Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Лебединская основная школа»

Седельниковского муниципального района Омской области

**«ПРОГРАММА ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОго СОПРОВОЖДЕНИя ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ в детскоМ пришкольноМ лагерЕ «СОЛНЫШКО»»**

**«ЛЕТО- 2025»**

Составитель: Сумцова О.А.,

Педагог-психолог

Д. Лебединка, 2025г.

**Пояснительная записка**

Летний лагерь – это время, когда имеются максимальные возможности для создания ребенку психологически благоприятных условий для отдыха, для оказания полноценной психологической помощи, развития эмоционального интеллекта. Организация школьного лагеря позволяет реализовать данную возможность.

Организация психолого-педагогического сопровождения летнего отдыха детей способствует успешной адаптации детей к новым условиям пребывания в детском коллективе, обеспечивает полноценное психическое и личностное развитие каждого ребенка, способствует социально- психологической грамотности педагогов.

**Целью** программы «Лето- 2025» **является создание условий, способствующих формированию жизненных навыков, системы ценностей, установок на здоровый образ жизни; развитие потребности и стремления к самореализации и развитию творческого потенциала детей.**

Для достижения поставленной цели необходимо решение ряда **задач**:

1. создание доверительной атмосферы, снижение тревожности;
2. формирование благоприятного эмоционально-психологического климата в детском коллективе;
3. формирование понимания необходимости принятия социальных норм и правил в обществе;
4. развитие социальных умений и социальной активности детей и подростков;
5. формирование активной жизненной позиции ребенка как гражданина России,
6. научить ценить свою и чужую индивидуальность;
7. развитие личностных ресурсов:

* формирование самопринятия, позитивного отношения к себе, критической самооценки и позитивного отношения к возможностям своего развития, возможностям совершать ошибки, но исправлять их,
* формирование умения ставить перед собой краткосрочные и перспективные цели и достигать их,
* формирование умения контролировать свое поведение,
* развитие познавательных способностей и креативности,
* развитие жизненных умений и адаптационных способностей,
* формирование умения осознавать, что с тобой происходит и почему, умения анализировать свое состояние,
* формирование навыков эмпатии,

1. обучать работать в команде.

Знания, которые учащимся необходимо приобрести по окончании программы:

- знания о ценности здоровья, жизни человека;

- знания об эффективных способах поведения, решения проблем.

Умения и навыки, которыми учащимся необходимо овладеть по окончании программы:

- умение принять себя;

- навыки рефлексии, осознания себя;

- социальные навыки, способствующие эффективному взаимодействию с окружающими;

- навык решения собственных проблем.

Формы контроля эффективности - опросники, используемые как в начале работы по программе, так и по её окончанию.

**Основное содержание**

Программа рассчитана на период пребывания детей и подростков в пришкольном детском лагере.

**Форма работы:**

- индивидуальная и групповая работа;

**Методы работы:**

* интерактивная беседа;
* социально-психологический тренинг (решение различных проблемных ситуаций);
* игра (подвижная, развивающая);
* совместная творческая групповая и индивидуальная деятельность (рисунок, лепка, аппликация, коллаж, деколлаж, инсталляция, перфоманс и т.д.).

**Оборудование:**

* музыкальный центр, ноутбук, проектор;
* арт-материалы (гуашь, акварель, пастель, цветные карандаши, восковые мелки, пластилин);
* канцелярские товары (кисточки, листы формата А, А1, А2, А3 и А4, клей, ножницы, цветная бумага, белый и цветной картон);
* материалы для творчества (ткань, нитки, бисер, различные крупы и пр.)

Основным **адресатом** реализации данной программы являются дети, отдыхающие в школьном лагере.

Программа рассчитана на одну смену школьного лагеря. Занятия проводятся **ежедневно**.

**Продолжительность занятий** с отрядом 30-40 минут.

Занятия проводятся в кабинете каждого отряда.

Для реализации обозначенных выше целей и задач работа психолога проводится по четырем основным **направлениям:**

- *диагностическому;*

- *коррекционно-развивающему;*

*- консультативному;*

*- профилактическому.*

Совместно с психологом воспитатель в рамках отрядных мероприятий может организовать психологические тренинги и консультации; провести беседы, игровые коррекционные занятия, психологические мастерские, направленные на развитие коммуникативных умений и навыков ребенка, формирование уверенности в себе.

Психолог может дать квалифицированный совет воспитателю о поведенческих особенностях членов отряда, что поможет организовать индивидуальную работу с детьми.

***Характеристика деятельности по каждому из направлений:***

1. Диагностическая работа проводится в **организационный период**, **основной и заключительный**. Первичное анкетирование с целью выявления интересов детей, их эмоционального состояния, ожиданий от отдыха проводится в достаточно короткий срок (2-3 день лагерной смены) – время адаптации. Задача педагога – помочь ребенку раскрыться, показать свои лучшие качества, установить адекватные для лагеря отношения, спланировать деятельность, наладить отношения. Этот период характеризуется:

\* неустойчивым общественным мнением;

\* адаптацией детей к специфике временного детского коллектива;

\* демонстрацией взрослыми стандартных норм поведения;

\* оказанием помощи ребенку в раскрытии потребностей и талантов.

**Основной период** (первая половина 4-10 день, вторая половина 11-16 день) в целом – это время «созидательных» конфликтов, личностных самореализаций, многоплановой смены социальных позиций.

Мониторинговой диагностике в основной период подвергаются:

\* степень деятельностной активности детей;

\* дифференциация деятельностных потребностей детей;

\* выявление формальных и неформальных лидеров;

\*выявление степени сформированности временного детского коллектива, установление коммуникативного потенциала отряда;

**Последние дни смены** направлены на подведение итогов. Отслеживается степень реализации и задач смены. Этот период, как правило, характеризуется:

\*определения общих интересов;

\* необходимостью усиления контроля за безопасностью детей;

\*повышенным вниманием участников воспитательного процесса к эмоциональному фону.

На протяжении всей смены дети заполняют карту отдыхающего, где ежедневно отмечают свое настроение и составляют рейтинг мероприятий. Также разработаны бланки анкет для детей с целью изучения их эмоционального состояния на начало и конец лагерной смены.

**2. Коррекционно-развивающая** деятельность проводится в форме индивидуальных и групповых занятий с детьми.

В работе с детьми психологом используются следующие **формы и методы**:

* игровые тренинги;
* игротерапия;
* арттерапия;
* музыкатерапии;
* релаксационные упражнения.

**3. Консультативное** направление деятельности психолога способствует повышению психолого-педагогической компетентности, как педагогического коллектива лагеря, в том числе и администрации, так и родителей учащихся.

**4.** В рамках **профилактического** направления деятельности, психологической службой пришкольного лагеря проводятся разного рода игровые мероприятия, направленные на снятие психоэмоционального напряжения и профилактику эмоционального истощения, а также организуется «почта доверия», с целью сохранения психологического здоровья.

**Структура занятия**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этапы** | **Время** | **Задачи** | **Средства** |
| Приветствие | 1-2 минуты | Обозначить начало занятия, урока | Определенные ритуалы |
| Разминка  «Брауновское движение»;  «Мигалки»;  «Морская фигура»;  «Хвост дракона»; | 3-5 минут | -создание настроя на совместную работу;  -снятие эмоционального напряжения;  -создание доверительной атмосферы;  -вхождение в совместную деятельность | Подвижные игры с определенными правилами |
| Основная часть/ работа по теме:  «Прекрасный сад»  «Кораблекрушение»  «Замечательный сосед»;  «Золотой стул»; | 30-35 минут | -развитие креативности и творческого воображения;  -формирование умений и навыков ( позитивного общения, т.д.);  -формирование понимания необходимости принятия социальных норм и правил;  -формирование навыков позитивного мышления; | -игры и упражнения;  -слушание сказки, разыгрывание сказочного эпизода;  -творческие задания и др. методы работы |
| Завершение  «Подарок»;  **«Счастья, удачи…»;**  **«Комплименты»** | 5-7 минут | -развитие умения выражать свои мысли;  -закрепление полученных знаний и представлений;  -завершение работы | -подвижные и/или релаксационные игры и упражнения |

**Механизм реализации:**

Реализация программы осуществляется педагогом-психологом, социальным педагогом, педагогом образовательного учреждения.

**Занятие № 1. «Знакомство»**

**Цель:** Знакомство участников друг с другом, самораскрытие участников занятия, создание условий для проявления творческой, профессиональной и личностной индивидуальности.

**Ход занятий**

1. **Творческое задание «Изготовление визиток-бейджиков»**

**Цель: знакомство с участниками занятия.**

Всем участникам предлагается сделать визитки со своим тренинговым именем, используя бумагу, фломастеры, карандаши.

**2. Разминка «Поменяйтесь местами»**

**Цель: настроить детей на работу в группе, снять напряжение.**

Убирается один стул, и водящий, стараясь занять освободившееся место, предлагает поменяться местами тем, кто: носит брюки, любит яблоки, умеет играть на гитаре, носит часы и т.п.

**3. Принятие правил группы:**

Ведущий после знакомства предлагает принять правила группы, если участники согласны, они громко хлопают в ладоши, если не согласны – топают ногами.

* открытое общение
* активность и юмор
* безоценочное суждение
* добровольное участие
* здесь и сейчас

**4. Игра-раскрепощение «Имя в движении»**

Участники встают в круг, каждый по очереди произносит свое тренинговое имя и показывает любое простое движение, которое больше всего соответствует его характеру. Все участники громко повторяют имя и движение участника. И так все по очереди еще раз знакомятся.

**5.Упражнение «Конфетка**»

**Цель**: узнать интересы участников группы.

**Инструкция:** Вы выносите красивое блюдо, на котором выложены конфеты: разной формы, размера, качества, цвета фантика. Приветствуются также конфеты без фантиков, леденцы от кашля и даже жевательная резинка.  
Позаботьтесь о том, чтобы одинаковых конфет было несколько. Иначе кому-то не достанется то, что он хотел выбрать, и он будет выбирать по принципу «что осталось». Кроме того, всегда интересно услышать, как об одной и той же конфете два человека рассказывают совершенно непохожие истории...   
Далее Вы обращаетесь к игрокам: «Вот перед вами на блюде выложены конфеты. Посмотрите на них и выберите себе одну, которая больше всего похожа на Вас. А затем расскажите нам всем краткую историю-самопрезентацию, которая объяснит всем нам — почему вы считаете, что похожи на эту конфету».

Каждый гость, держа свою конфету в руке, делает мини-представление, рассказывая историю о том, почему он — это данная конфета, а данная **конфета** -это он.   
Гостям разрешается задавать вопросы, шутить и кушать конфеты после окончания игры. Тот, кто конфеты не ест, возвращает свою не съеденную конфету на блюдо после того, как «отстреляется» со своим шоу. (Хотя правила игры не запрещают оставить эту конфету себе на память).

**6. Упражнение « Счастья, удачи, …»**

Психолог предлагает всем встать в круг на ритуал завершения занятия. Каждый из участников желает одним словом всем участникам чего-то хорошего по подобию игры для детей «Комплименты». После того, как последний участник выскажется, все громко произносят : «Мы желаем вам друзья!». Психолог желает всем удачи и хорошего настроения.

**Занятие № 2 «Прекрасный сад»**

**Цель:** сплочение отряда, формирование умения взаимодействовать, развитие коммуникативных навыков.

1. **«ЗДРАВСТВУЙ, УВАЖАЕМЫЙ...»**

Цель: настроить участников на командную работу, сконцентрировать внимание на том, что происходит в группе.

Упражнение выполняется по кругу. Задача первого участника— поздороваться со своим соседом справа, сказав ему: «Здравствуй, уважаемый... (имя соседа)» и выполнив какое-либо движение (жест). Следующий участник здоровается со своим соседом справа, повторяет жест, с которым обратились к нему, и добавляет свой жест. Сложность задания заключается в том, что жесты не должны повторяться.

**2. Творческое задание « Девиз группы».**

Группам предлагаются рифмы , используя их они придумывают девиз

* Кошка. Ложка. Окошко. Немножко.
* Стакан. Банан. Карман. Обман.
* Бег. Век. Снег. Человек.

**3. Упражнение-драматизация «Кинофильм»**

Группам предлагается постановка сказки «Репка» на киностудии:

1. Американской – фильм ужасов с юмором.
2. Французской - романтическая комедия.
3. Итальянской – боевик со стрельбой и мафией.

15 минут подготовка и по 5 минут демонстрация.

Обсуждение: Эффективность взаимодействия. Все ли реализовались? Кто был лидером? Кто чувствовал себя востребованным? Кто хотел быть в стороне?

1. **Творческое задание «Прекрасный сад»**

**Цель:**развития межличностных навыков и отношений, укрепления самооценки и уверенности в себе.

Описание упражнения: Участники сидят в кругу. Ведущий предлагает представить цветок в ладошках.

Какой он был? Какие листья, стебель, а может быть шипы? Высокий или низкий? Яркий или не очень?

А теперь, после того, как все представили это – нарисуйте свой цветок, напишите что-то важное на лепестках, что поможет вам быть счастливыми. Всем раздается бумага, фломастеры, мелки, клей, бусины.

Далее участникам предлагается вырезать свой цветок. Затем все садятся в круг. Ведущий расстилает внутри круга полотно любой ткани, (можно использовать ватман и клей) желательно однотонной, раздает каждому участнику по булавке. Ткань объявляется поляной сада, которую нужно засадить цветами. Все участники по очереди выходят и прикрепляют свой цветок.

Обсуждение:Предлагается полюбоваться на «прекрасный сад», запечатлеть эту картинку в памяти, чтобы она поделилась своей положительной энергией. Заметить, что хоть и много цветов, но всем хватило места, каждый занял только свое, то, которое выбрал сам. Увидеть, в окружении каких разных, непохожих на других растет твой. Но есть и общее - у кого-то окраска, у кого-то размер или форма листьев. И всем без исключения цветам нужно солнце и внимание. Эта полянка символизирует о том, что душа каждого педагога всегда полна прекрасными цветами.

**5. Упражнение-раскрепощение «Дотронься до...»**

Ведущий : «Дотроньтесь до желтого!», участники должны быстро найти в комнате или одежде что-то желтое и дотронуться до него. Можно давать задания дотронуться до высокого, низкого, шершавого, мягкого , круглого, бумажного и т.д.. Игра проходит быстро и весело.

**6. Рефлексия «Мешочки обратной связи».**

Психолог предлагает всем высказаться через написание своих пожеланий на картонных мешочках с названием «Позитив» и «Негатив»: все свои тревоги, недовольство, сомнения написать в «мешочке негатива», а свои мечты, пожелания, комплименты, чувства и настроения написать в «мешочке позитива». Потом мешочек «Негатива» торжественно под аплодисменты уничтожается, а мешочек «Позитива» водружается на видное место для эмоциональной подпитки участников в дальнейшем. Психолог предлагает желающим проговорить, то о чем они написали.

**Занятие №3 «Замечательный сосед»**

**Целевая аудитория:** учащиеся 8-11 лет.

**Цель**: воспитание доброжелательного отношения друг к другу, развитие коммуникативных умений и навыков: умения «выяснять отношения» друг с другом, делать комплименты, вместе играть, дружить.

**Ход занятия**

1. Приветствие. Игра «**Друг к дружке**»

2. Разминка. **Шуточные игры**

- «У стенки». Ребята становятся лицом к стене, кладут руки на стену. Ведущий. Я буду задавать вопросы, а если вы отвечаете «да», то делаете небольшой «шажок» рукой вверх, «нет» — вниз. Руки нужно чередовать: на первый вопрос — использовать правую руку, на второй — левую, на третий — правую и так далее. Вопросы задаются в течение 5—7 минут. Затем задаются такие вопросы, чтобы дети отвечали «да». В конце концов руки детей располагаются гораздо выше их самих.

Вы разумные люди? – последний вопрос.- Так что же вы лезете на стену?

- «Пароход». Ребята в круге. Ведущий: «Из Китая приехал пароход и привез с собой пилу» (показывает движение, дети повторяют слова и движения). Ведущий (не переставая показывать пилу): «Из Китая приехал пароход и привез с собой пилу, швейную машинку» (одновременно ведущий выполняет 2 движения). Затем добавляются следующие предметы: веер, китайский болванчик, обезьянка…

- «Бразильская бабушка» Ведущий: У меня в Бразилии живет бабушка, у которой вот такая голова... вот такая спина... вот такие руки... вот такие уши... вот такие ноги... которая вот так говорит: «Какая я красивая, но никто меня не любит!» Дети повторяют все движения. Ведущий: «Какова бабушка, таковы и внуки!»

3. *Основная часть*

1-я часть игры «Замечательный сосед» (**обзывалки по-соседски**).

Все люди – не ангелы и даже большинство не даосские монахи. Поэтому даже самый замечательный сосед может вызвать у нас недовольство. Можно, конечно, копить в себе раздражение или перемывать косточки за спиной. Но первое не полезно для здоровья, а второе не очень красиво. Поэтому мы сейчас будем ругаться с соседями. Но просто обзываться – тоже не комильфо. Поэтому делать мы это будем изысканно – цветами. Повернитесь к своему соседу справа и скажите, все, что вы о нем думаете. Например: «Ну, ты и пион!» или «Да, таких гиацинтов еще поискать!». Не забудьте, мы обзываемся. Вложите во фразу всю мощь своего негодования!

Играющие «обзываются» по очереди. Можно провести игру и по-другому. Разбить детей на пары и предоставить им в течение минуты «выяснять отношения» друг с другом. Не обязательно это должны быть цветы, но обязательно что-нибудь нейтральное – фрукты, архитектурные сооружения, планеты и созвездия – все, что подскажет вам фантазия. Такое упражнение очень полезно с психологической точки зрения, как для всей группы, так и для отдельных ее членов. Игра позволяет сбросить эмоциональное напряжение, разрядить агрессию. И, кроме того, обесценивает, делает смешным сам процесс «выяснения отношений» с помощью ругани.

Переходим к комплиментам: чтобы последнее слово было не за агрессией (даже и шуточной), а за позитивом.

2-ая часть игры «Замечательный сосед» (**комплименты по-соседски**):

После того, как все хорошенько друг друга пообзывали, неплохо вспомнить, сто наши соседи – люди все-таки замечательные! Пусть каждый скажет комплимент своему соседу справа.

Давайте восклицать, друг другом восхищаться.

Высокопарных слов не стоит опасаться.

Давайте говорить друг другу комплименты

- Ведь это все любви счастливые моменты!

Поскольку обзывалки у нас были необычные, пусть и комплименты будут необыкновенными. Комплименты должны быть очень личными, именно для вашего соседа справа. Вы его плохо знаете? Совсем не знаете? Тогда немедленно выясните его имя и фамилию! А теперь, внимание! Ваш комплимент соседу должен состоять из двух слов. Причем одно слово должно начитаться на ту же букву, что имя, а второе на первую букву фамилии. Вот и получаться абсолютно индивидуальные комплименты-монограммы. Например, если ваш сосед Иван Петров, то вы можете сказать, что он Исключительный Полиглот или Потрясающий Интеллектуал. А Маша Васильева – Вершина Милосердия или просто Мисс Вселенная.

На обдумывание комплиментов дается одна минута, а затем ребята по очереди говорят комплименты своему соседу справа. При этом не надо забывать, что стоит постараться позой, голосом и выражением лица передать наивысшую степень восхищения!

3-я часть игры «Замечательный сосед» (**фанты по-соседски**)

Здесь понадобятся сообразительность и скорость реакции. Ведущий будет задавать вопросы, на которые ребята должны быстро ответить. На ответ – 5 секунд. Если не успел – плати фант. При ответе ость, естественно, одно условие: все ответы должны начинаться на ту же букву, что имена соседа справа: если Петр – то на букву «П», если Галина – на букву «Г».

Вопросы могут быть не связанными сюжетом, например:

Чем вы хотите порадовать своего соседа?

В чем главное достоинство вашего соседа? В чем его главный недостаток?

Что любит делать ваш сосед в полночь пятницы, 13-го?

На какого литературного героя (героя фильма) похож ваш сосед? и т.д.

Можно связать вопросы и каким-нибудь сюжетом, например:

Куда вы хотите послать своего соседа…отдыхать? На каком виде транспорта это можно сделать? Во что ему стоит одеться? Чем он будет питаться в дороге? Какое развлечение вы ему предложите? И т.д.

В конце игры все проштрафившиеся должны отработать свои фанты.

3. *Рефлексия:* «**Я хочу сказать…**» (фраза может быть адресована группе или конкретному человеку).

**Занятие №4 «ПОТЕРПЕВШИЕ КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ»**

**Целевая аудитория:**детей среднего звена.

**Цель**: мотивация к совместной деятельности, развитие умения работать в группе, слушать других, обосновывать свое мнение.

**Ход занятия**

Вы дрейфуете на яхте в южной части Тихого океана. В результате пожара большая часть яхты и ее груза уничтожена. Яхта медленно тонет. Ваше местонахождение неясно из-за поломки основных навигационных приборов, но примерно вы находитесь на расстоянии 1000 миль к юго-западу от ближайшей земли. Дан список 15 предметов, которые остались целыми и неповрежденными после пожара. В дополнение к этим предметам вы располагаете прочным надувным спасательным плотом с веслами, достаточно большим, чтобы выдержать вас, экипаж и все перечисленные предметы. Имущество оставшихся в живых людей составляет пачка сигарет, несколько коробков спичек и пять однодолларовых банкнот. Ваша задача - классифицировать 15 ниже перечисленных предметов в соответствии с их значением для выживания. Поставьте цифру 1 у самого важного предмета, цифру 2 - у второго по значению и так далее до 15, наименее важного для вас. Список:

• Зеркало для бритья, макияжа.

• Канистра с водой.

• Противомоскитная сетка.

• 1 коробка с армейским рационом.

• Карты Тихого океана.

• Подушка (плавательное средство, санкционированное береговой охраной).

• Канистра нефтегазовой смеси.

• Маленький транзисторный радиоприемник.

• Репелленты, отпугивающий акул.

• Непрозрачный пластик.

• 1 л спирта (60 градусов).

• Нейлоновый канат.

• 2 коробки шоколада.

• Рыболовная снасть.

Рекомендации: после выполнения задания в группах необходимо провести обсуждение процесса принятия решения: какие виды поведения мешали или помогали процессу достижения согласия; кто участвовал, а кто нет; кто оказывал большее влияние и почему; какова была атмосфера в группе во время дискуссии; оптимально ли использовались возможности группы; какие действия предпринимали участники группы для «протаскивания» своих мнений.

**Приложение к игре «ПОТЕРПЕВШИЕ КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ»**

Согласно экспертам, основными вещами, необходимыми человеку, потерпевшему кораблекрушение в океане, являются предметы, служащие для привлечения внимания, и предметы, помогающие выжить до прибытия спасателей. Навигационные средства имеют сравнительно небольшое значение: если даже маленький спасательный плот и в состоянии достичь земли, невозможно на нем запасти достаточно пищи и воды для жизни в течение этого периода. Значит, самыми важными являются зеркало для бритья и канистра нефтегазовой смеси. Эти предметы могут быть использованы для сигнализации воздушным и морским спасателям. Вторыми по значению являются такие вещи, как канистра с водой и коробка с армейским рационом.

1. Зеркало для бритья (средство сигнализации морским и воздушным спасателям).

2. Канистра нефтегазовой смеси (сигнализация - может быть зажжена бумагой и спичкой вне плота и будет плыть по воде, привлекая спасателей)

3. Канистра с водой (утоление жажды).

4. Коробка с армейским рационом (основная пища).

5. Непрозрачный пластик (сбор дождевой воды, обеспечение и защита от стихии).

6. 2 коробки шоколада (резервный запас пищи).

7. Рыболовная снасть (оценивается ниже, чем шоколад, так как нет уверенности, что вы поймаете рыбу).

8. Нейлоновый канат (можно использовать для связывания снаряжения, чтобы оно не упало за борт).

9. Плавательная подушка (это спасательное средство за бортом).

10. Репелленты от акул (отпугивание).

11. Спирт (содержит 60% алкоголя, что достаточно для использования в качестве возможного антисептика при любых травмах, использовать в других целях (в данном случае внутрь) вызывает обезвоживание).

12. Приемник (имеет малую ценность, так как нет передатчика).

13. Карты Тихого океана (бесполезны без доп. навигационных приборов, важнее знать, не где находитесь вы, а где находятся спасатели).

14. Противомоскитная сетка (в Тихом океане москитов нет).

Основная причина более высокой оценки сигнальных средств по сравнению с предметами поддерживания жизни (пища, вода) заключается в том, что без средств сигнализации почти нет шансов быть обнаруженными и спасенными. К тому же, в большинстве случаев спасатели приходят в первые 36 часов, а человек этот период может прожить без воды и пищи.

**Занятие 5 «Подарки»**

**Цель**: формирование необходимости доброго отношения друг к другу; развитие фантазии, творчества, театральных способностей ребят.

Целевая аудитория: дети 8-14 лет.

**Ход занятия**

1. Игра-активатор «Мигалки»

Дети встают в два круга: внутренний и внешний, лицом в центр круга, образуя пары (один из внутреннего круга стоит спиной к напарнику, смотрит на водящего; другой из внешнего круга стоит за ним на расстоянии в полшага, смотрит ему на пятки, руки держит за спиной). Водящий стоит в общем кругу без пары, он подмигивает кому-либо из внутреннего круга. Увидев, что ему подмигнули, игрок внутреннего круга старается убежать. Если напарник успевает его удержать, Водящий подмигивает другому игроку, а если нет, то убежавший встает за спину водящего, а упустивший напарника игрок становится водящим.

2. Задание: продолжить предложение «**У меня сегодня хорошее настроение, потому что…**»

Начнем занятие с теплого, доброго и светлого. Но теплое и светлое само по себе не появляется, его делают люди. И если вы хотите привнести это в свою жизнь, то вам нужно хоть что-нибудь для этого сделать. На этот счет существует одна притча.

«Жил-был один Монах. И в течение большей части своей жизни он пытался выяснить, чем отличается Ад от Рая. На эту тему он размышлял днями и ночами. И в одну ночь, когда он заснул во время своих мучительных раздумий, ему приснилось, что он попал в Ад. Осмотрелся он кругом и видит: сидят люди перед котлами с едой. Но какие-то изможденные и голодные. Присмотрелся он лучше - у каждого в руках ложка с длинню-ю-ю-ющей ручкой. Черпануть из котла они могут, а в рот никак не попадут. Вдруг к нему подбегает местный служащий (судя по всему, Черт) и кричит: «Быстрее, а то ты опоздаешь на поезд, идущий в Рай». Приехал Человек в Рай. И что же он видит?! Та же картина, что и в Аду. Котлы с едой, люди с ложками с длинню-ю-ю-ющими ручками. Но все веселые и сытые. Присмотрелся человек - а здесь люди этими же ложками кормят друг друга».

Всем нам хочется, чтобы у нас в жизни было больше светлого, теплого, доброго. Но для того, чтобы это появилось, нужно что-то сделать. Сейчас у вас есть замечательная возможность поделиться чем-то теплым, светлым и радостным.

3. Игра «**Ребята, я подарю вам то, что есть у меня**». Цель: развитие фантазии, сохранение дружелюбной атмосферы.

При произношении этих слов, подросток делает вид, что держит что-то в руках и дарит это ребятам. Подарок может быть разного размера, хрупкий или крепкий, легкий или тяжелый и т.д. (С помощью пантомимы ребята показывают свойства подарка: тяжелый или легкий, круглый или квадратный, хрупкий или твердый)

4. **Игра «Подарки»**. Продолжаем «дарить подарки». Для игры нужно подготовить оборудование – две вазы (тарелки, миски, коробки, шапки…) и бумажки с надписями. В одну вазу кладут бумажки с названиями «подарков», а в другую записки с фразами о том, что будет делать со своим « подарком» тот, кто его получит. Не забудьте что дарение «подарка», как и принятие его должны сопровождаться вежливыми словами (а, возможно, и жестами – поклонами, реверансами и т.д.)

Начинаем играть! Первый игрок получает в руки вазу с записками-подарками, а его сосед слева – вторую вазу – с ответами. Первый вытягивает любую записку и, обращаясь к своему соседу говорит: «Дорогой друг! Я хочу подарить тебе …» Его сосед в свою очередь вытаскивает записку из своей вазы и говорит: «Спасибо огромное! Этим прекрасным подарком я буду…»

После этого, вазы с записками передаются дальше. Тот, кто только что получил подарок, сам становится дарителем. А получает подарок его сосед слева.

Есть и немного другой вариант проведения этой игры. Он поможет вас не только развлечь детей, но и посмотреть, кто с кем дружит, кто в коллективе популярен, а кто наоборот, аутсайдер. В этом случае дарить «подарок» можно кому угодно, а не своему соседу. Первый участник игры выходит в центр помещения, вытаскивает «подарок» и говорит, кому он его дарит. Этот человек выходит к нему, благодарит, достает свой «ответ», а, после этого, сам дарит подарок тому, кому захочет. Таким образом, у кого-то будет очень много подарков, а кому-то не достанется. При таком варианте игры лучше делать побольше карточек – примерно по два «подарка» на каждого участника.

5. Упражнение «**А напоследок я скажу**…» (закончить предложение).Рефлексия.

**Занятие № 6. «Релаксационное занятие «Звуки природы»»**

**Цель:**снятие физического и эмоционального напряжения.

**Время:** 30 минут.

**Оборудование:** музыка (звуки природы), музыкальный центр, спортивные маты (ковер).

#### 1.Игра «Темп». Как и предыдущая, эта игра способствует сосредоточению внимания, развивает умение действовать группой, но проходит более динамично и энергично. Все игроки садятся в круг, рассчитываются по порядку и запоминают свои номера. Ведущий задает темп: два хлопка по коленкам, два щелчка пальцами. Все повторяют. Как только удается установить единый ритм, вводятся слова. Ударяя два раза по коленкам, ведущий произносит два раза свой номер: «Один, один» и делает два щелчка пальцами; затем, хлопнув по коленкам первый раз, произносит свой номер, после второго — произносит номер игрока, которому передает слово, например: «Один, три». Теперь игрок под номером 3, не выходя из общего темпа, ведет игру. Целесообразно в начале игры просто по очереди передавать слово, чтобы игроки запомнили темп и правила игры, а потом делать это вразнобой, постепенно убыстряя темп.

2. Упражнение «Звуки природы».

Детям предлагается расположиться как можно удобнее, так чтобы никого не стеснять, не мешать (можно лечь, можно сидеть, как удобно детям). Затем дается инструкция:

«Сейчас мы с вами отправимся в путешествие по лесу. Все вы наверняка были в лесу и не раз. Ведь так? Уже настало лето, все деревья распустили листочки и теперь гулять в лесу очень интересно. Итак, вы можете закрыть глаза, и мы отправляемся…»

Затем, медленно, под музыку читается текст:

«Вы попали на поляну около леса… посмотрите вокруг… что вы видите?.. что слышите?..

С разных сторон доносятся приятные звуки пения птиц… Вы садитесь на зеленую, свежую, еще покрытую росой травку… рядом цветут цветы… Ромашки, одуванчики, незабудки… Изредка, к ним подлетают пчелы, чтобы собрать нектар… в воздухе парят бабочки… посмотрите, какие они красивые…

Из леса доносится пение птиц…а что же там, в глубине леса?..

Вы встаете и решаете пройти в сам лес… где - то в траве вы заметили еле приметную дорожку, ведущую в лес…вы идете по ней. Ступая осторожно, боясь раздавить муравьев, бегающих под ногами вы все больше приближаетесь к лесу… посмотрите по сторонам, что вы видите? Может вы видите, пасущиеся недалеко от вас коровы жуют ярко зеленую траву… а присмотревшись, вы можете увидеть как пчелка, снимает нектар с цветка…она то садится на цветок, то неожиданно взлетает… Вы идете дальше...

На полянке, не далеко от вас вороны собирают жучков…

Пение птиц усиливается…и вы оказываетесь в самом лесу…Послушаете как звонко щебечут птицы… рядом с вами пчелы опыляют цветы…в лесу так спокойно что вы слышите жужжание их крыльев… вы продвигаетесь все дальше в лес…

Остановитесь на мгновение… посмотрите по сторонам…поднимите голову к небу… Оно еле видно из-за густых крон деревьев…внезапно вы услышали совсем неподалеку шум воды… вы прибавили шаг и вышли прямо к реке…она шумела так сильно, что немного приглушала пение птиц… подойдите к реке… опустите руки в воду… Что вы чувствуете? Вода холодная или теплая?.. присядьте на камень у воды…

Посидев у воды, вы решили вернуться в лес… уходя от реки, ее шум постепенно стихал, и вновь слышалось пение птиц. Побродите по лесу… (на протяжении 3-4 минут речь ведущего отсутствует.Детям предоставляется возможность пофантазировать самостоятельно).

Вы снова выходите на ту же поляну, с которой началось путешествие.

(Дети открывают глаза).

Обсуждение упражнения:

1.Как вы себя чувствуете?

2.Какие ваши впечатления?

3.Что вы увидели в лесу?

**Упражнение 3.**  «Подарок».

Каждый участник дарит своему соседу справа любой подарок, так если бы у дарителя были неограниченные материальные возможности.

Рефлексия.

**Занятие № 7 «Необитаемый остров»**

Целевая аудитория: детей среднего и старшего возраста.

Цель: развитие навыков эффективного общения и умений действовать сообща.

Усиливая элемент драматизации, эту игру можно превратить в эффективное средство для осознания участниками своих целей и ценностей, для выявления взаимоотношений участников игры.

**Ведущий.**Представьте себе, что вся наша группа оказалась на большом океанском корабле, совершающем рейс через Атлантику. Путешествие было приятным и интересным. Однако в тропических широтах корабль попал в шторм ужасающей силы. Наше положение было усугублено тем, что в трюме вспыхнул пожар, мгновенно распространившийся по всему судну. К счастью, со шлюпками проблем на корабле не было, но волею судьбы половина членов нашей группы оказалась в одной шлюпке, а половина — в другой.

В данной игре представляется необходимым деление на две группы по многим причинам, в частности — для усиления азартности, соревновательности. Поделить группу можно разными способами. Например, так: Ведущий быстро командует: «Встаньте те, кто сразу начнет спасательные работы!» Первые двое, кто вскочил со своего места, объявляются руководителями спасательных работ. Каждому из них предлагается выбрать одного участника, которого он увлечет в свою шлюпку. Затем выбранные участники по очереди выбирают следующих и так далее до тех пор, пока группа не окажется поделенной на две части. Если участников нечетное количество, то возникнет ситуация, когда кто-то один останется невостребованным. «Невостребованный» участник может почувствовать себя весьма дискомфортно. Поэтому ведущий должен сделать эту ситуацию позитивной, например предложив лидерам двух групп поспорить о праве на этого последнего участника. Пусть лидер произнесет краткий монолог и докажет, что в силу таких-то достоинств этот человек необходим именно в его шлюпке. После этого участник сам выбирает для себя команду. Члены обеих команд образуют два отдельных круга.

**Ведущий.**Штормовые волны разметали шлюпки и унесли их в разные стороны от места кораблекрушения. Еще сутки не прекращался ураган, а когда он наконец утих, измученные люди на обеих шлюпках увидели на горизонте землю. Обрадованные, они устремились к берегу, не подозревая о двух вещах: во-первых, о том, что перед ними не материк, а острова, и, во-вторых, о скрытых под водой рифах. Обе шлюпки разлетелись в щепки от удара о каменные рифы, но до берега уже можно было добраться вплавь. Через некоторое время и та и другая команда ступили на твердую почву необитаемых островов. Увы, разных! Так случилось, что вы оказались в неизвестном для вас месте, потеряв плавательные средства и не имея ничего кроме того, что в данный момент находится в ваших карманах. Вам дается пятнадцать минут, для того чтобы решить, что делать в такой ситуации и как вы проведете на этих островах ближайшие сутки. Размеры острова, ландшафт, климат, растительный и животный мир и прочие обстоятельства вы можете задать сами.

На каждом этапе на обсуждение выделяется до пятнадцати минут. Если группы вырабатывают свое решение быстрее, то они сообщают об этом ведущему. Участники обсуждают ситуацию. Ведущему следует обратить внимание на то, как организуется дискуссия, кто ею руководит, слушают ли люди друг друга. Через пятнадцать минут представители каждой команды сообщают о результатах обсуждения. На этом этапе, как правило, сообщения не отличаются разнообразием: острова покрыты тропическими лесами, климат мягкий, опасных хищников нет, зато имеются козы, есть вода и полно фруктов. «Робинзоны» активно изучают свои острова и старательно подают сигналы спасателям.

***Ведущий****.* Ну что же, ваши острова оказались весьма комфортными. Однако день проходит за днем, а на морском горизонте не видно ни одного корабля и в небе не появляются ни самолет, ни вертолет. И вы начинаете догадываться, что острова оказались удаленными от оживленных морских и воздушных путей и, может статься, спасатели уже прекратили поиски пассажиров корабля, посчитав их погибшими. Прошел месяц. Похоже, пребывание на острове может затянуться и оказаться гораздо более долгим, чем вы предполагали. Надо как-то обустраиваться. Итак, что же вы предпринимаете?

На этой стадии работы происходит более глубокое погружение в игровую реальность. Обозначаются приоритеты в целях и смыслах жизни на острове, предлагаются разнообразные способы добывания пищи и организации досуга (некоторые «поселенцы» создают кружки художественной самодеятельности, некоторые — лектории по всем областям знаний, дабы не растерять культурный багаж, и т.п.). После сообщений каждой группы о своем житье-бытье на острове, ведущий может задать следующие вопросы:

-Как вы строите отношения друг с другом?

-Есть ли у вас вожак, лидер? Кто он?

-Каким образом вы решаете наиболее сложные вопросы вашей жизни?

-Как происходит разделение труда, обязанностей? Кто за что отвечает? Фактически участники групп начинают проектировать новое устройство мира, создавать его по тем законам, которые они считают правильными и необходимыми.

**Ведущий.**Итак, вы вполне обжились на острове, наладили свой быт. А между тем прошло два года... И однажды волны прибоя вынесли на берег остов небольшой яхты. Вероятно, она пострадала во время шторма, потому что оказалась разбита настолько, что восстановлению не подлежала. Однако в ней чудом сохранился отсек, где лежали плотницкие инструменты — топоры, пилы, гвозди и прочее, а кроме того, вы обнаружили на яхте пустую бутылку. Последняя находка, разумеется, породила у вас идею отправить письмо, доверив его волнам, и сообщить людям о том, что вы живы и здоровы. Пожалуйста, напишите письмо, которое вы положите в эту бутылку. Напоминаю на всякий случай, что координат своего острова вы не знаете.

Участники дружно сочиняют письма, часто проявляя изобретательность в способах описания местоположения своего острова и с юмором рассказывая о своей жизни. Письма зачитываются вслух.

**Ведущий**. Письмо отправлено. Но ведь теперь у вас появились плотницкие инструменты. Что вы с ними будете делать? Воспользуетесь ли этим подарком судьбы?

Посовещавшись, команды, как правило, решают строить плот, чтобы попытаться на нем добраться до материка. С этого момента сценарии событий на двух островах могут существенно различаться. Возникает несколько линий развития, и ведущий должен быть готов к неожиданным поворотам и импровизациям. Дело в том, что, например, часть какой-то команды захочет отправиться в рискованное плавание на плоту, а часть может воспротивиться этой идее. Ведущий предлагает участникам каким-то образом решить эту проблему. Если «мореплаватели» все-таки настаивают и готовы «отколоться» от основной массы, ведущий просит их сесть в стороне от круга («вы в пути»). В другой команде, возможно, такого раскола не происходит и они едины в своем решении — плыть или не плыть. Если на островах кто-то остался, ведущий дает новую вводную.

***Ведущий.***Через некоторое время очень далеко на горизонте вы увидели силуэт большого корабля. Но он прошел мимо, и люди с него не заметили подаваемых вами отчаянных сигналов. Через сутки к берегу прибило маленький одноместный катер. Он был абсолютно новенький, с полным баком бензина. По-видимому, его случайно обронили с борта проходившего ранее корабля, а может быть, его смыло волной. Так или иначе, у вас появился еще один шанс. Воспользуетесь ли вы им и как?

Это один из самых интересных моментов в игре. Участники быстро приходят к мысли, что отправиться на поиски земли на маленьком одноместном катере — занятие очень рискованное. Ведь если бензин закончится раньше, чем встретится земля, храбрец-одиночка вынужден будет дрейфовать по бескрайнему океану, пока не умрет от голода и жажды. Кто решится на это? Драматический выбор. Почти всегда находятся люди, готовые к самопожертвованию. (Некоторые предлагают компромиссный вариант: искать землю до тех пор, пока бак не опустеет наполовину, после этого возвращаться — впрочем, риск все равно остается.) С этого момента практически всегда возникает необходимость разных инструкций для жителей каждого из островов. Опытный ведущий может придумать собственные ходы. Вот несколько вариантов (при любом из них участники обязательно должны принять какое-то определенное решение).

**Первый вариант (кто-то уплыл на плоту)**

***Ведущий.***Вы не успели удалиться от острова на слишком большое расстояние, как увидели движущееся прямо к вам судно. Ваши крики были услышаны, не прошло и нескольких минут, как вы уже были подняты на борт. Радость переполняла вас, вы взахлеб рассказывали капитану о годах, проведенных на острове, просили его изменить маршрут, чтобы забрать с острова ваших товарищей. Капитан согласился. Однако радость ваша оказалась, увы, преждевременной: это было судно современных пиратов-работорговцев. Наивно указав путь к острову, вы превратили ваших друзей в пленников. Между тем, как это бывает свойственно жестоким людям, капитан-пират вдруг проявил сентиментальность. Приняв во внимание пережитые вами злоключения, он решил сделать благородный жест и оставить вас на острове, но не всех: двоих — по вашему выбору — он заберет с собой, чтобы продать наркодельцам для работы на маковых плантациях. Он дал вам время до утра, а утром эти двое должны явиться к нему на корабль. Решайте, как быть в такой ситуации*!*

**Второй вариант (все остались на острове)**

**Ведущий.**Однажды утром вы увидели входящее в бухту острова судно. Вы не поверили своим глазам: наконец-то сбылась ваша мечта о встрече с людьми. Вы бросились к берегу навстречу отошедшей от корабля шлюпке. Как только шлюпка причалила, вы бросились к морякам и стали взахлеб рассказывать о своей судьбе...

Далее события сходны с первом варианте. Снова возникает ситуация драматического выбора. Иногда появляются добровольцы, готовые пожертвовать собой для спасения остальных, — часто это связано с их уверенностью, что они смогут бежать из плена. Бывает, что участники решают сдаться пиратам вместе. Возможен и вариант, когда участники приходят к мысли вступить с пиратами в бой. Ведущий, разумеется, не вмешивается и не комментирует происходящее, однако ему придется придумывать дальнейшие сюжетные ходы в задаваемой логике.

**Третий вариант (все участники группы становятся пленниками пиратов)**

**Ведущий.**Капитан запер вас в трюме, и судно отправилось в море. Не прошло и двух суток, как по суете и крикам наверху вы поняли: что-то произошло. Загремели выстрелы. Пиратское судно догоняли полицейские катера. Не зная о том, что у пиратов есть пленники, полицейские открыли огонь из пушек и пулеметов. В трюме вспыхнул пожар, но, на ваше счастье, из-за попадания снаряда образовалась пробоина в потолке. Через узкое отверстие можно по очереди вылезти на палубу. Но огонь полыхает вовсю. Нельзя сказать, все ли успеют выбраться из горящего помещения. Тот, кто окажется первым, наверняка спасется, а чем дальше от начала очереди, тем меньше шансов спастись. Решайте, как вы будете выбираться, в каком порядке?

**Четвертый вариант (находятся двое, которых отдают пиратам, или участники решают вступить с пиратами в схватку)**

**Ведущий.**Вы укрылись от врагов в пещере. Но вот незадача: именно в этот момент внезапно проснулся давно спавший вулкан. Начавшееся извержение сопровождалось мощными подземными толчками, от которых стали рушиться своды пещеры. Камнями почти завалило вход — осталось только совсем небольшое отверстие, в которое едва можно протиснуться. В любую минуту потолок пещеры обвалится, и вы все можете погибнуть. Тот, кто окажется первым, наверняка спасется, а чем дальше от начала очереди, тем меньше шансов спастись. Решайте, как вы будете выбираться, в каком порядке?

То, как поведут себя участники группы, во многом отразит систему отношений, возникших между ними, и ясно высветит многие жизненные ценности и ориентации детей. Эта процедура довольно жесткая, но, в группах старшеклассников можно рискнуть. Разумеется, по окончании игры следует особенно подробно обсудить чувства и мысли ребят именно в этот момент, все высказанные предложения и те критерии, на которые они опирались при выборе линии поведения. Эта ситуация является кульминационной. После нее надо переходить к последнему этапу игры. Игру необходимо завершить на положительном настрое.

***Ведущий****.* Вам всем удалось выбраться на палубу (из пещеры). И вы сразу увидели приближающихся к вам вооруженных людей. Но пугаться уже не стоит: это полицейские из специального отдела по борьбе с наркомафией и российские моряки. Над вашей головой ревел двигателями вертолет. Эти люди появились неслучайно: в открытом море они встретили плот, на котором плыли ваши друзья (одноместный катер, на котором отправился за помощью N), и узнали о постигших вас злоключениях. Через несколько дней вы были уже дома.

Ведущему важно не забыть всех персонажей и «вернуть» их домой тем или иным образом. После поздравлений в связи с окончанием приключений следует перейти к обсуждению игры.

**Вопросы для обсуждения**

1.Довольны ли вы пережитыми приключениями? 2.Какие эпизоды игры оказались для вас наиболее интересными? 3.В каких ситуациях вам было особенно трудно принять решение?5.Удовлетворяли ли вас решения, к которым приходила группа? 6..Почему вы решились (не решились) отправиться в плавание на плоту (на одноместном катере)?7.Почему это рискнул сделать N?8.Что вы чувствовали, когда оказались в ситуации выбора, кого отдать в жертву пиратам?9.Легко ли вы согласились с местом, которое вам отвели в очереди к спасению во время пожара (землетрясения)? 10.Кто был лидером? Почему?

11.Было ли ему дано это право группой или он сам взял инициативу в свои руки?

Игра может занять более двух часов. Однако не следует экономить время на обсуждение. Оно должно быть подробным и многосторонним — только тогда за увлекательной фабулой игры участники тренинга увидят глубокий психологический смысл.

Приложение 1

Индивидуальная карта ребенка

Фамилия, имя ребенка: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Отряд: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Руководитель:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

1. Мое настроение в лагере

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Дни смены** | | | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** |
| **13** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** |
| КРАСНЫЙ – активность, восторженность, бодрость.  ЖЕЛТЫЙ – положительные эмоции, оптимизм.  ЗЕЛЕНЫЙ – спокойствие.  СИНИЙ – грусть, сниженный эмоциональный фон.  ФИОЛЕТОВЫЙ – глубокая печаль и грусть. | | | | | |

1. Рейтинг мероприятий

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Критерии** | **Мероприятие** | | | | | | | | | | | | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Очень понравилось |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Понравилось |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Остался равнодушным |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Не понравилось |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Приложение 2

**Анкета**

1. Твои фамилия и имя \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
2. Когда ты родился (лась)? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
3. Название твоего отряда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

1. Представь что окружность, изображенная ниже, это твой отряд! Поставь точку, где ТЫ.
2. Любое наше настроение можно окрасить в какой либо цвет. Мы предлагаем следующие цвета:

КРАСНЫЙ – активность, восторженность, бодрость.

ЖЕЛТЫЙ – положительные эмоции, оптимизм.

ЗЕЛЕНЫЙ – спокойствие.

СИНИЙ – грусть, сниженный эмоциональный фон.

ФИОЛЕТОВЫЙ – пассивность, упадок сил.

**Подчеркни**, пожалуйста, **тот цвет**, который **полностью отражает** твое состояние **в настоящий момент**.

1. Самое важное событие в лагере. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

1. Закончи предложения:

«Лагерь – это … \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

«Я рад,что \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

«Мне жаль, что \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

«Я надеюсь, что \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Было ли скучно в лагере?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
2. Было ли тебе страшно?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Список использованной литературы

1.Зинкевич-Евстигнеева Т.Д., Грабенко Т.М. Практикум по креативной терапии. -СПб.: Издательство «Речь», 2003г.

2. Клюева Н.В., Касаткина Ю.В. Учим детей общению. Характер, коммуникабельность. – Ярославль: Академия развития, 1997г.

3. Программы для социально-психологического сопровождения детей с отклоняющимся поведением. Ростов н/Д, 2002г.

4. Программа социально-психологического тренинга «Я в ответе за свое здоровье». Ростов н/Д.,2008г.

5. Практикум по групповой психокоррекции: тренинги, упражнения, ролевые игры/ Т.В. Эксакусто. – Ростов н/Д: Феникс, 2007г.

6. Справочник по групповой психокоррекции/ О.Н. Истратова, Т.В. Эксакусто. – Ростов н/Д: Феникс, 2006г.

1. Солдатова Г.У., Шайгерова Л.А., Шарова О.Д. Жить в мире с собой и другими: тренинг толерантности для подростков. – М.: Генезис, 2000г.