дружбы или ненависти, и, более того, постоянно происходят процессы, приводящие к изменению как частичек, так и отноше­ний между ними.

Этой «системой», этим «организмом» нужно управлять, иначе на­чнется рассогласованность, разрушение и в дальнейшем «нереализа­ция функционального предназначения». На простом языке это озна­чает: ссоры, драки, невыполнение планов, несоблюдение режима дня и в итоге - всеобщая подавленность и испорченный отдых.

Управлять отрядом поручено вам, и вы должны четко осозна­вать: «Зачем это нужно?» и «Как это делается?». На первый вопрос ответ уже прозвучал: от вашей компетентности в управлении зави­сит, будут ребята дружить или ссориться, насколько интересной бу­дет отрядная жизнь и с каким чувством ребята уедут из лагеря. А со вторым вопросом попробуем разобраться обстоятельно.

За много-много лет природа и человеческое общество выра­ботали разные приемы, способы и механизмы управления. Среди них самым простым является «прямое управление». В отряде оно могло бы осуществляться так. Каждый ребенок непосредственно контролируется и направляется в своих действиях лично вами. Вы определяете для каждого ребенка режим дня и набор заня­тий. В случае, если у ребенка возникли затруднения, он обраща­ется сразу к вам.

- 39 -

97. Вечер-беседа о разгаданных и неразгаданных тайнах в на­уке и человеческой истории.

98. Час тихого чтения (повторяется ежедневно).

99. «Танцы на воде», т. е. дискотека под дождем с последу­ющей просушкой.

100. Концерт вожатской самодеятельности для детей.

Можно было бы предложить еще 100 занятий, но, скорее все­го, пока вы организуете и проведете вышеперечисленные, или кончится дождь, или закончится смена, или начнется Всемир­ный потоп. В любом случае вторая сотня занятий вам не потре­буется.

- 38 -

76. Обход всего корпуса изнутри, держась за стены и не отры­вая руки.

77. 5-й урок в «Школе авангардной живописи». Аппликации из сухих листьев и цветов.

78. Шестое заседание клуба интеллектуальных игр. Мульт-викторина.

79. Конкурс на лучший букет для бутылки с узким горлышком.

80. Вечер легенд и мифов.

81. Час просмотра телевизионных программ (повторяется ре­гулярно).

82. Турнир карточных игроков «В дурака» с определением по­бедителя.

83. Игра с песенными вопросами и песенными ответами «Футбол».

84. Занятие N 8 в «Мастерской игрушек». Изготовление само­летов и корабликов из старых газет.

85. Написание зашифрованных писем и организация пере­писки между палатами.

86. Конкурс на самое красивое оформление палаты.

87. Встреча-разговор с очень интересным человеком.

88. Шуточная коммуникативная игра «Сломанный телефон».

89. Час технических головоломок (кубик Рубика и др.).

90. Вечер гаданий и астрологических прогнозов.

91. Седьмое заседание клуба интеллектуальных игр. Игра «Звездный час».

92. Полуспортивное соревнование в помещении «Веселенькие стартики».

93. 6-й урок в «Школе авангардной живописи». Рисунок из пластилина на стекле.

94. Конкурс фантазеров «Что я сделаю, когда кончится дождь».

95. Заседание N 9 в «Мастерской игрушек». Изготовление иг­рушек из ниток и тряпичных лоскутков.

96. Турнир игроков в «Морской бой» с определением победителя.

- 23 -

Такой способ управления возможен только теоретически. Чтобы его реально применить в отряде, потребовалось бы всех детей поселить в отдельные комнаты, запретить им без вашего позволения общаться между собой, лишить их права на самосто­ятельные решения и действия и при этом рассчитывать на безу­коризненное и моментальное выполнение ваших требований.

Не совсем такое, но нечто подобное некоторые вожатые все же пытаются практиковать в отрядах. При этом они обращаются не к отдельным ребятам, а ко всему отряду в целом, словно отряд - это одно нераздельное существо. Внешне это выглядит примерно так: «Отряд, слушай мою команду, всем чистить зубы... приступить к завтраку... сходить в туалет... немедленно спать...» Если кто-то не ощущает себя клеточкой единого организма и не желает безапелля­ционно поступать «как все», вступает в действие система разнооб­разных наказаний: от моральных до физических.

Увы, такая система управления вполне реальна, и, как пока­зывает горький опыт человечества, всегда находились желающие реализовать ее в масштабах чуть больших, чем один отряд. Но если в армии или на заводе такой способ управления еще как-то можно оправдать боевой задачей или производственной необхо­димостью, т. е. конечной целью, то в детском отряде конечный результат (отдых и удовольствие) отрицает подобные управленчес­кие эксперименты. Каждый вожатый, берущий на себя роль «пра­порщика» или «маленького диктатора», оказывается в ситуации, когда процесс управления осуществляется ради самого управления, а не ради детей, не во имя развития личности каждого ребенка.

Детей, которыми пытаются так управлять, можно искренне пожалеть. Вожатым, которые пытаются так управлять, можно ис­кренне посочувствовать: сколько же нужно энергии и воли, что­бы привести всех к единому стандарту и послушанию.

К счастью, в самой природе человека, в его стремлении к са­моопределению, в способности к собственной личной активно­сти заложено противоядие против всех казарменных режимов, больших и маленьких. И даже там, где подобные способы управ­ления вводят и утверждают, их господство бывает исключительно внешним, поверхностным и, как правило, недолгим.

- 24 -

Управлять отрядом нужно по-другому. С учетом разнообразия интересов и несхожести характеров детей. С учетом наличия у детей определенного жизненного опыта. С учетом способности детей к самоорганизации. Чем меньше дети чувствуют, что вы управляете ими, тем более успешно вы справляетесь с управлен­ческой задачей. Лучший стиль управления - внешне незаметный и внутренне гибкий.

Гибкий стиль включает в себя и элементы прямого, и элемен­ты опосредованного управления. Прямо детям нужно предъявить только единые требования в отношении режима дня, порядка в корпусе и поведения в тех местах, где жизни ребенка может уг­рожать опасность. При этом единые требования нужно обяза­тельно аргументировать, а в дальнейшем личным примером де­монстрировать их выполнение. Можно эти требования оформить в систему понятных запретов:

«Нельзя находиться у реки без вожатого»,

«Нельзя входить в палату в грязной обуви»,

«Нельзя покидать территорию лагеря без предупреждения».

Максимальное число запретов - 5, если больше - они не будут выполняться.

В отношении всех остальных вопросов прямое управление неэффективно. Нужны другие приемы и механизмы. Среди них - деление отряда на микроколлективы. Они могут называть­ся «звенья», «палаты», «команды», «ватаги», «экипажи» - в об­щем, как вы придумаете. Необходимость микроколлективов за­ключается в том, что через них легче контролировать даже состо­яние здоровья детей.

Именно микроколлективы, а не отдельные дети и не отряд в целом, станут главным объектом вашего управления. Но чтобы они действительно таковыми стали, нужно, во-первых, объеди­нить ребят по симпатиям и, во-вторых, предложить группам де­ло, которое их сплотит. Таким делом могут быть и групповые по­ручения, и задания по подготовке к отрядному творческому ме­роприятию.

Поручения можно сделать традиционными, а можно их чере­довать. Например, вы придумываете для пяти микроколлективов вашего отряда пять дел:

- 37 -

54. Сооружение индивидуальных «домиков» под кроватями.

55. Час чтения вслух книги с захватывающим сюжетом (повторяется ежедневно).

56. Занятие N б в «Мастерской игрушек». Изготовление кукол из соломки.

57. Конкурс на лучшее изготовление «мокроступов» из целлофановых пакетов.

58. Старая коммуникативная игра «Города».

59. Турнир доминошников (тех, кто играет в домино) с определением победителя.

60. Вечер именинников.

61. 4-й урок в «Школе авангардной живописи». Графика на бумаге, покрытой черной тушью (рисунок наносится иголкой).

62. Конкурс собирателей дождя, т. е. 30-минутная прогулка; под дождем со стаканами, в которые необходимо собрать, как; можно больше капель.

 63. Изготовление отрядной стенной газеты «Мокрая правда».

64. Игра «Прятки», только прячутся не люди, которых ищет один ведущий, а наоборот: все ищут один спрятанный ведущим; предмет.

65. Пятое заседание клуба интеллектуальных игр. Игра «Великолепная семерка» с вопросами по истории и географии.

66. Час охоты на комаров (Повторяется по мере необходимости).

67. Неформальная беседа о любимых книжках. *\*

68. Занятие N 7 в «Мастерской игрушек». Изготовление ма­сок из папье-маше.

69. Игра с прыжками «Три-пятнадцать». I

70. Конкурс иллюзионистов с предварительным разучиванием фокусов и подготовкой инвентаря.

71. Час отгадывания кроссвордов.

72. Генеральная уборка.

73. Организация выигрышной лотереи, в которой билеты по­купаются за вежливые слова.

74. Коммуникативная игра «Ассоциации».

75. Подготовка концерта для соседнего отряда и выход в го­сти с этим подарком.

- 36 -

28. Игра в фантики.

29. Танцевально-игровая программа (сокращенно: «ТИП»).

30. Полуспортивная встреча между командами мальчиков и девочек по «Воздушному хоккею».

31. 2-й урок в «Школе авангардной живописи». Композиция из цветных клякс на бумаге.

32. Час медитации.

33. Всеобщая перестановка мебели (кроватей и тумбочек).

34. Занятие N 4 в «Мастерской игрушек». Приготовление по­делок из коры.

35. Веселая коммуникативная игра «Чепуха».

36. Час разучивания новых песен. (Повторяется ежедневно).

37. Матч-реванш по «Воздушному хоккею».

38. Конкурс на самое грустное письмо «А у нас идет дождь».

39. Третье заседание клуба интеллектуальных игр. Игра «Ин­теллектуальный хоккей» с вопросами о литературе и музыке.

40. Вечер страшилок.

41. Неформальная беседа об увлечении коллекционированием.

42. Час отгадывания загадок.

43. 3-й урок в «Школе авангардной живописи». Рисунок из проволоки на фанере.

44. Полчаса коллективного стояния на голове.

45. Встреча гостей - соседнего отряда.

46. Занятие N 5 в «Мастерской игрушек». Изготовление объ­емных фигурок из бумаги.

47. Игра «Поле чудес».

48. Откровенный разговор - «Огонек»: «Расскажи мне о себе».

49. Очень азартная коммуникативная игра «Мафия».

50. Час изготовления подарков к родительскому дню.

51. Очень современная танцевально-конкурсная программа «Стартинейджер».

52. Четвертое заседание клуба интеллектуальных игр. Сказочный эрудицией.

53. Неформальная беседа о любимых кинофильмах.

- 25 -

1. Заполнение очередной странички отрядного дневника.

2. Уборка закрепленной за отрядом территории.

3. Общая организация вечернего дела.

4. Уборка отрядного места (и того, которое в корпусе, и того, которое «на природе»).

5. Придумывание сюрприза для всего отряда.

Вы отводите время для выполнения этих поручений, лучше, если каждодневно одно и то же (например, полчаса или час сра­зу после завтрака или полдника). В один день эти поручения вы­полняют одни группы, а в другой - другие. Это будет называть­ся ЧТП - «чередование традиционных поручений».

А когда нужно организовать «Веселые старты» или «Конкурс сыщиков», ребята также будут готовиться и соревноваться ко­мандами-микроколлективами. Кстати, соревнование - еще один эффективный прием при решении проблемы управления.

В каждом микроколлективе можно выбрать постоянного или временного командира (предводителя, звеньевого, атамана). Каждое утро и каждый вечер этих командиров можно пригла­шать на совет. На совете можно в присутствии командиров и с их. участием планировать, день, обсуждать проблемы, распреде­лять задания. Если среди командиров окажутся авторитетные ре­бята, склонные к лидерству и обладающие способностью к орга­низации, результативность совета будет очень высокой. А у вас появится шанс часть своих обязанностей по управлению пере­дать самим ребятам. И тогда совет командиров станет рабочим органом самоуправления отряда. Можно выбрать и командира отряда, а можно таковым назначать командира дежурного мик­роколлектива.

А есть еще и такие «рычаги» управления отрядом:

- личная просьба к ребенку,

- создание общественного мнения по какому-либо поводу,

- организация рекламной кампании,

- разработка системы стимулов и поощрений,

* обращение «за советом» к приехавшим родителям. Но самым высокоэффективным приемом управления отрядом является игра, большая ролевая игра в какую-либо из выработанных человечеством модель общественного

- 26 -

самоуправления: в «новгородский вечевой строй», в «английский парламентаризм», «римский сенат», в «русскую монархию с государственной ду­мой», в «казачий круг» или просто в «город», в котором есть, как во всяком городе, мэр и городской совет, полиция и налоговая служба, предприятия и учреждения и, конечно же, обычные жители. Как организовать такую сюжетно-ролевую игру это уже другой вопрос.

**ЧТО ДЕЛАТЬ В «ТИХИЙ ЧАС»**

В былые годы в распорядке дня каждого лагере где-то между обедом и полдником располагался «дневной сон», он же «тихий час», он же «гори зонт», «ПЧМ», «абсолют» и т. д. В это послеобеденное время дети должны были спать. Так требовали медики, справедливо утверждая, что сон укрепляет здоровье. Поскольку дети часто не понимали ценности этой процедуры для своего здоровья и не спали, вожатым вменялось в обязанность организовывать процесс коллективного засыпания, чем в значительной степени повышать оздоровительный эффект.

Сегодня столь категорического требования уже нет. Сегодня администрация каждого лагеря самостоятельно делает выбор «Спать или не спать?» И часто совсем уже принимает решении «Не спать», как тут же пугается: «А что же тогда делать, если н спать?» Ведь полезность послеобеденного отдыха для детей -недомыслы. И биоритмы детского организма - не вымыслы. И ес­ли вместо двух часов сна разрешить два часа бега и прыжков, произойдет истощение, а не восстановление жизненных фун­кций. И лагерь не выполнит одну из важнейших своих задач - оздоровление детей.

Поэтому послеобеденный отдых нужен. Но отдых - это не всегда сон. Отдых - смена видов деятельности. И значит, после­обеденный отдых - это смена эмоциональных и подвижных игр на спокойные, тихие занятия. К таким занятиям можно причислить:

- чтение книг,

- лепку из пластилина,

* написание писем домой,
* вязание на спицах,

- 35 -

6. Час пришивания пуговиц, глажения рубашек и стирки но­совых платков.

7. Игра «Я садовником родился...» с последующим превраще­нием ее в игру в фанты.

8. Ритуал приветствия дождя.

9. Вечер «Русские посиделки» с чаепитием, рассказыванием баек, шутками и розыгрышами.

10. Турнир по олимпийской системе среди мальчиков по арм-реслингу.

11. 1-й урок в «Школе авангардной живописи». Рисунок из спичек или тонких веточек, наклеенных на картон.

12. Час рассказывания анекдотов.

13. Открытие клуба интеллектуальных игр с торжественным ритуалом и последующим первым заседанием-игрой «Что? Где? Когда?, или Интеллектуальное казино».

14. Конкурс «Мода в каменном веке».

15. Занятие N 2 в «Мастерской игрушек». Изготовление игру­шек из глины или пластилина.

16. Программа психологических тестов.

17. Прогулка босиком по лужам.

18. Час настольных игр. (Повторяется ежедневно).

19. Неформальный обмен кулинарными рецептами.

20. Вечер инсценирования сказок.

21. Игра в «Луноходы»: два часа передвижений по корпусу только «на четвереньках».

22. Организация выставки витражистов - раскрашивание окон в холле гуашевыми красками.

23. Коммуникативная игра для знатоков слов русского языка «Контакт».

24. Час придумывания нового применения старым, никому не нужным вещам.

25. Турнир шахматистов и шашечников с определением побе­дителя.

26. Второе заседание клуба интеллектуальных игр. Игра «Брейн-ринг» с вопросами о природе.

27. Занятие N 3 в «Мастерской игрушек». Изготовление сви­стулек из ивовых веточек.

- 34 -

получать еще тысячу и одно удовольствие из тех, что возможны в солнечную погоду. От понимания этого настроение у детей портится, как сметана, не убранная вовремя в холодиль­ник. Возникает желание уехать домой. Появляется капризность и раздражительность. Повышается склонность к заболеваниям.

Дождь - это ваш враг N 1. Но дождь - внешний противник, и он сможет победить вас, лишь если вы позволите ему объеди­ниться с внутренним врагом - растерянностью. Разрешение противостояния «кто кого?» между вами и дождем, даже если дождь мелкий, холодный и «зарядил» на целую неделю, полно­стью зависит от вашего мастерства и вашей внутренней мобилиза­ции. Если вы сознательно распрощаетесь с надеждой отдохнуть в эти дни, если вы оперативно внесете изменения в распорядки и планы, если вы проявите внутреннюю собранность и сумеете орга­низовать детей, то вероятен и такой исход: дети будут вспоминать дни солнечной блокады как самые интересные и увлекательные. Ведь во время дождя можно столькому научиться, столько прочи­тать, о стольком поговорить и во стольком поучаствовать! Ни один другой отрезок лагерной смены не сравнится с дождевым по плот­ности дел и занятий, а значит и по яркости и разнообразию впе­чатлений. Нужно только уметь чередовать нагрузку, вовремя менять помещения и постоянно заботиться о материальном обеспечении.

В сырую погоду можно проводить практически любое из дел, название или описание которого вы встретите в главах и прило­жениях этой книги. Но на всякий случай вот перечень еще ста занятий, которые помогут вам пережить и победить дождь.

1. Операция «Путешествие по книжным полкам», т. е. посе­щение библиотеки и получение книг для чтения в последующие часы и дни.

2. Концерт КВЧГ («кто во что горазд!»).

3. Конкурс на лучшую рекламу дождя.

4. Занятие N 1 в «Мастерской игрушек». Изготовление фигу­рок из шишек, желудей, орехов, а также спичек и пластилина.

5. Создание коллективной аппликации из цветной бумаги «Солнышко смеется».

- 27 -

- игру в шахматы и шашки,

- отгадывание кроссвордов,

- слушание музыки,

- вырезание из дощечки кораблика,

- запись слов любимой песни,

- просмотр телевизионных программ,

- лежание на спине и разглядывание облаков,

- рисование и выстригание платьиц для куколки,

- собирание кубика-рубика,

- занятия с конструктором,

- слушание читаемой вслух книги.

Но прежде чем организовать эти или другие тихие занятия, еще раз подумайте: «А может быть, все-таки спать?» Как показы­вает опыт тех самых лет, когда дневной сон был «принудилов­кой», добиться засыпания детей можно. И в том случае, когда детям б лет, и когда им 12. Для этого нужна лишь твердость. Безапелляционно заявить, что спать будем, решительно потребо­вать раздеться и занять горизонтальное положение, строгим взглядом или словом прекратить разговоры, твердой поступью приступить к обходу владений. Удары ваших шагов будут вну­шать: «Карающий меч возмездия за непослушание где-то рядом». Многие дети, поняв, что они лишились всякой надежды заняться чем-то более интересным, поворочаются, повздыхают и уснут. При этом кроме требовательно-надзирательного стиля можно ис­пользовать нотки высокого пафоса: «Настоящему человеку не­скучно оставаться наедине с собой два часа». Правда, отдельные мальчики и девочки последние слова воспринимают не как по­вод предаться размышлениям о вечном, а как повод заняться ма­стурбацией - это довольно распространенное явление в лаге­ре - руки ребенка непроизвольно начнут изучать другие части тела, когда он вынужден лежать, а сна ни в одном глазу.

А теперь представим, что вы, бросив на чаши весов все аргументы «за» и «против», бесповоротно решили: «Обойдемся без сна». Решиться нужно именно «бесповоротно», передумывать. И на пятый день смены призывать к тотальному сну - это все равно что заталкивать вылупившегося цыпленка обратно в треснув­шую скорлупу: малоперспективное занятие. Чтобы такой преце­

- 28 –

дент не возник, вам предстоит приложить много интеллектуальных и организационных усилий. Нужно будет и составить про­грамму занятий на каждый день, и обеспечить их материально! т. е. приготовить в достаточном количестве бумагу, карандаши ножницы, пластилин, кисти, баночки для воды; а также ребусы, кроссворды, шарады, головоломки; и еще шахматные доски, настольные игры, выкройки и макеты; и, наконец, маленькую библиотечку из старых детских журналов, комиксов и интересно книг. Если о материальной базе не позаботитесь вы, о ней позаботятся дети - они нарисуют колоду самодельных карт.

Занятия можно организовать целенаправленно и нецелена­правленно. В первом случае дети в подавляющем большинство будут заниматься одним делом (например, сегодня - играть в настольные игры, завтра - склеивать из фантиков гирлянду). Во втором случае каждый вправе выбрать себе занятие сам. Для обеспечения руководства удобнее первый вариант, для воспитания чувства самостоятельности и ответственности - второй. В обоих случаях дети находятся в холле, не раздеваются и не ложатся в кровати, в палаты уходят только те, кто чувствует усталость и желает отдохнуть - им не надо мешать.

Чтобы придать такому «тихому часу» более организованный характер, можно ежедневно начинать его с ритуального открытия. Это будет короткий общий сбор, во время которого вы под­нимете флаг с эмблемой «Клуба тихих игр», и все произнесут слова игровой клятвы: «Я, член тайного клуба тихих игр и спо­койных занятий, перед лицом своих товарищей торжественно клянусь: ни разу в течение двух предстоящих часов не вскрикнуть, не взвизгнуть, не свистнуть и говорить только шепотом. И ее ли я нарушу свое обещание, пусть меня постигнет самое суровое наказание». А по окончании двух часов можно организовать ритуал закрытия клуба: всем выйти на улицу, построиться, набрать в грудь и живот побольше воздуха и на счет раз, два, ТРИ выпустить его» сопровождая любыми звуками максимальной громкости.

Еще лучше, если бессонный тихий час вы проведете на при­роде. Для этого надо взять покрывала или пляжные полотенца и уйти всем отрядом на берег реки или полянку. Здесь, даже если

- 33 -

Только спокойным, нераздраженным, невозмущенным голосом!

При этом наказание может быть и не применено, если ребенок понял, признал свою вину и покаялся в случившемся.

При этом наказание может быть отсрочено.

При этом мера и форма наказания могут быть обсуждены с другими детьми.

Правда, последнее правило имеет смысл только в отрядах, где есть дружный коллектив. Если его нет, то всякие разговоры о правых и виноватых превратятся в поощряемое ябедничество. А это еще хуже, чем если вы будете в одном лице и судьей, и адвокатом, и прокурором, и «органами исполнения приговора».

А что касается наказаний за нарушение установленных вами запретов, то сначала посмотрите, насколько разумны эти запре­ты. И посчитайте, сколько их. Реально выполняться могут не более пяти запретов. В их числе надо оставить все, что может угрожать здоровью и жизни ребенка. А от всех остальных, пожалуй, стоит отказаться. Тем более, что среди них встречаются такие шедевры заботы о детском благополучии:

«Нельзя ходить в туалет в одиночку»,

«Нельзя выходить из столовой с куском хлеба»,

«Нельзя спать, лежа на животе»,

«Нельзя пребывать в помещении в головном уборе»,

«Нельзя чесаться во время просмотра телевизора».

Если вы сохраните подобные запрещения, вам придется наказывать детей поголовно и ежечасно.

**ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ НА УЛИЦЕ ДОЖДЬ**

Если где-нибудь в засушливых пампасах австралийского кон­тинента дождь - это счастье, ниспосланное небом, то для вас - это несчастье, это крушение планов и надежд, это семь с поло­виной кругов ада. Даже взрослых дождь вводит в состояние бес­причинной хандры, уныния и пессимистического восприятия ок­ружающей действительности. Дети же с их непосредственной ре­**-** акцией на происходящие события быстро осознают: если дождь - то нельзя гулять, купаться, ходить в лес, кататься на ка­челях и

- 32 -

ми его противоречивыми желаниями, со всеми его привычками, ма­нерами, странностями и «прибабахами».

А поэтому вы не имеете права наказывать ребенка...

... за то, что он не похож на других,

... за то, что он не желает делать то, что делают все,

... за то, что он имеет точку зрения, отличающуюся от вашей.

На языке лагерной практики это означает:

- если ребенок не ест манную кашу,

- если он одевается в пять раз медленнее, чем другие дети,

- если он не понимает, зачем спать после обеда,

- если он мочится по ночам в кровать,

- если он не желает участвовать в сборе лекарственных трав, наказывать его нельзя!

Убеждать и разъяснять, помогать и учить можно, а наказы­вать нельзя.

Также вы не имеете права на наказание в тех случаях, когда сами не выполняете то, что требуется от ребенка. Это просто не­честно: призывать к чистоте и порядку в корпусе, если в вашем личном жилище обстановка, как в комнате пламенного револю­ционера после обыска.

Вместе с тем ни одно, даже самое гуманистическое учение, не отрицает наказание полностью и навсегда. Ибо в любой гуманистической педагогике кроме высшей ценности, личности ре­бенка, есть еще одна высшая ценность - личность другого ребенка. А поскольку «свобода одного заканчивается там, где начинается свобода другого», то все действия детей, унижающие других детей, покушающиеся на собственность других детей, грозящие здоровью других детей, могут быть осуждены, и по отношению к ним может быть применено наказание.

Но!

Не впервые пять минут после совершения «противоправных» действий!

После попытки понять мотивы, стоящие за поступком!

При условии разъяснения виновному причины его неправоты!

- 29 -

кто-то и зашумит, шум легко будет поглощен окружающим спо­койствием. А занятий для детей здесь даже больше, и их не надо особо придумывать: можно угадывать, на что похожи облака, можно собирать камешки или цветы, можно просто подремать. Но предварительно вам надо договориться с руководством лаге­ря, убедить его, что отдых на свежем воздухе целебнее и дает больший оздоровительный эффект.

Но если стереотипы в вас еще живы и вы не представляете детей во время тихого часа не в кроватях, можно найти такой компромисс. Дети укладываются в постели, но не спят - они слушают! Например, музыку. Для малышей можно подобрать це­лую фонотеку из детских мюзиклов и музыкальные сказок (от «Бременских музыкантов» до «Следствие ведут колобки»). А ре­бятам постарше предложить, предварительно проведя настраива­ющую беседу, и что-то посерьезнее. Даже с минимально разви­тым музыкальным вкусом дети способны воспринять и «Пер Гюнта» Э. Грига и «Времена года» А. Вивальди. А в другие дни можно послушать песни С. Никитина и В. Долиной или компо­зиции групп «Аквариум», «Кино» - ту музыку, которая не воз­буждает, а успокаивает, в которой есть мелодичность и красота. И слушая которую легко уснуть.

Если же магнитофона, проигрывателя, кассет, пластинок и даже гитары у вас нет, возьмите книгу и почитайте вслух. Только книгу выберите с ярким словом и сюжетом, а читать постарай­тесь выразительно.

Со стороны все происходящее в вашем корпусе можно будет назвать римско-советским словосочетанием: «Возлежания в избе-читальне».

**КАК НАКАЗЫВАТЬ ДЕТЕЙ**

По тому, насколько вожатого интересует этот вопрос, можно судить о его опытности и профессионализме. Если вы, прочитав оглавление книги, в первую, вторую или третью очередь обрати­ли внимание на эту главу и открыли эту страницу прежде, чем познакомиться с другими, значит, можно сделать вывод, что в вожатской работе вы новичок, так как именно новичков эта про­

- 30 –

блема волнует больше всего. В этом нет ничего зазорного, ибо, наверное, нет ни одного начинающего педагога, который тайно или явно не собирал бы всевозможную информацию о репре­ссивных методах воздействия на детей, и все вожатые-асы когда-то тоже переболели повышенным интересом к этой проблеме.

Этот интерес обычно быстро проходит, так как выясняется, что за последние две тысячи лет ничего нового в способах и методах наказания детей изобретено не было. И все, что человече­ство наработало в этом вопросе, можно свести к десяти основ­ным группам.

1. Причинить боль: выпороть розгами, отодрать за уши, уда­рить указкой по рукам...

2. Отказать в жизненно необходимом: оставить без обеда, не давать спать, не пускать на прогулку...

3. Лишить удовольствия: запретить купание, не дать лакомства, отнять игрушку... |

4. Принудить к неприятной работе: заставить убрать нечистоты, потребовать наведения порядка в комнате, обязать красить; забор в воскресный день...

5. Ограничить свободу действий: запереть в карцере, поста вить в угол, заставить возвращаться домой в 21.00.

6. Унизить в глазах сверстников: выставить перед строем, высмеять прилюдно, повесить на шею табличку с обидным прозвищем...

7. Отнять привилегии: не посадить к себе на колени, не разрешить себя сопровождать, пере­стать обращаться по имени - перейти на обра­щение по фамилии...

8. Разрушить надежды: не купить собаку, не пустить на день рождения к другу, поставить крест на экскурсионной поездке в каникулы...

9. Доставить неприятности близким людям, оштрафовать ро­дителей, отправить письмо по месту службы отца, наговорить ку­чу гадостей симпатизирующей девочке...

10. Вызвать муки совести: обратиться к христианским запове­дям, указать на сыновний долг, напомнить об обязанностях пе­ред коллективом...

- 31 -

Ну, а в конечном счете все эти способы сво­дятся к одному: лишить ребенка комфортного жизнеощущения, отказать ему в возможности де­лать то, что хочется. А раз так, раз ничего нового

и оригинального в практике детонаказания не по­явилось (и слава Богу!), то и интерес к этому во­просу у всех, кто с ним сталкивается, исчезает очень скоро; конечно, за исключением редких, маниакальных случаев, свидетельствующих о про­фессиональной непригодности.

Намного более сложны, неоднозначны и дискуссионные отве­ты на два других вопроса: «За что следует наказывать?» и «Мож­но ли обойтись без наказаний вообще?». В каждую эпоху в каждой стране ответы на эти вопросы давались по-разному, и то, что в одном месте в одно время считалось осуждаемым поступком, при других обстоятельствах поощрялось и признавалось доблестью. Ти­пичный тому пример - грустная история с Павликом Морозовым.

Чтобы ответить на эти вопросы, надо учесть, по крайней ме­ре, два условия. Одно из них - это степень порядочности педа­гога. Это фактор субъективный. И второе условие - оно не за­висит от убеждений воспитателя и поэтому является объектив­ным фактором - это тип государства, в котором растет ребенок. Известно, что чаще и жестче детей наказывают там, где господ­ствует репрессивная идеология, где минимальна ценность от­дельной личности, где запретов больше, чем свобод. Там наказа­ние является одним из ведущих методов приручения и дресси­ровки подрастающих поколений.

А поэтому перед ответом на поставленные вопросы определи­те для себя: являетесь ли вы человеком либеральных ценностей и является ли страна в нынешнем ее облике свободным и демокра­тическим государством. Если вы утвердительно кивнули по обо­им пунктам, тогда принимайте к исполнению все, что будет ска­зано ниже. Но учтите, эти правила и принципы теряют смысл, если у вас есть сомнение в своей гуманистической ориентации.

Итак, высшей ценностью в вашей работе для вас должна быть личность ребенка. Не коллектив, не проведенное мероприятие, не собственное благополучие, а самобытный ребенок со все-