**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**‌****Министерство образования Тверской области‌‌**

**‌****Администрация ЗАТО Солнечный‌**​

**МКОУ СОШ ЗАТО Солнечный**



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**По внеурочной деятельности «Школа вожатого»**

для обучающихся 8 класса

**п. Солнечный‌** **2024**

**5. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения конкретного учебного предмета, курса**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Личностные УУД** | **Регулятивные УУД** | **Познавательные УУД** | **Коммуникативные УУД** | **Предметные результаты** |
| 1. Ценить и принимать следующие базовые ценности: «добро», «терпение», «родина», «природа», «семья».2. Уважать к своей семье, к своим родственникам, любовь к родителям. 3. Освоить роли ученика; формирование интереса (мотивации) к учению.4. Оценивать жизненные ситуаций и поступки героев художественных текстов с точки зрения общечеловеческих норм. | 1. Организовывать свое рабочее место под руководством учителя. 2. Определять цель выполнения заданий на уроке, во внеурочной деятельности, в жизненных ситуациях под руководством учителя. 3. Определять план выполнения заданий на уроках, внеурочной деятельности, жизненных ситуациях под руководством учителя.4. Использовать в своей деятельности простейшие приборы: линейку, треугольник и т.д. | 1. Ориентироваться в учебнике: определять умения, которые будут сформированы на основе изучения данного раздела. 2. Отвечать на простые вопросы учителя, находить нужную информацию в учебнике.3. Сравнивать предметы, объекты: находить общее и различие.4. Группировать предметы, объекты на основе существенных признаков.5. Подробно пересказывать прочитанное или прослушанное; определять тему.  | 1. Участвовать в диалоге на уроке и в жизненных ситуациях.2. Отвечать на вопросы учителя, товарищей по классу. 2. Соблюдать простейшие нормы речевого этикета: здороваться, прощаться, благодарить.3. Слушать и понимать речь других.4. Участвовать в паре.  | Познакомятся со свойствами и возможностями бумаги как материала для художественного творчества;Познакомятся с основами знаний в области композиции, формообразования, цветоведения;Овладеют основными приемами работы с бумагой: складывание, сгибание, вырезание, гофрирование, склеивание;Научатся последовательно вести работу (замысел, эскиз, выбор материала и способов изготовления, готовое изделие);Научатся работать нужными инструментами и приспособлениями; научатся сознательно использовать знания и умения, полученных на занятиях для воплощения собственного замысла в бумажных объемах и плоскостных композициях |

**Содержание программы:**

**Вводное занятие**

Цели и задачи курса. Тестирование: коммуникативно-организаторские способности,

диагностика эмпатии. Игры и упражнения на установление, доверительных межличностных контактов, уменьшение напряженности.

**1. Раздел. Основы вожатского мастерства**

Что такое лагерь?

*Теория:* Особенности лагеря с дневным пребыванием детей.

*Практика:* Игра на знакомство “Великолепная Валерия”. Составление карты достопримечательностей.

Каким должен быть вожатый?

*Теория:* Кодекс поведения вожатого. Характеристика личностных качеств вожатого. Обязанности вожатого.

*Практика:* Игра “Мой идеал”.

**2. Раздел. Планирование и организация деятельности вожатого**

Программа и планирование смены

*Теория:* Источники планирования. Календарь лета. Виды планов. Планирование деятельности отряда. Личный план работы вожатого. Режим дня.

*Практика:* Конкурс “Ромашка”.

Логика развития лагерной смены

*Теория*: Периоды смены лагеря: организационный, основной, заключительный. Что такое оргпериод.

Специфика организационного периода смены лагеря

*Теория:*Как понравиться детям? Как быстро запомнить имена детей? Бейджики. Отрядный круг. Как обращаться к детям? Знакомство с требованиями (законами), традициями лагеря. Инструктаж. Соглашение. Ожидание. Игры на выявление интересов (маршрутные игры, игры-испытания). Как придумать название отряду. Мозговой штурм. Знакомство с другими отрядами. Открытие смены.

*Практика*: Игра “Снежный ком”. Газета “Здравствуйте”. “Огонек знакомства”.

Специфика основного периода смены лагеря

*Теория, практика:*Как провести творческий конкурс? “Шляпное сражение”. Как провести познавательную викторину, интеллектуальную игру? “Светский разговор”. Как организовать спортивную эстафету? Сказочная эстафета. Как организовать уборку территории? “БУНТ” – большая уборка на территории. Что делать, если идет дождь? Игры за столом. Игра “Муха”. Что делать в жаркий день? Игры на пляже (с водой). Что делать, если в вашем отряде у кого-то день рождения? Чем занять детей во время поездки в автобусе? Игра “Кто? С кем? Куда? Зачем?”. Как провести экскурсию? Конкурс гидов. Правила поведения в общественных местах, правила дорожного движения. Что такое тематический день? Логика и алгоритм построения тематического дня.

Специфика заключительного периода смены лагеря

*Теория, практика:* Подведение итогов смены. Газета “Эх было дело…”, “Мне бы хотелось вам сказать…”. Закрытие смены. Награждение. Операция “Нас здесь не было”.

Организация самоуправления в ВДК

*Теория:* Понятие «временный детский коллектив». Стадии развития временного детского коллектива. Самоуправление, стадии развития самоуправления. Понятие дежурный командир, обязанности дежурного командира. Организация работа центров и секторов.

*Практика:*Классификация игр*.* Игра, как основная форма работы с детьми в условиях лагеря. Виды игр. Типология игр. Этапы организации игры. Игра с эстрады “Футбол”. Создание “Банка игр”, “Банка форм работы” вожатого. “Аукцион идей”.

**3. Раздел. Игровая деятельность в лагере**

Игротека

*Теория:*Ведущая роль игры в организации воспитательной и оздоровительной работы в детском оздоровительном лагере. Технология развивающей кооперации. Оздоровительные игровые технологии. Принципы разработки техноигр.

*Практика:* Игротека в лагере. Ее величество - игра (по материалам книг С. Шмакова).

Ролевые игры

*Теория:* Игра – дело серьезное: психологические, коммуникативные, развивающие, деловые, организационно-деятельностные, ролевые, сюжетно-ролевые, спортивные, интеллектуальные, философские игры.

*Практики и тренинги.*

Разработка конкурсно-игровых программ

**4. Раздел Проектная деятельность**

Отрядная программа

*Теория:* Программирование работы, проектный метод разработки программ. Задачи педагогического коллектива лагеря по организации работы с детьми и подростками. Характеристика педагогичес­кого состава.

Содержание педагогического направления и руководства деятельностью подростков. Воспитательные функции руково­дителей. Условия осуществления педагогического руководства детьми.

Программа как прогнозирование основных задач и путей их реализации в деятельности коллектива отряда. Структура и содержание программы работы педагогического коллектива на летний сезон. Общее и особенное в планах работы педагогов и детских коллективов. Программирование работы отрядов, клу­бов, кружков. Обеспечение объектов для познавательной, тру­довой и общественной деятельности. Программы тематических дней, недель, сюжетно-ролевых игр, работа туристской базы.

Разработка проекта тематического дня в лагере

Разработка тематического мероприятия

Разработка собственной мастерской

Разработка творческой визитной карточки

**5. Итоговое занятие. Зачёт.**

**10. Тематическое планирование**

|  |
| --- |
| **Основы вожатского мастерства** |
| **2.** | Что такое лагерь? |  |  Особенности лагеря с дневным пребыванием детей.Игра на знакомство “Великолепная Валерия”. Составление карты достопримечательностей |
| **3-4** | Каким должен быть вожатый?  |  | Особенности вожатого, нужные качества и манеры работы с детьми.  |
| **5-6** | Конвенция о правах ребенка. |  | Знакомство с основными пунктами конвенции. Составление памятки. Тестирование по данной теме. |
| **7** | Дисциплинированность и ответственность вожатого |  | Знакомство с общими правилами безопасного поведения вожатых в лагеря с дневным пребыванием. |
| **Планирование и организация деятельности вожатого**  |
| **8-9** | Программа и планирование смены  |  | Источники планирования. Календарь лета. Виды планов. Планирование деятельности отряда. Личный план работы вожатого. Режим дня. Периоды смены лагеря: организационный, основной, заключительный. Что такое оргпериодКонкурс “Ромашка”.Логика развития лагерной смены  |
| **10** | Специфика организационного периода смены лагеря  |  | Как понравиться детям? Как быстро запомнить имена детей? Бейджики. Отрядный круг. Как обращаться к детям? Знакомство с требованиями (законами), традициями лагеря. Инструктаж. Соглашение. Ожидание. Игры на выявление интересов (маршрутные игры, игры-испытания). Как придумать название отряду. Мозговой штурм. Знакомство с другими отрядами. Открытие смены.Игра “Снежный ком”. Газета “Здравствуйте”. “Огонек знакомства”. |
| **11-13** | Специфика основного периода смены лагеря  |  | Как провести творческий конкурс? “Шляпное сражение”. Как провести познавательную викторину, интеллектуальную игру? “Светский разговор”. Как организовать спортивную эстафету? Сказочная эстафета. Как организовать уборку территории? “БУНТ” – большая уборка на территории. Что делать, если идет дождь? Игры за столом. Игра “Муха”. Что делать в жаркий день? Игры на пляже (с водой). Что делать, если в вашем отряде у кого-то день рождения? Чем занять детей во время поездки в автобусе? Игра “Кто? С кем? Куда? Зачем?”. Как провести экскурсию? Конкурс гидов. Правила поведения в общественных местах, правила дорожного движения. Что такое тематический день? Логика и алгоритм построения тематического дня. |
| **14-15** | Специфика заключительного периода смены лагеря |  | Подведение итогов смены. Газета “Эх было дело…”, “Мне бы хотелось вам сказать…”. Закрытие смены. Награждение. Операция “Нас здесь не было”.Организация самоуправления в ВДК Понятие «временный детский коллектив». Стадии развития временного детского коллектива. Самоуправление, стадии развития самоуправления. Понятие дежурный командир, обязанности дежурного командира. Организация работа центров и секторов.Классификация игр*.* Игра, как основная форма работы с детьми в условиях лагеря. Виды игр. Типология игр. Этапы организации игры. Игра с эстрады “Футбол”. Создание “Банка игр”, “Банка форм работы” вожатого. “Аукцион идей”. |
| **Игровая деятельность в лагере** |
| **16-18** | Игротека  |  | Ведущая роль игры в организации воспитательной и оздоровительной работы в детском оздоровительном лагере. Технология развивающей кооперации. Оздоровительные игровые технологии. Принципы разработки техноигр.Игротека в лагере. Ее величество - игра (по материалам книг С. Шмакова). |
| **19-22** | Виды игр. Подвижные игры. |  | Изучение подвижных игр. Знакомство с правилами игр Беседа: «Чтоб здоровыми остаться надо….». Составить слова по карточкам: здоровье, спорт, зарядка. Составление упражнений для утренней гимнастики. Работа с карточками.   Эстафеты с обручами . Эстафеты на развитие быстроты, силы, ловкости. Беседа о  физ. Качествах: сила , быстрота, ловкость. Комплекс ОРУ с мячом. строевые упражнения с перестроением из колонны по одному в колонну по два. Проведение игр. |
| **23-24** | Ролевые игры  |  | Игра – дело серьезное: психологические, коммуникативные, развивающие, деловые, организационно-деятельностные, ролевые, сюжетно-ролевые, спортивные, интеллектуальные, философские игры. |
| **25-26** | Разработка конкурсно-игровых программ  |  | Ведущая роль игры в организации воспитательной и оздоровительной работы в детском оздоровительном лагере. Принципы разработки конкурсных игр. Выбор темы. Составление конкурсов. Подготовка атрибутов и инвентаря. |
| **Проектная деятельность** |
| **27-28** | Отрядная программа  |  | Программирование работы, проектный метод разработки программ. Задачи педагогического коллектива лагеря по организации работы с детьми и подростками. Характеристика педагогичес­кого состава.Содержание педагогического направления и руководства деятельностью подростков. Воспитательные функции руково­дителей. Условия осуществления педагогического руководства детьми.Программа как прогнозирование основных задач и путей их реализации в деятельности коллектива отряда. Структура и содержание программы работы педагогического коллектива на летний сезон. Общее и особенное в планах работы педагогов и детских коллективов. Программирование работы отрядов, клу­бов, кружков. Обеспечение объектов для познавательной, тру­довой и общественной деятельности. Программы тематических дней, недель, сюжетно-ролевых игр, работа туристской базы. |
| **29-32** | Создание проекта тематического дня в лагере  |  | Выбор темы. Организация тематического мероприятия. Создание визитной карточки. |
| **33** | Презентация проекта |  | Подготовка и презентация созданных проектов. |
|  **Итоговое занятие.**  |
| **34** | Итоговое занятие. Зачет. |  | Оценка готовности вожатых. Вручение сертификатов. |

**Итого: 34 часа**

Приложение №1

СЕРТИФИКАТ

**участника программы «Школа подготовки вожатых»**

Выдан \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Удостоверяет, что он(а) пронимал(а) участие в курсовой подготовке по программе «Школа подготовки вожатых». Объем курсовой подготовки – 34 часа.

Директор школы : О.М.Евдокимова

П.Солнечный, 2024 г.

Приложение №2

**ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

ПОСМОТРИ-КА НА МЕНЯ**Эта игра позволяет детям быстро запомнить друг друга внешне. Все становятся в круг, и вожатый дает задание: через одну минуту построиться в линию по цвету глаз. Справа налево, от темных к светлым. Как только ребята выполнили первое задание, они снова становятся в круг, чтобы лучше видеть друг друга, и им дается второе задание: построиться в линию по преобладающим цветам в одежде, слева направо, от более светлых цветов — к более темным. Далее конкурсы переходят к шуточным - по величине ушей, длине носков, шнурков, длине волос и ресниц. Проявляйте фантазию!

**ИСТОРИЯ**
Вожатые делят отряд на две команды, используя любой вариант разбивки. Определяется время для выполнения первого задания (например, 5 минут). За это время каждая команда сочиняет о себе историю, используя реальные данные. Например: "Мы живем в Туле, Казани и Москве. Дома у нас 9 собак, 14 кошек, 2 попугая и 1 черепаха. Трех наших мам зовут Ольгами, а еще у нас два папы по имени Саша" и т.д. По истечении назначенного времени каждая команда выбирает рассказчика, и он команды как бы меняются местами, то есть команда "А" рассказывает про команду "Б" и наоборот. Побеждает та команда, которая допустит меньшее количество ошибок.

**БЕЛКА**
В отрядной комнате ставятся две скамьи — друг напротив друга. Отряд рассаживается на них произвольно. Затем вожатый говорит: "Прошу сесть на правую скамью тех, кто любит эстрадную музыку, а на левую — тех, кто любит классику." Ребята переходят на ту скамью, которая им подходит. Затем вожатый снова дает какое-либо задание, и дети снова пересаживаются. Таким образом, вожатый может выяснить интересы детей, задавая интересующие его вопросы. Игра рассчитана на ребят 11–13 лет и проводится в последние дни организационного периода.

**ВЕСЕЛЫЕ НОЖКИ**
Все участники становятся в круг, ведущий включает музыку, и показывает ребятам определенную композицию движений, выполняемых ногами. Дети повторяют движения. Затем музыка выключается, и все начинают выполнять движения чуть быстрее, чем раньше. Тот, кто запутался, вытягивает карточку с заданием и выполняет его. Затем игра продолжается еще быстрее до тех пор, пока не останется 1 человек, выполняющий упражнения быстрее всех. Запутавшиеся игроки после выполнения заданий выбывают из игры.
Игра проводится с детьми младшего возраста.

**ИМЯ В ЦЕНТРЕ**
Во время дискотеки танцующие образуют круг. В его центр по очереди вызываются, например, все Саши или все Лены. Круг начинает скандировать их имена в так музыке. Так до тех пор, пока все имена не побудут в центре. Таким образом, каждый ребенок получает возможность «показаться в первый день и узнать, как зовут его соседа.

**БИНГО**
Играющие образуют два круга. Один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны под слова: «Мой лохматый серый песик у окна сидит Мой лохматый серый песик на меня глядит. Бинго, Бинго, - да, Бинго звать его. Слово Бинго произносится отдельно по буквам, причем на каждую букву, стоящую во внешнем кругу, ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву нового человека. Последняя буква О говорится протяжно, и последние слова «Да, Бинго звать его!», пара произносит вместе, держась за руки. После чего представляются друг другу по именам. Так до тех пор, пока все не перезнакомятся.

**КОЗА**
Играющие образуют круг. В центре – водящий. Он выбирает себе пару из круга под слова:
«Шел козел по лесу, по лесу, по лесу,
Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу».
Далее они начинают выполнять различные движения под декламирование круга:
«Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,
И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,
И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем.
И ножками потопаем, потопаем, потопаем.
Давай с тобой покружимся, покружимся, покружимся,
И навсегда подружимся, подружимся, подружимся!»
Идет знакомство. Пара расходится, приглашая ребят из круга, игра продолжается. Теперь в кругу – две пары. И так далее, пока все пары не встанут в круг.

**ДРУЖБА**
Играющие встают по тройкам в затылок друг другу, образуя круг. За кругом находятся два ведущих (если круг большой – две пары ведущих). Ведущие, обходя круг, выбирают одного из любой тройки, знакомятся с ним, встают новой тройкой в круг. Освободившиеся два человека становятся ведущими. Игра продолжается.
 **СУЕТА СУЕТ**
Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано свое задание. Суть одна: записать на клеточку имя человека, который (тут простор для вашей фантазии): любит рыбу; держит дома собаку; любит звезды. Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например: выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.
Снежный ком. Играющие сидят в кругу. Первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое имя. Третий называет два предыдущих и свое. И так далее, пока первый не назовет имена всех сидящих в круге. Игру можно усложнить, называя имена с середины, с конца.

**БИЛЕТИКИ**
Играющие образуют два круга. Девушки – внутренний, юноши – внешний, и встают лицом друг к другу, образуя пары. Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «Поехали!» круги начинают вращаться в разные стороны.
Ведущий кричит: «Контролер!» Билетики остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару. «Заяц» хватает тот билетик, который ему понравился. Пассажир, оставшийся без билета, становится водящим – «зайцем. При встрече «билетик» и пассажир» знакомятся. Через некоторое время пассажир может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему билетик. Игру можно сопровождать музыкой.

**ФИГУРЫ**
Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся двумя руками. Ведущий объясняет, что необходимо, закрыв глаза, не размыкать, построить квадрат (равносторонний треугольник), используя только устные переговоры. Сообщается также, что игра – на пространственное воображение и внимательность. Во время игры, когда идет перестроение, ведущий наблюдает, кто из ребят выступает в роли организатора перемещений. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, выявить организаторов.

**ПАЛЬЧИКИ**
Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руки, и ровно столько человек должны подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5…), наблюдая при этом, кто чаще всех встает. Эти люди (их обычно по 3-4), так называемая «совесть» этой группы, т.е. которым в оргпериод можно что-нибудь поручить, найти у них поддержку.

**ДЕЛАЙ РАЗ, ДЕЛАЙ ДВА**
Играющие стоят за стульями. По команде ведущего «Делай раз!» они должны поднять стулья и опустить их, но одновременно (без дополнительной команды ведущего). Важно заметить того человека, который самый первый скомандует «3-4» или «опустили». Это – лидер-организатор.

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**
 **ЗМЕЙКА**
Дети выстраиваются в колонну, каждый держит за пояс впереди стоящего. Последний человек в колонне — это хвост, а первый — голова. Задача головы — поймать хвост. При этом тело змеи не должно распадаться, то есть, руки нельзя расцеплять. Когда голова поймает хвост, можно выбрать новый хвост и новую голову.
 **МОЛЕКУЛА**
Определяется площадка без опасных препятствий. Выбирается водящий — "молекула". Все играющие — "атомы". Они рассеиваются по площадке в произвольном порядке, и водящий начинает догонять игроков. Тот, кого осалили, берет за руку водящего, и они вдвоем догоняют остальных. Игра заканчивается тогда, когда все играющие и водящий держатся за руки, то есть, все пойманы.
 **ЭСТАФЕТА-ПАРОВОЗИК**
Несколько команд из 4 человек.
Минимум 2 черты (старт и финиш), расположенные в 10 метрах на свободной площадке.
Цель: сформировать первый поезд, прибывающий на вокзал.
Правила: Игроки размещены на линии отправления. Первый игрок каждой команды — "локомотив", его партнеры — "вагончики". По сигналу "локомотив" бежит до вокзала (линия финиша прибытия), потом возвращается, пятясь задом к линии старта, где к нему цепляется первый "вагончик". Затем двое игроков направляются к вокзалу бегом или шагом, потом, пятясь, возвращаются, цепляют второй "вагон" и так далее.
Выигрывает команда, первой сформировавшая весь состав и прибывшая затем на вокзал.
 **СМЕНА ЗОНЫ**
Площадка, разделенная на три зоны.
По две пары защитников, нападающие в каждой зоне (или 2 команды по 6 игроков), 4 или 5 мячей.
Цель: Набрать максимальное количество очков за определенное время (1–3 минуты), делая передачи.
Правила: Обмен сделан в той же зоне — 1 очко; обмен сделан между соседними зонами — 2 очка; обмен сделан между 1 и 3 зонами — 3 очка. Если игрок вывел из своей зоны или за пределы площадки, мяч передается сопернику. Когда мяч выходит за пределы площадки, вбрасывается новый мяч, чтобы избежать потери времени. По истечении назначенного времени считают очки, и команды меняются ролями.
 **РАЗРУШЕННЫЙ ЛАГЕРЬ**
2 команды, размещенные по одну и по другую сторону нейтральной зоны.
1 мяч.
Цель: поменять лагерь.
Правила: игрок, выделенный каждой командой, занимает место в лагере противника, откуда он старается послать мяч игрокам своей команды. Если игрок поймал мяч, он присоединяется к своему посланцу в чужом лагере с мячом. Команда, первая поменявшая лагерь, выигрывает.
 **ТРИ ПОДСКОКА**
2 команды. Площадка, разделенная на 2 части и перегороженная нейтральной зоной. 1 мяч.
Страница 10
Цель: заставить подскочить не менее 3 раз мяч в лагере противника.
Правила: Игроки должны бросать мяч только из своего лагеря, не заходя в нейтральную зону, команда противника должна стараться перехватить мяч прежде, чем он сделает 3 подскока. Если мячу это удалось, команда получает очко. Мяч бросается в другой лагерь с того места, где он был пойман или сделал третий подскок.

**ИГРЫ ДЛЯ ПОДНЯТИЯ НАСТРОЕНИЯ, СНЯТИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО БАРЬЕРА, ЗНАКОМСТВА**
 **ГУСЕНИЦА**
Группа становится в линию. Каждый из группы подает свою руку заднему. Для этого играющие расставляют ноги на ширину плеч и подают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад. При этом задний начинает ложиться на пол. Группа двигается назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.
 **ОБУВНАЯ ФАБРИКА**
Все снимают обувь и кладут ее в центр круга, каждый участник надевает два разных ботинка и пытается поставить ногу рядом с ногой обутую в парную обувь.
 **ЭТО МОЙ НОС**
Что вы ответите человеку, который указывает на свой локоть и говорит: «Это мой нос?» Ну, вы можете показать на свою голову и сказать «Это мой локоть?» тогда он, возможно, покажет мне свою ступню и скажет «Это моя голова!» Это новая игра и тест на координацию рук и глаз, который показывает, насколько долго вы можете продержаться, называя части тела, которые только что показал ваш партнер, и в то же время, указывает на другую часть своего тела.
 **ИГРЫ**
Теневой вождь. Один из играющих выходит из комнаты. Остальные члены команды выбирают «вождя», который задает группе любые движения и меняет их через некоторое время. Задача вошедшего определить «вождя». В случает удачи «вождь» сам выходит за дверь и игра повторяется с новым «вождем».
 **НИКОГДА**
Члены группы открывают ладони и по очереди говорят: «Я никогда не…(делал чего-либо)». Тот, кто делал предложенное действие – загибает палец. Игра хорошо помогает при знакомстве.
 **ЗООПАРК**
Члены группы встают в круг и держат друг друга под руки. Ведущий каждому говорит название животного. После этого ведущий громко называет одно из имен. Ребята с эти именем должны поджать ноги. Остальные должны удержать их. Лучший эффект достигается при большом количестве одного из них.
Узелки
Группа встает в круг и вытягивает руки в центр. После случайного сцепления рук, группе предлагается развернуться в круг так, чтобы рядом стояли люди со сцепленными руками.
 **ФРУКТЫ**
Группа встает в круг. Каждый выбирает себе название фрукта на первую букву своего имени. Предлагается обмен фразами типа «Яблоко любит апельсин». После этого «апельсин» должен назвать новую пару. Если этого не происходит и ведущий успевает коснуться «апельсина», то они меняются местами.
 **ТУТТИ-ФРУТТИ**
Команда делится на два или более фронтов и выбирает себе имя – фрукт. Один человек стоит в центре и рассказывает какую-либо историю. Как только он использует одно из названий фронтов, члены этого фронта должны поменяться друг с другом. Если произносится «Тутти-фрутти», то все члены всех фронтов должны поменяться местами.

**ИГРЫ НА ПОНИМАНИЕ И СПЛОЧЕНИЕ**
 **ПАРЫ**
Каждая пара берет по одному листку бумаги, встает лицом друг к другу и, прижимая лист лбами с двух сторон, руки заводит за спину, в таком положении пары должны произвольно передвигаться по помещению (можно под музыку). Разговаривать нельзя.
Главная задача участников – найти каналы интуитивного понимания партнера, которое всем нам необходимо в жизни среди людей.
 **МУХА**
Все участники воображают перед собой квадрат, разделенный на 9 клеток. В центре находится муха, движением которой мы будем по очереди управлять. Своим приказом ее можно перемещать либо по оси «вверх-вниз», либо по оси «вправо-влево» на одну клетку. Ходы делаем по очереди, и проигрывает тот, после чьего хода муха окажется выведенной за пределы игрового поля. Нельзя делать «обратные ходы».
 **ОСТРОВА**
У каждого есть свой «остров» – газета. Периодически наступает «выходной», и все гуляют по своей территории. Ведущий «отбирает» по несколько островов, жители должны искать себе другой остров. В заключение идет обсуждение: как вас приняли на другом острове, не оттолкнули ли, пригласили ли сами и т.п.
Обязательно стоит обратить внимание на тех, кому не предлагали присоединиться на другом острове. Сумейте корректно перейти к подобным ситуациям в жизни: не чаще ли мы готовы оказывать помощь, поддержку тем, кто нам нравится, кто нам симпатичен, и не способны ли мы «не замечать» проблем тех, кого относится к «гадким утятам» и т.п.
 **ПРИСОЕДИНИСЬ К ДРУГОМУ**
Работа в паре. У одного – установка «присоединиться», у другого – «не принять. «Присоединяющийся» через улыбку, прикосновение, взгляд и т.п.
Все как в жизни, это понимает каждый участник, и логичным будет перейти после упражнения к разговору о том, что именно дает нам возможность найти путь к «сердцу», «душе» другого, порой совсем чужого, человека: умение улыбаться? А может, умение понять состояние, внутреннее настроение этого «другого»?
 **РУКОПОЖАТИЕ**
Выбирается водящий, который выходит за дверь. В это время каждому дается задание приготовиться через рукопожатие передать какое-либо чувство к водящему (любовь, злость, ненависть, боязнь и т.п.) По пожатию руки водящий должен догадаться о чувствах к нему.
Данное упражнение вызывает интерес ребят к различным формам выражения чувств, в том числе через рукопожатие.