

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы

1.1 Пояснительная записка

1.2 Цель и задачи программы

1.3 Содержание программы

1.4 Планируемые результаты

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

2.2 Условия реализации программы

2.3 Формы аттестации

2.4 Оценочные материалы

2.5 Методические материалы

2.6. Список литературы

Приложение №1 Игры и упражнения к учебно – тематическому плану

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Школа актива» имеет социально-педагогическую направленность, предназначена для оказания образовательных услуг в условиях МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2».

Уровень освоения программы **стартовый**.

Программа «Школа актива» разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

Программа разработана в соответствии со следующими документами:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);
 2. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г.»
 3. Приказ Минпросвещения РФ от 09.11.2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
 4. Приказ от 30 сентября 2020 г. N 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;
 5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;
 6. СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;
- Нормативные документы, регулирующие использование электронного обучения и дистанционных технологий:
7. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 года № 816

«Порядок применения организациями, осуществляющих образовательную деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»

8. «Методические рекомендации от 20 марта 2020 г. по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;

9. Локальные акты ОО (Устав, Положение о проектировании ДООП в образовательной организации, Положение о проведении промежуточной аттестации обучающихся и аттестации по итогам реализации ДООП).

Дополнительность: в каждой образовательной организации создано детское объединение. Активные школьники являются их членами или руководителями школьных самоуправлений. У этих учащихся более развиты личностные компетенции. На их дальнейшее совершенствование и практическую реализацию направлена программа «Школа актива».

Программа направлена на обеспечение социализации, духовно-нравственного развития и воспитания обучающихся.

Актуальность: обусловлена необходимостью формирования социальной культуры подрастающего поколения, воспитания психологической готовности к ведению общественной деятельности. В программе заложен системно - деятельностный подход, что предполагает не только обучение теоретическим вопросам предмета, но и включение обучающихся в конкретную практическую организаторскую деятельность.

Отличительные особенности: данная программа является личноно - ориентированной ее задача помочь, побудить к активным действиям, самосовершенствованию, программированию своего будущего. Она предполагает выявление, стимулирование и подготовку лидеров, т.е. тех детей, которые в наибольшей степени пользуются авторитетом у товарищей и

стремятся их вести, за собой вовлекая в интересные различные дела.

Иновационность заключается в практической направленности преподавания в сочетании с теоретическим, творческим поиском, научным и современным подходом, внедрении новых оригинальных методов и приемов обучения, специально подобранных методических материалов, технологий, методов и подходов волонтерской деятельности, позволяющих стимулировать развитие лидерских качеств, процесс активной социализации обучающихся.

Адресат программы. Программа предназначена для обучающихся 13 -17 лет. Особенности возрастного развития обучающихся учтены в дополнительной общеразвивающей программе, что выражается в использовании разнообразных методов и приемов подачи практического и теоретического материала в образовательном процессе. В группе занимаются обучающиеся с опытом и без опыта участия в волонтерской деятельности.

Объем 1 модуля: 32 часа

Объем 2 модуля: 40 часов

Срок освоения программы - определяется содержанием программы, 36 учебных недель.

Форма обучения – очная с применением дистанционных технологий, в зависимости от текущей эпидемиологической ситуации.

Особенности организации образовательного процесса: в соответствии с учебным планом программы группы сформированы из обучающихся одной возрастной категории. Состав группы является постоянным в течение учебного года. Все обучающиеся являются членами объединения «Школа актива».

Режим занятий: занятия проводятся 1 раз в неделю, продолжительностью 2 астрономических часа (45 минут занятие, 15 минут перерыв, 45 минут занятие, 15 минут перерыв). 1 модуль 32 часа, 2 модуль 40 часов, всего 72 часа в год.

Уровень реализации программы: стартовый

Форма проведения занятий – групповая.

Виды занятий: объяснение с демонстрацией наглядных пособий, обсуждение

с элементами самостоятельной работы, ролевые игры, упражнения и тренинги на взаимодействие, квест, дискуссия, беседа, конкурсно – игровая программа. Дополнительная общеразвивающая программа «Школа актива» включает в себя теоретические и практические занятия.

1.2. Цель и задачи программы

Целью программы является развитие лидерских качеств у обучающихся в различных направлениях жизни и деятельности, формирование знаний, умений и навыков организаторской работы.

Задачи программы 1-го года обучения:

1.Образовательные

- сформировать следующие специальные умения по данному предмету (преподаватель приводит их возможный перечень);
- сформировать (продолжить формирование, закрепить) следующие общеучебные навыки и умения (например, навыки планирования ответа, навыки самоконтроля и др.);
- сформировать навыки учебного труда: понимание задания, продумывание хода его выполнения, подготовка к активной работе, соблюдение рационального режима труда;

2.Развивающие

- развивать интеллектуальные качества учащихся, познавательный интерес и способности, используя данные о применении изучаемых явлений в окружающей жизни, о новостях науки и техники, игровые ситуации, учебные дискуссии и прочее;
- развивать эмоциональные качества и чувства учащихся, создавая на занятиях эмоциональные ситуации удивления, радости, занимательности используя яркие примеры, иллюстрации, демонстрации, воздействующие на чувства обучаемых;
- развивать волевые качества учащихся, самостоятельность, умение преодолевать трудности в обучении используя для этого проблемные ситуации, творческие задания, дискуссии, самостоятельное составление задач,

поощрение настойчивости при решении задач;

3.Воспитательные

- воспитать умение ориентироваться в общественно-политической жизни; обеспечить патриотическое воспитание, воспитание ответственности за честь и человеческое достоинство;
- воспитать уважение к противоположному мнению, чувство сопереживания честность, чувство ответственности за свои поступки, слова;
- воспитать аккуратность и дисциплину труда, любви к жизни во всех проявлениях;

Задачи программы 2-го года обучения:

1.Образовательные

- сформировать умения и навыки учебно-познавательного характера: сознательное и активное слушание объяснений педагога.
- сформировать умение пользования справочной литературой и Интернет-ресурсами: выделение существенного, записи прочитанного (план, конспект, тезисы, выписки, цитаты, аннотации).
- решение задач, примеров и выполнение различных заданий письменного и графического характера. Конспектирование рассказа или лекции преподавателя;

2.Развивающие

- формировать умение логически рассуждать, четко, кратко и исчерпывающе излагать свои мысли;
- при изучении различных тем предлагать учащимся делать доклады, рефераты, презентации, что ведет к развитию творчества, к умению самостоятельно приобретать знания из различных источников;

3.Воспитательные

- содействовать трудовому воспитанию обучающихся;

- содействовать эстетическому воспитанию обучающихся, ознакомить с произведениями литературы и искусства, эстетикой труда, природы, науки, быта и прочее);

- воспитать такие качества у обучающихся как: дисциплинированность, тактичность, ответственность за свои действия.

1.3 Содержание программы

Учебный план 1-го года обучения

№ п/п	ТЕМЫ	Всего часов	В том числе		Формы контроля
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Вводный контроль
2.	Формула успеха	12	7	5	
2.1.	Понятие «Лидер», основные качества лидера.	2	2	-	
2.2.	Целостность личности и комплексность свойств лидера. Структура личности лидера.	2	1	1	
2.3.	Типы лидеров: лидер – созидатель, лидер – разрушитель, лидер – инициатор, лидер – умелец.	2	1	1	
2.4.	Типы лидеров: деловой лидер, лидеры – генераторы эмоционального настроения.	2	1	1	
2.5.	Выявление лидерских качеств - тест. Работа с результатами	2	1	1	

	теста. Практикум «Чемодан лидера».				
2.6.	Составление портрета лидера. Тренинг «Я - лидер». Упражнения на развитие лидерских качеств.	2	1	1	
3.	Организаторская техника лидера	14	6	8	
3.1.	Организаторская техника лидера	2	2	-	
3.2.	Средство успешной деятельности лидера, совокупность способов достижения цели.	2	1	1	
3.3.	Готовность стать лидером. Правила руководства.	2	1	1	
3.4.	Понятие «стиль работы лидера», его виды.	2	1	1	
3.5.	Принципы организаторской деятельности.	2	1	1	
3.6.	Деловая игра «Выборы», Тест по выявлению организаторских способностей.	2	-	2	
3.7.	Комплекс ролевых упражнений, игры на взаимодействие и сплочение.	2	-	2	

4.	Основные приемы формирования команды	10	4	6	
4.1.	Основные приемы формирования команды.	2	1	1	
4.2.	Уровни развития коллектива. Группы и коллективы.	2	2	2	
4.3.	Формальная и неформальная структуры коллектива, их взаимодействие.	2	1	1	
4.4.	Игры на сплочение. Игры и упражнения на командообразование и доверие.	2	-	2	
4.5.	Лидерство в детской организации. Практикум «Как вести за собой».	2	-	2	
5.	Школьное самоуправление	6	6	-	
5.1.	Самоуправление в детской организации. Устав ученического самоуправления.	2	2	-	
5.2.	Структура ученического самоуправления (различные варианты). Функции и полномочия.	2	2	-	
5.3.	Органы самоуправления и их обязанности.	2	2	-	

6.	Основные идеи методики коллективно- творческой деятельности	16	7	9	
6.1.	Коллективно-творческое дело (КТД). Виды КТД.	2	2	-	
6.2.	Стратегия, тактика и технология КТД.	2	2	-	
6.3.	Методика организации и проведения КТД: предварительная работа, коллективное планирование, коллективная подготовка дела.	2	1	1	
6.4.	Методика организации и проведения КТД: проведение дела, коллективное подведение итогов, важнейшее последствие.	2	1	1	
6.5.	Формы коллективной рефлексивной деятельности.	2	1	1	
6.6.	Практикум «В копилку лидера».	2	-	2	
6.7.	Разработка своего КТД по стадиям	2	-	2	
6.8.	Игра-тренинг «Мой первый сценарий»	2	-	2	
7.	Клуб общения	10	3	7	Контроль исполнения упражнения

7.1.	Понятие «общение», «собеседник». Виды и функции общения.	2	2	-	
7.2.	Вербальное и невербальное общение. Овладение способами эффективного общения.	2	1	1	
7.3.	Общение в группе. Коммуникативные умения и навыки.	2	-	2	
7.4.	Беседа, практическая работа в группах. Игры – поединки.	2	-	2	
7.5.	Развитие коммуникативных навыков. Игры на взаимодействие, сплочение команды.	2	-	2	
8	Итоговое занятие	2	-	2	
8.1.	Подведение итогов за год. Тестирование. Анализ коллективно-творческих дел	2	-	2	
ИТОГО ЧАСОВ		72 часа			

Учебный план 2-го года обучения

№ п/п	ТЕМЫ	Всего часов	В том числе		Формы контроля
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	Вводный контроль

2.	Конфликты	16	6	10	
2.1.	Понятие конфликта, виды конфликтов и пути их разрешения	2	1	1	
2.2.	Конфликт как столкновение темпераментов, мнений, интересов, позиций, ценностей и т.п. Конфликтный человек	4	1	3	
2.3.	Различные стратегии поведения человека в конфликтных ситуациях	2	1	1	
2.4.	Конфликты со сверстниками, с родителями, с учителями, их причины и возможности преодоления	2	1	1	
2.5.	Проигрывание конфликтных ситуаций. Упражнения по конфликтной компетентности подростка. Тренинг «Разрешение конфликтов»	6	2	4	
3.	Портфолио лидера	10	3	7	
3.1.	Понятие термина «портфолио». Содержание, структура документа	2	1	1	
3.2.	Разновидности. Папка достижений. Требования к портфолио, предъявляемого на конкурс	4	2	2	

3.3.	Подготовка своего портфолио	4	-	4	
4.	Игровое моделирование	26	9	17	
4.1.	Виды, типы игр и их значение. Методика проведения различных видов игр.	2	1	1	
4.2.	Этапы организации игры. Игровые методики. Отработка социальных навыков в игре.	4	2	2	
4.3.	Классификация игр: командные игры, игры без разделения на команды, шуточные игры, музыкальные игры. Интеллектуальные игры. Интерактивные игры.	8	2	6	
4.4.	Классификация игр: сюжетно-ролевые игры, роль игр в развитие деловых и лидерских качеств у молодежи.	6	2	4	
4.5.	Деловая игра как форма жизнедеятельности в детской общественной организации.	4	2	2	
4.6.	Практикум «Игры, в которые мы играем».	2	-	2	
5.	Здоровый образ жизни	16	7	9	
5.1.	Понятие «здоровый образ жизни». Роль лидера в пропаганде здорового образа жизни.	6	4	2	

5.2.	Составляющие ЗОЖ. Понятие «здоровый человек». Психическое, социальное, физическое здоровье.	4	2	2	
5.3.	Формула здоровья. Вредные привычки. Игры и упражнения на взаимодействие. Составление «рейтинга» своих вредных привычек.	6	1	5	
6.	Итоговое занятие	2	-	2	
	Подведение итогов за весь период обучения. Тестирование. Результаты коллективно-творческих дел	2	-	2	
ИТОГО ЧАСОВ		72 часа			

Содержание учебного плана

Содержание учебного плана 1-го года обучения

Раздел 1: «Введение» - 2 часа

Теория: Знакомство с группой. Правила техники безопасности. Ознакомление с программой, темами, расписанием.

Практика: Игры на знакомство «Снежный ком»,

Раздел 2: «Формула успеха» - 12 часов

Теория: Понятие «Лидер», основные его качества. Целостность личности и комплексность свойств, структура лидера. Типы лидеров.

Практика: Выявление лидерских качеств – тест. Практикум «Чемодан лидера». Составление портрета лидера. Портрет «Я-Лидер». Упражнение на развитие лидерских качеств.

Раздел 3: «Организаторская техника лидера» - 14 часов

Теория: Организаторская техника лидера. Средство успешной деятельности лидера, совокупность способов достижения цели. Готовность стать лидером. Правила руководства. Понятие «стиль работы лидера», его виды. Принципы организаторской деятельности.

Практика: Деловая игра «Выборы», тест по выявлению организаторских способностей, комплекс ролевых упражнений, игры на взаимодействие и сплочение.

Раздел 4: «Основные приемы формирования команды» - 10 часов

Теория: Уровни развития коллектива. Группы и коллективы. Формальная и неформальная структуры коллектива, их взаимодействие. Лидерство в детской организации.

Практика: Игры на сплочение. Игры и упражнения на командообразование и доверие. Практикум «Как вести за собой».

Раздел 5: «Школьное самоуправление» - 6 часов

Теория: Самоуправление в детской организации. Устав ученического самоуправления. Структура ученического самоуправления (различные варианты). Функции и полномочия. Органы самоуправления и их обязанности.

Практика: Игры на командообразование, тренинг на лидерство

Раздел 6: «Основные идеи методики коллективно- творческой деятельности» - 16 часов

Теория: Коллективно-творческое дело (КТД). Виды КТД. Стратегия, тактика и технология КТД, предварительная работа, коллективное планирование, коллективная подготовка дела, проведение дела, коллективное подведение итогов, важнейшее последствие. Формы коллективной рефлексивной деятельности.

Практика: Практикум «В копилку лидера». Разработка своего КТД по стадиям. Игра-тренинг «Мой первый сценарий»

Раздел 7: «Клуб общения» - 10 часов

Теория: Понятие «общение», «собеседник». Виды и функции общения. Вербальное и невербальное общение. Овладение способами эффективного

общения. Общение в группе. Коммуникативные умения и навыки, развитие коммуникативных навыков.

Практика: Беседа, практическая работа в группах. Игры – поединки. Игры на взаимодействие сплочение команды.

Раздел 8: «Итоговое занятие» - 2 часа

Теория: Подведение итогов за учебный год. Тестирование. Результаты коллективно-творческих дел

Практика: Составление планов на следующий учебный год, составление карты желаний и творческих перспектив, анализ выполненных творческих дел за учебный год.

Содержание учебного плана 2-го года обучения

Раздел 1: «Введение» - 2 часа

Теория: Ознакомление с программой деятельности на год, с темами обучения, расписанием занятий.

Практика: Игры на сплочение, игры на снятие барьеров в общении, игры на коммуникацию и взаимодействие.

Раздел 2: «Конфликты» - 16 часов

Теория: Понятие конфликта, виды конфликтов и пути их разрешения, конфликт через призму темпераментов, мнений, интересов, позиций, ценностей и т.п.

Практика: Проигрывание конфликтных ситуаций. Упражнения по конфликтной компетентности подростка. Тренинг «Разрешение конфликтов».

Раздел 3: «Портфолио лидера» - 10 часов

Теория: Понятие термина «портфолио». Содержание, структура документа. Разновидности. Папка достижений. Требования к портфолио, предъявляемого на конкурс.

Практика: Создание собственного портфолио, папки достижений.

Раздел 4: «Игровое моделирование» - 26 часов

Теория: Виды, типы игр и их значение. Методика проведения различных видов игр. Этапы организации игры. Отработка социальных навыков в игре. Классификация игр.

Практика: Практикум «Игры, в которые мы играем». Создание игр различных форматов.

Раздел 5: «Здоровый образ жизни» - 16 часов

Теория: Понятие «здоровый образ жизни», «здоровый человек». Роль лидера в пропаганде здорового образа жизни. Составляющие ЗОЖ. Психическое, социальное, физическое здоровье. Формула здоровья. Вредные привычки.

Практика: Игры и упражнения на взаимодействие. Составление «рейтинга» своих вредных привычек.

Раздел 6: «Итоговое занятие» - 2 часа

Теория: Подведение итогов за весь период обучения. Тестирование. Результаты коллективно-творческих дел

Практика: Составление карты итогов, составление карты желаний и творческих перспектив, анализ выполненных творческих дел за всё обучение.

1.4. Планируемые результаты

1-го года обучения

Предметные результаты характеризуют опыт обучающихся в деятельности, который приобретается и закрепляется в процессе освоения программы:

- формирование умений и навыков использования знаний об организаторской деятельности;
- овладение навыками работы в малой группе, в большой группе
- умение самостоятельно выступать в роли их организатора и исполнителя;
- овладение навыками лидерства, конференса, оформительства.

Метапредметные результаты характеризуют уровень сформированности универсальных способностей обучающихся, проявляющихся в познавательной и практической творческой деятельности:

- умение творчески подходить к любому виду деятельности;
- развитие фантазии, воображения, интуиции, визуальной памяти;

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- умение рационально строить самостоятельную творческую деятельность.

Личностные результаты отражаются в индивидуальных качественных свойствах обучающихся, которые они приобретут процессе освоения программы:

- формирование самостоятельности и личной ответственности за свои поступки;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе совместной деятельности;
- способность к самооценке и самоконтролю, владение познавательной и личностной рефлексией;
- готовность к нравственному самосовершенствованию, духовному саморазвитию;
- наличие мотивации к творческому труду.

2-го года обучения

Предметные результаты характеризуют опыт обучающихся в деятельности, который приобретается и закрепляется в процессе освоения программы:

- умение самостоятельно создавать игры, писать сценарии мероприятий, выступать в роли их организатора и исполнителя;
- формирование умений и навыков разрешения конфликтных ситуаций;
- формирование здорового образа жизни;
- умение создавать портфолио.

Метапредметные результаты характеризуют уровень сформированности универсальных способностей обучающихся, проявляющихся в познавательной и практической творческой деятельности:

- умение творчески подходить к любому виду деятельности;
- развитие фантазии, воображения, интуиции, визуальной памяти;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- умение рационально строить самостоятельную творческую деятельность.

Личностные результаты отражаются в индивидуальных качественных свойствах обучающихся, которые они приобретут процессе освоения программы:

- формирование самостоятельности и личной ответственности за свои поступки;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе совместной деятельности;
- способность к самооценке и самоконтролю, владение познавательной и личностной рефлексией;
- готовность к нравственному самосовершенствованию, духовному саморазвитию;
- наличие мотивации к творческому труду.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график 1-го года обучения

№ п/п	Месяц	Дата по плану	Дата по факту	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол час.	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Сентябрь		08.09		Комбинированное	2	Вводное занятие		Диагностические задания, беседа
2			15.09		Комбинированное	2	Понятие «Лидер», основные качества лидера		Беседа, наблюдение
3			22.09		Комбинированное	2	Целостность личности и комплексность свойств лидера. Структура личности лидера		Беседа, наблюдение
4			29.09		Комбинированное	2	Типы лидеров: лидер-созидатель, лидер-разрушитель, лидер-инициатор, лидер-умелец		Беседа, наблюдение
5	Октябрь		06.10		Комбинированное	2	Типы лидеров: деловой лидер, лидеры-генераторы эмоционального настроения		Беседа, наблюдение
6			13.10		Комбинированное	2	Выявление лидерских качеств-тест. Работа с результатами теста. Практикум «Чемодан лидера»		Беседа, наблюдение, игра
7			20.10		Комбинированное	2	Составление портрета лидера. Тренинг «Я-Лидер». Упражнения на развитие лидерских качеств		Беседа, наблюдение, тренинг, игра

8			27.10		Комбини рованное	2	Организаторская техника лидера		Беседа, наблюден ие
9					Комбини рованное	2	Средство успешной деятельности лидера, совокупность способов достижения цели		Беседа, наблюден ие
10					Комбини рованное	2	Готовность стать лидером. Правила руководства		Беседа, наблюден ие
11					Комбини рованное	2	Понятие «стиль работы лидера», его виды		Беседа, наблюден ие
12					Комбини рованное	2	Принципы организаторской деятельности		Беседа, наблюден ие
13					Комбини рованное	2	Деловая игра «Выборы», тест по выявлению организаторских способностей		Беседа, наблюден ие, игра
14					Комбини рованное	2	Комплекс ролевых упражнений, игры на взаимодействие и сплочение		Беседа, наблюден ие, игра
15					Комбини рованное	2	Основные приемы формирования команды		Беседа, наблюден ие
16					Комбини рованное	2	Уровни развития коллектива. Группы и коллективы		Беседа, наблюден ие
17					Комбини рованное	2	Формальная и неформальная структуры коллектива, их взаимодействие		Беседа, наблюден ие
18					Комбини рованное	2	Игры на сплочение. Игры и упражнения на		Беседа, наблюден ие, игра

							командообразование и доверие		
19					Комбинированное	2	Лидерство в детской организации. Практикум «Как вести за собой»		Беседа, наблюдение, игра
20					Комбинированное	2	Самоуправление в детской организации. Устав ученического самоуправления		Беседа, наблюдение
21					Комбинированное	2	Структура ученического самоуправления (различные варианты). Функции и полномочия		Беседа, наблюдение
22					Комбинированное	2	Органы самоуправления и их обязанности		Беседа, наблюдение
23					Комбинированное	2	Коллективно-творческое дело (КТД). Виды КТД		Беседа, наблюдение
24					Комбинированное	2	Стратегия, тактика и технология КТД		Беседа, наблюдение
25					Комбинированное	2	Методика организации и проведения КТД: предварительная работа, коллективное планирование, коллективная подготовка дела		Беседа, наблюдение

26					Комбинированное	2	Методика организации и проведения КТД: проведение дела, коллективное подведение итогов, важнейшее последствие		Беседа, наблюдение
27					Комбинированное	2	Формы коллективной рефлексивной деятельности		Беседа, наблюдение
28					Комбинированное	2	Практикум «В копилку лидера»		Беседа, наблюдение, игра
29					Комбинированное	2	Разработка своего КТД по стадиям		Беседа, наблюдение
30					Комбинированное	2	Игра-тренинг «Мой первый сценарий»		Беседа, наблюдение, игра, тренинг
31					Комбинированное	2	Понятие «общение», «собеседник». Виды и функции общения		Беседа, наблюдение
32					Комбинированное	2	Вербальное и невербальное общение. Овладение способами эффективного общения		Беседа, наблюдение
33					Комбинированное	2	Общение в группе: Коммуникативные умения и навыки		Беседа, наблюдение
34					Комбинированное	2	Беседа, практическая работа в группах. Игры-поединки		Беседа, наблюдение, игра

35					Комбини рованное	2	Развитие коммуникативных навыков. Игры на взаимодействие сплочение, команды		Беседа, наблюден ие, игра
36					Комбини рованное	2	Подведение итогов за год. Тестирование. Анализ коллективно – творческих дел		Диагност ические задания, беседа

Календарный учебный график 2-го года обучения

№ п/п	Месяц	Дата по плану	Дата по факту	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол час.	Тема занятия	Место провед ения	Форма контроля
1					Комбини рованное	2	Вводное занятие		Диагност ические задания, беседа
2					Комбини рованное	2	Понятие конфликта, виды конфликтов и пути их разрешения		Беседа, наблюден ие
3					Комбини рованное	2	Конфликт как столкновение темпераментов, мнений, интересов, позиций, ценностей и т.п. Конфликтный человек.		Беседа, наблюден ие
4					Комбини рованное	2	Конфликт как столкновение темпераментов, мнений, интересов,		Беседа, наблюден ие

							позиций, ценностей и т.п. Конфликтный человек.		
5					Комбинированное	2	Различные стратегии поведения человека в конфликтных ситуациях.		Беседа, наблюдение
6					Комбинированное	2	Конфликты со сверстниками, с родителями, с учителями, их причины и возможности преодоления.		Беседа, наблюдение
7					Комбинированное	2	Проигрывание конфликтных ситуаций. Упражнения по конфликтной компетентности подростка. Тренинг «Разрешение конфликтов».		Беседа, наблюдение, игра, тренинг
8					Комбинированное	2	Проигрывание конфликтных ситуаций. Упражнения по конфликтной компетентности подростка. Тренинг «Разрешение конфликтов».		Беседа, наблюдение, игра, тренинг
9					Комбинированное	2	Проигрывание конфликтных ситуаций. Упражнения по конфликтной компетентности подростка. Тренинг «Разрешение конфликтов».		Беседа, наблюдение, игра, тренинг

10					Комбинированное	2	Понятие термина «портфолио». Содержание, структура документа.		Беседа, наблюдение
11					Комбинированное	2	Разновидности. Папка достижений. Требования к портфолио, предъявляемого на конкурс.		Беседа, наблюдение
12					Комбинированное	2	Разновидности. Папка достижений. Требования к портфолио, предъявляемого на конкурс.		Беседа, наблюдение
13					Комбинированное	2	Подготовка своего портфолио.		Беседа, наблюдение
14					Комбинированное	2	Подготовка своего портфолио.		Беседа, наблюдение
15					Комбинированное	2	Виды, типы игр и их значение. Методика проведения различных видов игр.		Беседа, наблюдение
16					Комбинированное	2	Этапы организации игры. Игровые методики. Отработка социальных навыков в игре.		Беседа, наблюдение, игра
17					Комбинированное	2	Этапы организации игры. Игровые методики. Отработка социальных навыков в игре.		Беседа, наблюдение, игра
18					Комбинированное	2	Классификация игр: командные игры, игры без разделения на команды,		Беседа, наблюдение, игра

							шуточные игры, музыкальные игры. Интеллектуальные игры. Интерактивные игры.		
19					Комбини рованное	2	Классификация игр: командные игры, игры без разделения на команды, шуточные игры, музыкальные игры. Интеллектуальные игры. Интерактивные игры.		Беседа, наблюден ие, игра
20					Комбини рованное	2	Классификация игр: командные игры, игры без разделения на команды, шуточные игры, музыкальные игры. Интеллектуальные игры. Интерактивные игры.		Беседа, наблюден ие, игра
21					Комбини рованное	2	Классификация игр: командные игры, игры без разделения на команды, шуточные игры, музыкальные игры. Интеллектуальные игры. Интерактивные игры.		Беседа, наблюден ие, игра
22					Комбини рованное	2	Классификация игр: сюжетно- ролевые игры, роль игр в развитие деловых и лидерских качеств у молодежи.		Беседа, наблюден ие, игра

23					Комбинированное	2	Классификация игр: сюжетно-ролевые игры, роль игр в развитие деловых и лидерских качеств у молодежи.		Беседа, наблюдение, игра
24					Комбинированное	2	Классификация игр: сюжетно-ролевые игры, роль игр в развитие деловых и лидерских качеств у молодежи.		Беседа, наблюдение, игра
25					Комбинированное	2	Деловая игра как форма жизнедеятельности в детской общественной организации.		Беседа, наблюдение
26					Комбинированное	2	Деловая игра как форма жизнедеятельности в детской общественной организации.		Беседа, наблюдение
27					Комбинированное	2	Практикум «Игры, в которые мы играем».		Беседа, наблюдение, игра
28					Комбинированное	2	Понятие «здоровый образ жизни». Роль лидера в пропаганде здорового образа жизни.		Беседа, наблюдение
29					Комбинированное	2	Понятие «здоровый образ жизни». Роль лидера в пропаганде здорового образа жизни.		Беседа, наблюдение
30					Комбинированное	2	Понятие «здоровый образ жизни». Роль лидера в		Беседа, наблюдение

							пропаганде здорового образа жизни.		
31					Комбини рованное	2	Составляющие ЗОЖ. Понятие «здоровый человек». Психическое, социальное, физическое здоровье.		Беседа, наблюден ие
32					Комбини рованное	2	Составляющие ЗОЖ. Понятие «здоровый человек». Психическое, социальное, физическое здоровье.		Беседа, наблюден ие
33					Комбини рованное	2	Формула здоровья. Вредные привычки. Игры и упражнения на взаимодействие. Составление «рейтинга» своих вредных привычек.		Беседа, наблюден ие, игра
34					Комбини рованное	2	Формула здоровья. Вредные привычки. Игры и упражнения на взаимодействие. Составление «рейтинга» своих вредных привычек.		Беседа, наблюден ие, игра
35					Комбини рованное	2	Формула здоровья. Вредные привычки. Игры и упражнения на взаимодействие. Составление «рейтинга» своих вредных привычек.		Беседа, наблюден ие, игра
36					Комбини рованное	2	Подведение итогов за весь период обучения. Тестирование. Результаты		Диагност ические задания, беседа

							КОЛЛЕКТИВНО- ТВОРЧЕСКИХ ДЕЛ		
--	--	--	--	--	--	--	--------------------------------	--	--

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- 1) Учебный кабинет
- 2) Ноутбук
- 3) Мультимедийная установка
- 4) Столы, стулья

Информационное обеспечение:

- 1) Наличие дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
- 2) План – конспекты занятий
- 3) Видеоматериалы

Дидактическое обеспечение:

- 1) Тесты
- 2) Методики по выявлению и развитию лидерских качеств
- 3) Тематические презентации
- 4) Карточки с условиями игры
- 5) Методики проведения тренингов

2.3 Формы аттестации

Аналитико-диагностический блок дополнительной общеразвивающей программы «Школа актива» включает в себя:

- анкетирование при зачислении в объединение;
- диагностику знаний, умений, навыков по профилю программы (входная, итоговая диагностика);
- текущую диагностику ;

Диагностика знаний, умений, навыков по профилю программы проводится два раза в год:

- 1 – входная диагностика (сентябрь-октябрь);
- 2 – итоговая диагностика (апрель-май).

2.4 Оценочные материалы

Уровень достижений обучающимися планируемых результатов определяется педагогом в форме исследовательских работ, написании проектов, критериев оценок, уровнем личных достижений, обучающихся по данной программе.

Для отслеживания достигнутых результатов будет использоваться следующий мониторинг:

- Ведение журнала успеваемости;
- Анализ результатов освоения программы
- Проведение, помощь в проведении мероприятий
- Участие в конкурсах, проектах, исследовательских работах

2.5 Методические материалы

Формы организации занятий:

Дополнительная общеразвивающая программа «Школа актива» включает в себя теоретические и практические занятия: тренинги, сборы, дискуссии, обсуждения, игры и упражнения на взаимодействие, на сплочение, развитие артистизма, внимания, конкурсно-игровые программы, творческие задания, интеллектуальные и сюжетно-ролевые игры.

В течение учебного года коллектив обучающихся сплачивается, позволяя ему проникнуться духом команды, повышает социальную ответственность обучающихся, адекватно повышает их самооценку.

Наиболее продуктивно обучение проходит при выполнении педагогом дополнительного образования и обучающимися следующих условий:

- систематическое посещение занятий обучающимися;
- ориентированность деятельности обучающихся;
- благоприятный эмоциональный фон занятий;
- использование диагностики обученности и текущей диагностики умений обучающихся.

Методы, используемые на занятиях:

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- 1) Словесный – устное изложение, беседа, рассказ и т.д.
- 2) Наглядный – показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ педагогом и т.д.
- 3) Практический – выполнение работ по инструкции, практическое применение теоретических знаний

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности обучающихся:

- 1) объяснительно-иллюстративный – обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию
- 2) частично-поисковый – участие обучающихся в коллективном поиске, решение поставленной задачи самостоятельно или совместно с педагогом
- 3) самостоятельная творческая работа обучающихся

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности обучающихся на занятиях:

- 1) фронтальный – одновременная работа со всеми обучающимися
- 2) индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы
- 3) групповой – организация работы в группах
 работа в парах и микрогруппах

2.6.Список литературы

1. Безопасные игры / Сборник социально-психологических игр. Под общей редакцией: Молокановой Т.В. – заведующей социально-психологической службой ВДЦ «Орленок», 2006 г.;
2. Вачков И.В., Дербко С.Д. Окна в мир тренинга. Методологические основы субъективного подхода к групповой работе: Учебное пособие. – СПб.: Речь, 2010.
3. Кристофер Э., Смит Л. Тренинг лидерства. СПб., 2008.

4. Матвеев Б.Р. Развитие личности подростка: программа практических занятий. Методическое пособие. – СПб.: Издательство «Речь», 2007г.
5. Рамендик Д.М. Тренинг личностного роста: учебное пособие. – М.: Форум-Инфра-М, 2007.
6. Савченко М.Ю. «Профориентация. Личностное развитие. Тренинг готовности к экзаменам». – М.: Вако, 2005г.
7. Смекалова Е.М. Школа лидерства: методические рекомендации. – М.: ТЦ Сфера, 2006.
8. Фопель К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения. Практическое пособие для педагогов и школьных психологов. – М.: Генезис, 2007г.

**Приложение №1 к дополнительной общеразвивающей
программе «Школа актива»
«Игры и упражнения к учебно – тематическому плану»**

РАЗДЕЛ «ФОРМУЛА УСПЕХА»

Игры и упражнения на развитие самопознания, самооценки, самоконтроля и мотивации.

« Я –это ...» « Какой я?»

Подросткам даётся задание написать в рабочих тетрадях 10 предложений « Я – это...», дополнив их существительными, характеризующими их. Затем 10 предложений « Какой Я?», дав ответ в виде прилагательных.

«Реальное, идеальное, зеркальное Я»

Я-реальное –внешность, поступки, способности, качества, мысли, чувства, ценности, мечты и т. д., осознающиеся человеком.

Я-идеальное – представления о внешности, способностях, качествах, которые хотелось бы иметь.

Я-зеркальное – представление других людей о тебе, твоих качествах, способностях, поступках, мыслях.

Работа обучающихся с таблицей

1	Я - реальное	Я - идеальное	Я - зеркальное
	Представление о том, кто я есть на самом деле.	Представление о том, каким я хотел бы быть.	Представление о том, как меня воспринимают окружающие.
2	Я - реальное	Я - идеальное	Я - зеркальное
	Какие качества ты больше всего ценишь в себе? Чем гордишься?	Существует ли человек, вна которого ты хотел бы быть похожим? Что бы ты хотел изменить в себе?	Что думают о тебе сверстники? Что думают о тебе взрослые?

«Круг взаимопонимания»

Нарисуйте круг, вы находитесь в центре круга, расположите своих знакомых, друзей, родственников вокруг себя.

Кого вы расположили в кругу? Кого за кругом, почему?

Если бы у вас была возможность изменить отношения, то как это повлияло бы на расположение людей вокруг вас?

Нарисуйте второй круг с теми изменениями, которые вы хотели бы внести.

Сравните два рисунка.

«Хлопки»

Все кладут руки на колени рядом сидящих, хлопки выполняются по очереди каждой ладошкой. Если очерёдность ладошек нарушается, участник выбывает из круга.

«Позитивные мысли»

Перед зеркалом отрепетируйте непринуждённую улыбку, утвердитесь в ней, привыкните. Представьте, что вы позируете фотографу для обложки журнала. Затем, контролируя улыбку, вспомните какую-либо неприятную ситуацию, случившуюся с вами. «Держите улыбку». Отбросьте воспоминание, переключитесь на что-то хорошее.

Обсуждение: трудно ли контролировать выражение лица, если оно противоречит вашим мыслям; повлияла ли внешняя улыбка на восприятие и оценку былой неприятности?

«Ключ к успеху»

Каждый из группы держится за веревку. Задача — завязать веревку в узел. Выпускать веревку из рук нельзя, можно только перемещаться вдоль веревки. Если кто-то отпускает руки, упражнение начинается сначала. Вариант — потом развязать завязавшийся узел с теми же правилами. Вариант: развязать узел, завязанный ведущим.

«Мое настроение сегодня»

Рисуем красками различные настроения (грустное, веселое, радостное и т.д.). Обсуждаем, от чего зависит настроение, как выглядит человек, когда у него хорошее настроение, грустное и т.д. Участникам предлагается показать свое настроение (как барометр показывает погоду) только руками: плохое настроение – ладони касаются другу друга, хорошее – руки разведены в стороны. Участники игры по очереди говорят, на какое время года, природное явление, погоду похоже их сегодняшнее настроение. Игра проводится по кругу.

РАЗДЕЛ «ОРГАНИЗАТОРСКАЯ ТЕХНИКА ЛИДЕРА»

Игры и тренинги на формирование и развитие лидерских качеств.

"Визитная карточка"

Это серьезное задание, представляющее нам возможность стимулировать самоанализ, самоидентификацию участника тренинга. Такая работа является необходимым предварительным этапом вытаскивания из пассива в актив поведения всех тех необходимых представлений, умений, навыков, которыми обладает претендент на лидерство. Каждый участник получает 2 листа А4. На одном листе участники составят индивидуальный коллаж, рассказывающий о личных особенностях. Здесь нужно подчеркнуть достоинства, но не забыть и о качествах, которые, мягко скажем, не доставляют вам особой радости. На 2-ом листе отразим то, к чему вы стремитесь, о чем мечтаете, чего хотели бы достичь. Сам коллаж составляется из текстов, рисунков, фотографий, которые можно вырезать из имеющейся печатной продукции и дополнить при необходимости рисунками и надписями, сделанными от руки. Когда работа по созданию визитной карточки завершена, участники рассказывают по очереди о себе и отвечают на вопросы, если они есть.

Обсуждение упражнения.

— Как вам кажется, возможно ли эффективно руководить другими, не зная толком, кто ты сам есть?

— Кажется ли вам, что в ходе задания вы смогли лучше понять, что вы за человек? Удалось ли вам достаточно полно создать свою визитную карточку?

— Что было легче - говорить о своих достоинствах или отражать на листе свои недостатки?

— Нашли ли вы кого-то, кто похож на вас? кто очень отличается от вас?

— Чей коллаж запомнился вам больше всего и почему?

«Фигуры»

Участники встают в круг, держась обеими руками за общую веревку, после чего веревку подтягивают и завязывают так, чтобы участники стояли плотно друг к другу. Затем следует команда: «Закрывать глаза и не открывать их» – и задание: «Образуйте квадрат». Глаза можно открыть всем вместе, только после того, как группа решит, что квадрат получился. После этого упражнения и короткого перерыва предлагается опять встать в круг, закрыть глаза и (следующее задание): образовать равносторонний треугольник. Те, кто все-таки открыл глаза, выбывают из игры и могут стать наблюдателями, которые помогут группе обсудить это упражнение. Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить звезду, шестиугольник. Это упражнение показывает важность самоорганизации группы, обнаружение лидеров, использование веревки как средства коммуникации. При обсуждении задаются вопросы: «Как произошло выдвижение лидера? Что было наиболее трудным в решении задачи? Какой прием компенсировал отсутствие зрительного контакта?»

«Дигикон»

Вы все являетесь героями научно-фантастического рассказа. Одни - пришельцы из космоса, а другие - роботы. Земляне заключили всех пришельцев в тюрьму и заперли в камеры. Стража в любой момент может увести их на казнь. Единственная возможность для пришельцев убежать - приказать роботам принести ключ (лежит на виду), который подходит к двери каждой из камер. Роботы могут заходить куда угодно, кроме камер. До того, как узники смогут воспользоваться услугами своих роботов, им придется

создать их «память» и отдать последним ряд команд, которые нужно записать. К сожалению, «память» роботов способна удержать лишь 10 команд, каждая из которых состоит максимум из двух слов. Это единственные звуки, на которые роботы могут реагировать. Более того - команды не могут отдаваться на каком-либо известном языке; они должны состоять из бессмысленных слов: например «зин» - «иди вперед» или «чат» - «иди назад». Это продиктовано тем, что в каждой камере сидят представители различных цивилизаций, у которых нет общего языка, и потому им приходится его изобретать.

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

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

Когда вы покончите с объяснениями, кратко ответьте на вопросы и убедитесь, что все понимают, что им нужно делать. Затем дайте «узникам» 5 минут на формирование «памяти» «роботов». Каждая «камера» должна обсудить, какие «слова» будут означать команды для «роботов», и записать их вместе с переводом на «нормальный» язык. По истечении 5 минут удалите всех роботов из комнаты.

После этого объявите, что стражники сделали в тюрьме кое-какие перестановки, и немного сдвиньте мебель, добавьте несколько препятствий, чтобы роботам пришлось, например, через что-то перелезть. Пригласите «роботов» подойти к вам, заберите у них «шпаргалки», перемешайте их и снова раздайте так, чтобы ни у одного из них не оказалось в руках первоначального варианта. Это наверняка посеет панику как в рядах «роботов», так и «пленников». Вы же прокомментируйте свои действия тем,

что роботы - всего лишь машины, и неважно, чьим командам они подчиняются. Теперь «роботы» готовы к действию. Их задача достать ключ.

Упражнения для ораторского мастерства

«Громкое чтение вслух»

Взяв любую газетную или журнальную статью, нужно читать ее вслух громко, обращаясь к воображаемой аудитории. При чтении необходимо стараться немного забежать вперед, запоминая написанное небольшим отрывком, чтобы затем воспроизвести его.

«Воспроизведение смысла прочитанного»

Отрывок, состоящий из двух-пяти предложений, прочитывается и пересказывается. При этом преследуется цель - запоминать детали, для чего используется по возможности дословный пересказ. Необходимо пытаться формулировать мысли и речь, рассказывая прочитанное своими словами.

«Дебаты»

Ведущий задает тему для выступления и вызывает 2-х участников. Они выступают по очереди на выбранную тему по 2 минуты. После выступления участники отвечают на вопросы слушателей. После 2-х выступлений слушатели голосуют за каждого выступившего и выбирается победитель.

Тренинг.

Можно было бы назвать десятки ситуаций, где общаясь, мы попадаем в затруднительное положение. Потребность в общении свойственна всем людям в той или иной степени. Проведение практических занятий в тренинговом режиме в объединении и дают возможность обучающимся овладеть навыками общения. Активно участвуя в тренинге обучающиеся должны научиться:

- воспринимать окружающих,
- присматриваться к людям, наблюдать их в различных ситуациях,
- определять их настроение, внутреннее состояние, характер,

- взаимодействуя обмениваться знаниями, интересами, ценностями,
- научиться в общении, познавать себя.

Тренинг – групповое занятие, где направление деятельности и взаимодействия определяет ведущий. Всем участникам тренингового занятия необходимо выполнять правила проведения тренинга.

Правила тренинга

1. Правило «поднятой руки» - ведущий может в любую минуту остановить говорящего, если это может задеть интересы участников тренинга или помешать ходу тренинга.
2. Правило «закрытой зоны» - все, что происходит, и все, о чем говорится на нашем занятии, касается только нашей группы и вне группы не распространяется.
3. Правило «индивидуальности» - никого не судить, не приклеивать ярлыков, не давать кличек, постараться увидеть в себе и в другом индивидуальность, не бояться удивляться новому в себе и других.
4. Правило «здесь и теперь» -стараться думать о том, что происходит на занятии, отмечать для себя мысли и чувства, возникающие в ходе занятия, запоминать наиболее значимые для себя упражнения и их результат.
5. Правило свободного высказывания своего мнения - каждый может высказаться по любому вопросу, не задевая и не оскорбляя чувства других. Говорить больше о себе, своих чувствах.
6. Правило «внимательно слушать» - уважительно относиться к тому, что говорят другие, дать возможность высказаться каждому. Уважать мнение другого, даже если оно не совпадает с твоим мнением.
7. Правило «уважительного общения» - очень важно сохранить в группе атмосферу доверия и внимания друг к другу.

РАЗДЕЛ «ОСНОВНЫЕ ПРИЕМЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМАНДЫ»

Игры на сплочение

«Живые цифры»

Участникам предлагается изобразить своим телом цифры, каждый выполняет задание индивидуально. Затем предлагаются двузначные цифры-участники должны спонтанно разбиться на пары. Можно предложить 3-х, 4-х значные цифры.

«Крестики-нолики»

Группа делится на 2 команды «крестики» и «нолики». Создается игровое поле: 3 ряда по 3 стула. По команде ведущего команды начинают играть и занимают по очереди места на игровом поле в быстром темпе. Правил игры такие же как в обычной игре «Крестики-нолики».

«Приглядывание»

Группа в полукруге. Ведущий предлагает участникам внимательно присмотреться к любому человеку, но так, чтобы никто не заметил, кто к кому приглядывается. Затем все закрывают глаза, а ведущий задает вопрос относительно любого участника. Например: какого цвета рубашка? Какого цвета глаза? Накрашены ли ногти?

«Квадрат»

Задача участников игры всем встать в ограниченный квадрат, не заступая за его границы.

«Индийский круг»

Играющие становятся в круг очень близко друг к другу, далее их задача сесть друг другу на колени сделать несколько шагов.

«Коридор доверия»

Участники тренинга делятся на две части и встают друг напротив друга, вытягивают руки. Один человек встает перед этим «коридором» и бежит в него, люди же образующие круг должны опустить руки, чтобы дать пробежать человеку.

РАЗДЕЛ «ОСНОВНЫЕ ИДЕИ КОЛЛЕКТИВНО-ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

Упражнения на развитие креативности

«Пишем от руки»

Это задание базируется на известной технике, описанной Джулией Кэмерон в книге «Путь художника». Исходная версия предлагает каждое утро писать три страницы текста о чём угодно. Его художественные достоинства значения не имеют, вы просто выплёскиваете на бумагу поток сознания. Это освобождает мозг от случайных мыслей и переживаний, пробуждая способность творить. Вовсе не обязательно выделять время именно с утра, можно отвести для этого 10 минут и на рабочем месте. Главное, чтобы вы писали от руки, так будет задействовано больше участков мозга. Даже если энтузиазма хватит лишь на то, чтобы все три страницы повторять одну и ту же фразу, мозг будет благодарен за передышку.

«Новый проект»

Следующая задача просто бесподобна в ситуациях, когда вы начинаете работу над новым проектом и пытаетесь докопаться до его сути. Каждую задачу в конечном итоге можно свести к трём вопросам:

- Что вы хотите сказать?
- Какова ключевая идея?
- В чём вообще тут смысл?

Ответы не всегда лежат на поверхности, часто их даже сложно сформулировать.

Чтобы навести в голове порядок, попробуйте сочинять хайку. Напомню, это жанр японской поэзии, отличительная черта которого — особая система построения стихотворения. В классическом хайку в общей сложности 17 слогов, по строкам они обычно делятся в следующем порядке: 5 — 7 — 5. Пишите о том, что вдохновляет вас в данный момент, о вещах, в которых вы хотите разобраться, или просто о мыслях по отношению к текущему проекту.

«Рисуем обеими руками»

Со стороны процесс может выглядеть довольно глупо и смешно, но расслабляет на ура. Рисуя одновременно двумя руками, вы стимулируете оба полушария мозга. Берёте в правую и левую руку по маркеру и выводите на листе бумаги всё, что заблагорассудится.

Важный момент: рисунки, сделанные каждой рукой, должны повторять друг друга в зеркальном отражении. Перфекционизм здесь не требуется, сфокусируйтесь на движении и самом процессе, а не на итоговом результате.

РАЗДЕЛ «КЛУБ ОБЩЕНИЯ»

Эти упражнения могут помочь их участникам приобрести умения и навыки в общении, подготовиться к общению с человеком «любой степени сложности»; как можно лучше узнать самого себя и других людей; развить способность чувствовать и понимать другого человека.

«Чужое утро»

Ведущий просит всех участников закрыть глаза. Затем он обращается к первому участнику, просит его описать, в какую одежду одет второй участник. Потом просит его хорошенько настроиться, и рассказать о своих представлениях, как прошло утро второго участника.

Ведущему можно задавать наводящие вопросы, например:

- Во сколько он проснулся?
- Он проснулся сам или его разбудили?
- Он сразу встал или еще повалялся в постели?
- Делал ли он зарядку?
- Включал ли он какие-нибудь проборы?
- Какого цвета у него зубная щетка?
- Какого цвета у него полотенце?
- Чем он завтракал?
- Что он пил, чай или кофе?

После того как участник рассказал о своих представлениях, он может открыть глаза. Второй участник, чье утро описывалось, дает небольшой комментарий о совпадениях представлений с реальностью, а затем описывает утро третьего участника. Круг замыкается, когда последний участник описывает утро того, кто был первым.

«Геометрия для немых»

Участникам раздаются листы для рисования и простые карандаши. Им предстоит разыграть миниурок, проходящий в следующих условиях. Один из участников получает роль «парализованного учителя». Ему запрещается в процессе урока вставать со стула и показывать что-то руками. «Ученики», в свою очередь, - «немые», им запрещается говорить и вставать с места.

Ведущий показывает учителю бланк с изображением композиции из семи, соприкасающихся в одной точке, геометрических фигур: равнобедренных треугольников, квадратов и параллелограммов. «Ученики» этого изображения видеть не должны. Учителю предстоит описать словами то, что изображено на рисунке. А ученики должны по этому рассказу нарисовать идентичную картину.

Ведущий спрашивает, сколько времени нужно учителю, чтобы группа справилась с заданием? Получив ответ, ведущий засекает время, работа начинается.

Когда проходит контрольное время, а задание еще не выполнено, то ведущий повторно спрашивает о необходимом дополнительном времени. По истечении этого времени проверяется результат. Учитель выставляет оценки каждому ученику по результатам его работы.

Затем участники обсуждают работу, каждый высказывает свои пожелания учителю. Учитель также делает анализ своей работы.

Далее урок повторяется со вторым учителем (и другим рисунком), который пытается учесть в работе те правила, которые были сформулированы группой.

После окончания работы происходит сравнение эффективности двух уроков.

«Стена»

Двое участников становятся друг против друга по обе стороны затянутой плотной материей прямоугольной рамы. Партнеры не должны видеть друг друга. По сигналу ведущего оба игрока наносят одновременно укол указательным пальцем в разделяющую их стенку. Цель - минимальное количество попыток найти общую точку укола, т.е. соприкоснуться через материю кончиками пальцев. Чтобы исключить возможность легких побед можно ввести условие: наносить уколы не в центр полотна.

«Ассоциации»

Среди участников игры выбирается водящий, он удаляется из помещения на некоторое время. Остальные участники загадывают одного из игроков и зовут ведущего. Ведущий может задавать участникам вопросы, с чем они ассоциируют загаданного человека. Например: с каким животным? С какой погодой? С каким цветом? И т.д. Затем ведущему дается 3 попытки, чтобы угадать человека, о котором шла речь.

«Робот»

Создается игровое поле - обширное пространство с разбросанными спичками. Участники разбиваются на пары («робот» и «оператор»). Задача «Оператора» с помощью своего «робота» собрать как можно больше спичек. Для этого он подает роботу словесные команды, стремясь детально и точно управлять движениями его рук, ног, туловища. Задача «робота» - беспрекословно и точно выполнять команды своего «оператора». Глаза «робота» во время работы должны быть закрыты. Ведущему стоит подчеркнуть, что «робот» не должен подыгрывать своему «оператору», он всего лишь послушный инструмент в руках «оператора». При включении в игру «оператор» начинает воспринимать неточности в движениях «робота» не как ошибки партнера по игре, а как свои собственные.

Вместо спичек можно предложить любую другую двигательную задачу: начертить фигуру, завязать узел, пройти лабиринт, построить групповую скульптурную композицию и т.д.

«Стыковка»

Игра проводится в четверках, двое участников садятся друг напротив друга так, чтобы их колени соприкасались и закрывают глаза. Указательные пальцы правых рук - «космические станции» - вытягивают навстречу друг другу. Двое других игроков становятся позади сидящих. По сигналу каждый из стоящих участников начинает с помощью словесных команд или прикосновений управлять движениями правой руки сидящего перед ним. Цель, стоящих за креслами игроков - свести концы указательных пальцев своих партнеров. Возможен и конкурентный вариант игры: один из игроков стремится увести свою «мишень» - ладонь сидящего перед собой человека - от преследующей его «ракеты» - указательного пальца сидящего напротив. При этом ладонь должна, конечно, всегда в пределах досягаемости пальцев, а лицо - вне ее пределов.

«Анабиоз»

Участники разбиваются на пары. В каждой паре игроки распределяют между собой роли «замороженного» и «реаниматора». По сигналу «замороженный» застывает в неподвижности, изображая погруженное в анабиоз существо - с окаменевшим лицом и пустым взглядом. «Реаниматор» за минуту должен вызволить партнера из анабиоза, оживить его. «Реаниматор» не имеет права ни прикасаться к «замороженному», ни обращаться к нему с каким-либо вопросом, словами. Инструменты «реаниматора» - взгляд, мимика, жесты и пантомима. Успехом «реаниматора» можно считать произвольные реплики «Замороженного», его смех, улыбку. Критерии выхода из анабиоза, которые могут варьироваться от явных нарушений молчания и неподвижности до едва заметных изменений в выражении лица, устанавливаются самими участниками.

«Клешня»

Группа разбивается на пары. Один из участников закрывает глаза и складывает руку в «клешню» из нескольких пальцев. Другой кладет на стол один или несколько предметов. Его задача — с помощью «клешни», послушно

выполняющей все указания, захватить предмет и переложить его на другой стул. «Клешня» устроена так, что может перемещаться во всех направлениях, сохраняя ориентацию перпендикулярно к поверхности стула, а также сводить и разводить пальцы.

Для того чтобы придать этому упражнению соревновательный характер, целесообразно ограничить время его исполнения.

Еще более острая и динамичная форма проведения игры - это конкурентная борьба двух пар, каждая из которых перетаскивает с помощью «клешни» предметы со стула соперников на свой стул до тех пор, пока все они не окажутся сосредоточенными на одном стуле.

В простейшем варианте игры обладателю «клешни» отводится роль незаинтересованного в исходе задания робота, способного лишь к механическому выполнению команд «оператора»: «От себя!», «На себя!», «Вправо», «Влево», «Вверх», «Вниз», «Захватить», «Разжать», «Стоп». При таком распределении обязанностей упражнение работает преимущественно на «оператора»: именно у него мобилизуется способность к чувствованию, так как для успешного проведения нужных манипуляций он должен ощущать «клешню» как свою собственную. Более сложный вариант: «оператор» кладет ладонь на плечо или голову своего партнера и пытается управлять «клешней» на языке надавливаний, сжатий, поглаживаний и прочее.

«Театр теней»

Перед началом игры заготавливаются карточки, числом равные количеству играющих. На карточках пишутся роли. Допустим, действие вашего «Спектакля» происходит в замке, тогда список ролей может быть следующим: Король, Королева, Принцесса, Рыцарь, Слуга, Странник, Придворный. Карточки перемешиваются и раздаются так, чтобы никто не видел, какую роль получили остальные играющие. А затем начинается общение, в процессе которого каждый играет доставшуюся ему роль и одновременно пытается узнать, кого же играют другие. Можно высказывать свои догадки вслух, тогда, если угадал, то из игры выбывает «разоблаченный». Если ошибся - выходишь

сам, открывая свою карточку. Игра продолжается до тех пор, пока окончательно не выяснится, кто есть кто. А затем можно поиграть в «таверну». Там собрались Купец, Вор, Матрос, Волшебник, Разбойник, Сыщик,

«Свое пространство»

Выделив из группы одного из ее членов («протагониста»), ведущий предлагает ему встать или сесть в центр игровой площадки и представить себя «светилом», на разумном удалении, от которого окажутся «планеты» - остальные члены группы. Причем так, что те, чье «притяжение» ощущается им сильнее, окажутся ближе, а те, чье притяжение слабее - дальше.

Теперь «протагонисту» необходимо, медленно поворачиваясь вокруг своей оси, сообщить каждому из присутствующих, в каком направлении и на какое расстояние ему необходимо отойти, причем расстояние фиксируется командой «Стой!». Но те, кому она не была дана, вообще покидают площадку. Помимо этого «протагонист» может оставлять людей на месте и даже приближать их к себе, если окажется, что предварительная дистанция была слишком велика. Результаты подобной расстановки следует рассматривать как демонстрацию «протагонистом» своих симпатий и антипатий. Реальность же их выявляется на втором этапе игры, когда ему предлагается оценить созданное психологическое пространство с точки зрения комфорта, который испытывает «протагонист» внутри образовавшейся среды, и увеличить комфорт, изменив расстановку участников и изменив их состав (вернув на площадку кого-то из изгоняемых).

«Дискуссия»

Группа разбивается на тройки. В каждой тройке обязанности распределяются следующим образом.

1. Первый участник играет роль «глухого и немого»: он ничего не слышит, не может говорить, но в его распоряжение - зрение, а также жест и пантомима.
2. Второй играет роль «глухого и паралика». Он может говорить и видеть.
3. Третий «слепой и немой». Он способен только слышать и показывать. Всей тройке предлагаются задания: договориться о месте встречи, о подарке

имениннику или о том, в какой цвет покрасить забор.

Для облегчения вхождения участников в роль можно снабдить их соответствующими реквизитами: повязками (для слепых), конфетами (для немых), бантами или веревками (для связывания конечностей паралитикам), ватой (в уши глухим).

«Разговор»

Упражнение выполняется в парах. Через каждые 5 минут происходит смена партнера и позиции.

1. Партнеры садятся на пол, спина к спине. Ведут любой разговор. Затем делятся своими ощущениями.
2. Партнеры смотрят друг другу в глаза. Пытаются установить зрительный контакт, без использования слов. Затем обсуждение.
3. Во время разговора один партнер стоит, другой сидит. Через 1 минуту меняются местами. Обсуждение.

«БИП»

Вся группа, за исключением водящего, сидит на стульях в кругу. Водящий с завязанными глазами ходит внутри круга, периодически садясь к сидящим на колени. Его задача - угадать к кому он сел. Ощупывать руками не разрешается, садиться надо спиной к сидящему, так, как будто садишься на стул. Сидящий должен сказать «БИП», искажая свой голос, чтобы его не узнали. Если водящий угадал, на чьих коленях он сидит, то этот член группы начинает водить, а предыдущий садится на его место.

РАЗДЕЛ «КОНФЛИКТЫ»

«Упражнение Джеффа»

Материалы: Таблички с надписями «Да», «Может быть», «Нет».

Подготовка: Крайние плакаты вывешиваются в двух концах зала, а средний - в центре. Ведущие располагаются в середине зала.

Проведение: После того, как ведущий задает вопрос, участники переходят под тот плакат, который соответствует их ответу. Ведущий спрашивает, кто

хотел бы сказать, почему он выбрал именно этот ответ. Желающий поднимает руку. Ведущий кидает ему мяч. Тот, у кого в руках мяч, имеет право на ответ.

Запрет: Участники упражнения не имеют права спорить, критиковать, оппонировать говорящему. Каждый высказывает только свою точку зрения.

Вопросы:

1. Я - лидер.
2. Я считаю, что недостатки людей также естественны, как дождь, и потому отношусь к ним терпимо.
3. Во всех неприятностях виню, прежде всего, себя.
4. Никогда не скучаю, даже если пребываю в одиночестве.
5. Я верю в судьбу.
6. Общество теряет моральные устои.
7. Цель оправдывает средства.
8. Лучше быть умным, чем богатым.
9. За деньги можно купить все.
10. Я могу помочь другим в ущерб себе.
11. Один в поле не воин.
12. Я знаю себя полностью.
13. Меня трудно вывести из себя.
14. Здоровому человеку глупо думать о смерти.
15. Я знаю, для чего живу.

Анализ:

Было ли тебе интересно?

Были ли вопросы, над которыми ты раньше не задумывался?

Были ли вопросы, над которыми тебе хотелось бы подумать или поговорить подольше?

Что ты чувствовал к тем, кто давал ответ противоположный твоему?

Менялось ли твое мнение?

Помогли ли эти вопросы тебе узнать больше о других людях?

Открыл ли ты что-то новое в себе?

«Индийский круг»

Играющие становятся в круг очень близко друг к другу, далее их задача сесть друг другу на колени сделать несколько шагов.

Развитие коммуникативных навыков

« Испорченный телефон»

Подростки встают в цепочку, психолог встаёт в конце. Хлопком по плечу он предлагает подростку повернуться к нему лицом. Затем он жестами показывает какой – либо предмет. Первый участник поворачивается лицом ко второму и также хлопком по плечу просит его повернуться и показывает предмет, второй передаёт третьему и т. д. Последний участник показывает предмет.

Условия: всё делается молча, только с помощью жестов.

« Спина к спине»

Подростки садятся на стульях спиной друг к другу, выбирают тему и общаются. Затем происходит обмен впечатлениями.

« Сидя, стоя»

Упражнение выполняется в парах, в которых партнёры меняются местами.

Один подросток сидит на стуле, другой стоит, ведётся беседа. Обсуждение, как каждый себя чувствовал.

Общение – это форма жизнедеятельности, сложный многоплановый процесс установления и развития контактов между людьми, обусловленный потребностями в совместной деятельности. Процесс общения включает в себя:

- Обмен информацией;
- Взаимодействие;
- Восприятие и понимание другого человека.

Цели общения:

- Установление контакта;
- Сообщение и получение информации, обмен мнениями, замыслами, решениями, сообщениями;
- Побуждение, стимулирование активности партнёра;

- Координация действий;
- Обмен эмоциями;
- Установление отношений – осознание своего места в межличностных связях (ролевых, деловых)

Упражнение «Круг моего общения»

Сейчас вы проанализируете круг своих знакомых и запишите их имена в таблицу.

Возрастная категория	Имя	Тип отношений (общения)
Сверстники		
Старше меня на 3-5 лет		
Старше меня на 6-10 лет		
Старше меня более чем на 10 лет		
Младше меня на 1-3 года		
Младше меня на 3-5 лет		
Маленькие дети		

- 1 Кто лидер в вашей паре общения?
- 2 Какие чувства вы испытываете во время разговора с каждым из них?
- 3 Что является предметом разговора?
- 4 Каким образом заканчиваете беседу?
- 5 Что испытываете после её завершения?

Дискуссия «Что может мешать общению»

Прерывание, перебивание, занятия посторонними делами, возражение до того, как собеседник изложил всё до конца и т. д.

Игра «Пишущая машинка»

Давайте представим себе, что все мы – большая пишущая машинка. Каждый из нас - буквы на клавиатуре. Наша машинка умеет печатать слова и делает это так: я говорю слово «добро», и тогда, кому достаётся буква «д», хлопает в ладоши, потом мы все вместе хлопаем в ладоши и т. д. (распределяем буквы).

РАЗДЕЛ «ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ»

Игры – аттракционы

«Проворные мотальщики»

К середине 3-4 метровой веревки привязывают ленточку. Концы веревки прикрепляют к большим катушкам. Двое играющих берутся за катушки и расходятся в разные стороны. По команде ведущего игроки быстро наматывают веревку на катушку. Выигрывает тот, кто раньше коснется ленточки.

«Извилистой тропой»

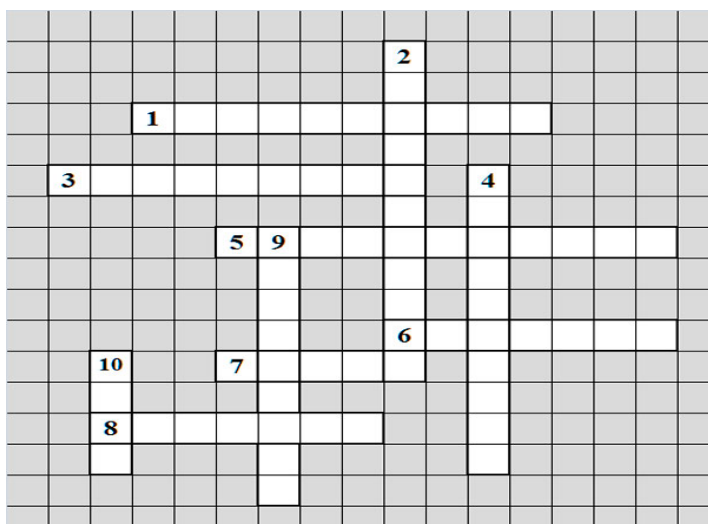
Пять кеглей расставляют по прямой линии в 80см друг от друга. В 2-х шагах от крайней кегли становится игрок, которому завязывают глаза. Игрок должен пройти в другой конец площадки, огибая каждое препятствие.

«Не теряй равновесия»

Играющие становятся лицом друг к другу на расстоянии вытянутых рук, сомкнув стопы, и поднимают руки вперед. По сигналу руководителя игроки поочередно ударяют одной или обеими ладонями соперника. Можно уклоняться от удара неожиданно разводя руки. Проигрывает тот, кто сдвинется с места.

Логические игры.

Кроссворд на тему: мир профессий



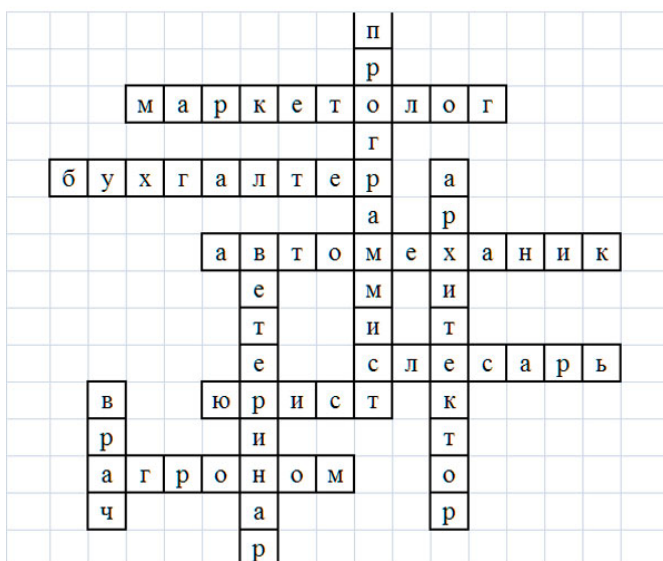
По горизонтали:

1. Специалист по изучению спроса и предложения на товары и услуги, а также планированию мероприятий помогающих повысить доходность.
3. Профессия, содержание деятельности, которой является учёт основных средств, материальных ценностей, начисление заработной платы, налогов, расчёты с поставщиками и заказчиками.
5. Занимается техническим обслуживанием и ремонтом автотранспортных средств.
6. Осуществляет ремонт производственного оборудования. Выполняет такие виды работ как: сборка, разметка, замена или реставрация механизмов, рубка металла, опиловка металла, гибка металла, нарезание резьбы, сборочные работы.
7. К этой профессии можно отнести: людей, получивших юридическое образование правоведов, учёных, изучающих право; практикующих специалистов в области права.
8. Специалист занимающейся организацией работ по подготовке почвы к посеву и посадке, разработкой мероприятий по приготовлению и внесению удобрений в почву. Осуществляет контроль за подготовкой семян и посадочного материала. Изучает и внедряет передовые методы возделывания полевых, садовых, огородных культур.

По вертикали:

2. Специалист, занимающийся разработкой и проверкой программ.
4. Специалист, который занимается разработкой планов зданий, их фасадов— в целом в деталях, а также внутренних пространств.
9. "Приходи к нему лечиться и корова, и волчица".
10. Профессия, содержание деятельности, которой является изучение человеческого организма, предупреждение болезни, ставит диагноз, назначение лечения.

Ответы



«Гренки»

Бабушка готовит внуку на ужин гренки. Для их приготовления она использует маленькую сковороду, способную уместить только два хлебных ломтика. На обжаривание каждой из сторон ломтика хлеба затрачивается одна минута времени. Чтобы приготовить три гренки, бабушке достаточно всего лишь трех минут вместо очевидных четырех. Как ей удастся это сделать?

Ответ

1. Обжаривается одна сторона первого и второго ломтика (1-я минута). 2. Первый ломтик переворачивается на другую сторону, второй временно убирается, а на его место кладется третий (2-я минута). 3. Убирается готовый первый ломтик, возвращается на сковороду второй и дожаривается вместе с перевернутым третьим (3-я минута).

«Король и премьер-министр»

Один король хотел сместить своего премьер-министра, но при этом не хотел его слишком обидеть. Он позвал премьер-министра к себе, положил при нем два листка бумаги в портфель и сказал: "На одном листке я написал "Уходите", а на втором — "Останьтесь". Листок, который вы вытащите, решит вашу судьбу". Премьер-министр догадался, что на обоих листках было написано

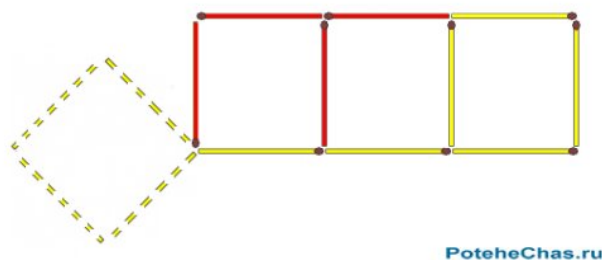
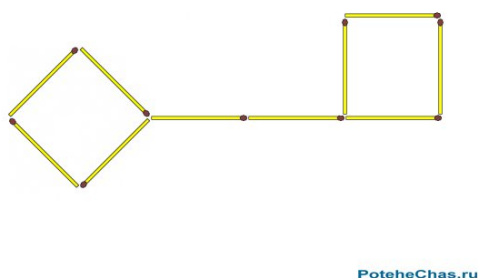
"Уходите". Как же, однако, умудрился он при этих условиях сохранить свое место?

Ответ

Премьер-министр вытащил листок бумаги и, не глядя на него, скатал из него шарик — и проглотил. Поскольку на оставшемся листке стояло "Уходите", то королю пришлось признать, что на проглоченном листке значилось "Останьтесь".

«Ключ»

Переставьте четыре спички так, чтобы из ключа получилось три квадрата.



Интеллектуальные игры

Игра – это самое доступное и самое любимое развлечение, как детей, так и взрослых.

Игра представляет простор для фантазии, сообразительность и находчивость, проявить свои творческие и организаторские способности. Кроме того, игра выполняет еще и диагностическую функцию, так как позволяет проследить межличностные отношения в коллективе.

Использование игр позволяет быстро познакомить людей, создать доброжелательную атмосферу в коллективе, выявить лидеров и сплотить коллектив, заинтересовать детей и взрослых решить организационные моменты в деятельности коллектива, дать положительный эмоциональный настрой. Многие из игр стимулируют самопознание и самореализацию

участников, способность понимать другого человека, уважать его чувства и взгляды.

Игры могут быть использованы в работе летнего лагеря, в школе, на праздниках, внеклассных и внешкольных мероприятиях.

Есть игры-развлечения, игры на знакомства и т. д., но есть игры которые способствуют развитию познавательных способностей обучающихся. Это – интеллектуальные игры.

Интеллектуальные игры – игры развивающие способность мышления, рационального познания, совершенствующие мыслительные операции. Такие игры основаны на соревновании в знаниях, интуиции, умении логически мыслить. Выигрывает чаще всего тот, кто владеет информацией, имеет тренированную память, умеет сопоставлять факты, обладает воображением. Познавательная активность здесь стимулируется соревновательным характером игры.

Интеллектуальным играм способствует ряд психологических факторов. Такие игры, наряду с познавательной активностью развивают такие качества как воля, выдержка, умение сотрудничать, работать в команде, собранность и др.

Познавательные и интеллектуальные игры – специально организованные соревнования в эрудиции. Опыт показывает, что возрастные границы не имеют никакого значения. Взрослые охотно участвуют в играх и вовлекают детей.

Самое главное в технологии организации интеллектуальной игры – выработка четких правил и вопросов. Пока у вас нет опыта разработки таких игр, лучше пользоваться уже проверенными и испытанными разработками. А с приобретением опыта, вы сможете сами разрабатывать такие игры. При этом вы можете привлечь к составлению вопросов инициативную группу ребят.

Правила, которыми необходимо руководствоваться при составлении вопросов:

- не превращайте вопрос в задание;

- не придавайте вопросам узко специфический характер;
- не требуйте при ответе многочисленных перечислений;
- не придавайте вопросам примитивный характер.

Вопросы, в которых не соблюдаются эти правила, обычно вводят ребят в заблуждение, начинаются протесты и споры.

Интеллектуальные игры бывают индивидуальные и командные. Особенности подготовки и проведения интеллектуальной игры. Оформление игрового поля.

Вопросы к интеллектуальным играм подразделяются на «вопросы и ответы», «вопросы-тесты», «вопросы-подсказки», «вопросы-перевертыши». Корректные и некорректные вопросы в интеллектуальных играх.

Подвижные игры

Подвижная игра - одна из существенных потребностей растущего организма. В этих играх реализуются активное развитие мышечной системы, выход накопленной детьми энергии. Особенность подвижных игр в том, что практически все они носят соревновательный, коллективный характер, и требуют от участников ловкости, скорости, хорошей координации движений.

«Поймай хвост дракона»

Ребята выстраиваются в колонну, каждый из них держит впереди стоящего за пояс. Они изображают дракона. Первый в колонне - это голова дракона, последний - хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» - поймать «хвост». А задача «хвоста», в свою очередь, - убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т.е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

«Заяц без логова»

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это "домики" или "логово" зайца. Выбираются двое водящих - "заяц" и "охотник". Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться

в "домике", т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится "зайцем" и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются местами.

«Второй лишний»

Участники игры образуют круг, встав, на небольшом расстоянии друг от друга. Двое ребят находятся вне круга, один из них ловит другого. Бегать можно и внутри круга. Убегающий в любой момент может встать впереди одного из стоящих в кругу ребят, тогда тот должен убежать. Если догоняющий участник игры дотронется рукой до бегущего, они меняются местами.

«Эстафета»

Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Первый человек закрывает глаза и пытается, петляя, их обойти, а группа подсказывает ему направление движения. Сложность состоит в том, что когда все группы начинают кричать одновременно, выделить из общего шума команды своей группы крайне проблематично.