Сбор знакомств

Это общелагерная игра.

Знакомство со всем составом лагеря, кроме вожатых.

Следопыты. Каждому отряду выдается зашифрованная информация "Легенда об одном человеке, которого надо найти": описание человека по его службе в лагере, место встречи и пароль.

Например:

Очень любит покушать. Поэтому часто наведывается в места скопления продуктов. На фразу "А у вас молоко убежало" отвечает: "Участвует в "Веселых стартах".

Надо найти этого человека, взять у него интервью о нем самом и его службе и пригласить на Сбор знакомств. Потом отряды готовят свое выступление: представление и рассказ о найденном человеке, реклама его службы и тематический подарок этому человеку. Отряды по очереди выступают со сцены, представляя каждый своего человека.

Тридесятое царство - более сложный вариант. На сцене три богатыря (вожатые) путешествуют по царству и находят камень с надписью: "Налево пойдешь - сыт и здоров будешь" - здесь встречают по очереди физрука, повара, врача. "Направо пойдешь - богатым и веселым будешь", - завхоз, музработник, культорги, кружковеды. "Прямо пойдешь - мудрым будешь", - библиотекарь, старший вожатый, начальник, методист, психолог, компьютерщик. Каждый из встреченных людей либо творчески представляет себя, либо проводит конкурс для зрителей.

Знакомство с вожатским составом.

Концерт вожатых: это могут быть концертные номера, инсценированная сказка, буффонада (попурри из песен, записанных на кассету, затем инсценируем). Можно обыграть начало как шутку: до начала сообщить детям, что их ждет лекция о вреде курения и присутствие обязательно для всех. Концерт будет тогда приятным сюрпризом.

В конце: представить всех вожатых, можно по байкам, легендам или в стихах. Потом общую песенку.

Знакомство детей:

"Огонек знакомства" помогает познакомиться ребятам и вожатым. Это вечерняя встреча на отрядном месте, где по кругу каждый рассказывает о себе, придерживаясь определенного плана, заданного вожатым, который начинает "Огонек" рассказом о себе.

План такого рассказа определяется вожатым с учетом особенностей ребят и может включать в себя следующие вопросы: в каких оздоровительных лагерях уже побывал; какие мероприятия, проводимые в них, можно было провести и в нашем лагере; чем бы хотел заняться в лагере; круг увлечений и т.д. При этом присутствующие могут задавать вопросы. Инициатива должна исходить от вожатого.
Чтобы познакомить ребят с творческими возможностями друг друга, можно провести концерт "Ромашка": отряд делится на несколько групп по 5-6 человек. Рисуется большая ромашка и вырезаются лепестки по количеству участвующих в концерте команд. После этого вожатые пишут на лепестках с задней стороны задания. Представители команд отрывают себе по лепестку и приступают со своей группой к подготовке задания, и после небольшого перерыва демонстрируют свое коллективное творчество.

Задания могут быть такими: инсценировать какую-либо песню; составить рассказ из названий кинофильмов; изображать пантомимой какую-либо пословицу; буриме - сочинить четверостишие на заданную тему или рифму; провести экскурсию по музею восковых фигур; продемонстрировать несколько моделей одежды для разных жизненных ситуаций.

Разбивая ребят на группы, старайтесь, чтобы в одну команду попали, по возможности, незнакомые или малознакомые друг с другом ребята - ведь от тех, кого хорошо знают, ожидают привычного поведения, а вот незнающие друг друга начинают изобретать и фантазировать. В ходе концерта не стоит выявлять победителей. Лучше предложить каждой команде поздравить ту, которая больше понравилась.

Игра "Времена года" также может помочь при проведении вечера знакомств. Ребята делятся на 4 команды в зависимости от месяца рождения: зима, весна, лето и осень. Каждая команда получает первое задание: вспомнить как можно больше песен, в котором упоминается их время года (на подготовку задания отводится 5 минут). После выполнения этого задания команда получает следующее: придумать рассказ, все слова которого начинались бы с одной буквы (соответствующую букву команда получает в ходе жеребьевки). Для этого конкурса следует подбирать наиболее распространенные согласные буквы, например: М, Н, Р, С и т.д. Затем командам может быть предложен конкурс художников, в ходе которого участникам предстоит нарисовать с закрытыми глазами какое-нибудь животное, например: жирафа, корову, слона или бегемота. Каждый конкурсант рисует только одну часть тела животного.

ПЕРВЫЙ ОТРЯДНЫЙ СБОР /или первый вечер в группе/

Первый сбор всегда волнителен как для детей, так и для наставников. Ведь это первые шаги к становлению самого отряда /группы/, и от того, как он пройдёт, зависит, захотят ли они вообще жить следующую неделю, в этом пока ещё не сформированном коллективе.

Показать роль вожатого - как наставника в отряде, создать возможности для запоминания имён, выявить индивидуальные особенности детей - вот основные задачи этого отрядного мероприятия. Обычно на первом сборе отряда, вожатый рассказывает о традициях лагеря, о том, что ждёт ребят, предлагает поиграть в несколько игр на снятие напряжения и на знакомство или же просит ребят рассказать о своей жизни, интересах и увлечениях.

К сожалению, мы на практике не раз сталкиваемся с тем, что ребенок ещё до начала первого сбора категорически заявляет об отказе сообщать какие-либо сведения о себе: "что, опять будем сидеть на полу, держать свечку и о себе рассказывать? Я этого делать не буду. Не хочу! Зачем всё это?". Несомненно, от того, как и что скажет вожатый, зависит, получится ли первый задушевный разговор, захотят ли ребята "открыться" людям, которые для них ещё пока совсем чужие. И станет ли первый вечер первой страничкой в летописи отряда? Но чтобы не свести вечер знакомств к "вытягиванию" информации из детей, мы можем предложить воспользоваться вот такими формами работы.

ЭТО Я. Пусть ваши подопечные сядут в круг на одном уровне, чтоб вы могли взглянуть - каждому в глаза. Вы задаёте как смешные, так и серьёзные вопросы, тот, кто хочет, тот громко отвечает: "ЭТО Я". А потом в весёлой ферме подведите итог: какие же ребята живут в отряде.

* Кто любит петь?
* Кто любит читать стихи? Сочинять?
* Кто любит играть в компьютерные игры?
* Кто любит баскетбол?
* Кто любит путешествовать по лесу?
* У кого есть собака? и т. д.

НЕ ЗЕВАЙ! Все сидят в кругу. В центре миска с водой, а у наставника коробка спичек. Сейчас от вас потребуется умение мастерски зажигать спичку и быстро и связно говорить, пока она горит. Мы узнаем, кто из вас может лучше совмещать два дела сразу. Итак, передаю вам коробок со спичками. Вы должны зажечь спичку и за время, пока она горит, рассказать как можно больше о себе: планах и желаниях, увлечениях и интересах, ожиданиях от пребывания в лагере, словом, обо всём. Задача говорящего понятна, а вот задача слушателей - запомнить, у кого лучше и интересней получился рассказ. Договоримся, что каждое выступление мы поддерживаем аплодисментами, а сгоревшие спички бросаем в миску с водой.

ВЕЧЕРНЯЯ "СВЕЧКА". /подведение итогов/. Группа располагается по кругу, в центре зажигается свечка. Взгляды детей прикованы к мелькающему пламени. Вожатый в беседе с ребятами подводит итог дня, указывает на положительные и отрицательные моменты в жизни группы /тёплые пушинки и холодные колючки/, здесь можно поговорить о проблеме, которая волнует группу, обсудить мероприятия, попеть песни, поздравить кого-то с днём рождения и т. д. Затем свечка передаётся рядом сидящему ребёнку и он высказывается о прожитом дне. Такое мероприятие получило, название "вечерняя свечка". Её можно проводить около костра и под фон нейтральной музыки.

Как это может выглядеть. В первый вечер я беру свечу, называю своё имя и рассказываю о себе: какова моя семья, где учусь, чем люблю заниматься и т. д. Затем я передаю свечу своему соседу, и он рассказывает о себе.