**Вожатская азбука**

«Есть хорошая забава: зажмурься и в наступившей темноте скажи себе:

 “Я – волшебник, и сейчас, открыв глаза, увижу созданный мною мир,

за который я – и только я – несу полную ответственность”.

 А теперь медленно поднимай веки, как поднимают занавес над сценой.

И, конечно же, вот он, твой мир, в точности такой, каким ты его построил».

**Ричард Бах**

Перед вами настоящая вожатская азбука, здесь собрано великое множество дел! С помощью такой азбуки тебе и твоему отряду всегда будет интересно жить в лагере.

**Академия**: веселых наук, вежливости, всезнаек.

**Акция** – быстрое исправление недостатков, выполнение определенного задания силами всего отряда.

**Аукцион**: знаний, талантов, идей, памятных вещей, музыкальный.

**Бал** – мероприятие, в основе которого лежит танцевальная программа, может быть бал литературных героев, близнецов, цветов, ситцевый и др.

**Бумеранг**: песен, игр, идей, математический.

**Вечер** – мероприятие комплексного характера, проводимое в вечернее время суток. Обычно вечер включает в себя другие варианты форм работы, например, конкурсы. В практике наиболее часто используются тематические вечера. Может быть вечер легенд, забавных историй, разгаданных и неразгаданных тайн, знакомств, вопросов и ответов, сюрпризов, путешествий, сказок и др.

**Викторина** – игра в ответы и вопросы, обычно объединенные какой-нибудь общей темой.

**Встреча**: берендеев, знатоков, интересных людей, ровесников, коллекционеров, за круглым столом.

**Выставка**: поделок, рисунков, цветов и др.

**Гостевание** – прием гостей на своей территории. В программу гостевания включают творческие отчеты и подарки, игровые программы на взаимодействие.

**День**: рождения, мальчиков, девочек, фантазеров, сказочных приключений, сюрпризов, этикета, здоровья, знаний и др.

**Десант** – акция, проводимая для помощи другим людям в важном деле. В десанте участвуют добровольцы (обычно часть отряда) и проводится он либо по просьбе тех, кто нуждается в помощи, либо по заданию руководящих органов отряда или лагеря, либо по собственному желанию. Может быть десант трудовой, лесной, экологический и др.

**Диспут** – форма работы с целью публичного обсуждения актуальных вопросов или важной проблемы. В ходе диспута происходит демонстрационное столкновение мнений. Проблема диспута должна быть полемичной. Диспут предполагает предварительное объявление вопросов, выносимых на обсуждение. Обычно это вопросы морально-этического или эстетического характера. Чтобы диспут не перешел в обыкновенную перепалку, крайне важно сосредоточить внимание участников на культуре спора.

**Живая газета** – творческое выступление, направленное на агитацию и создание необходимого эмоционального настроения. Чаще всего используется перед началом большого мероприятия. В живой газете большую роль играет эмоциональная сторона, поэтому используйте музыку, световые эффекты, пантомимы, хоровое скандирование, перестроение, плакаты и т. д. Оптимальная продолжительность живых газет – до 10 минут.

**Защита проекта** – мероприятие, во время которого дети делятся на группы и выполняют задания по подготовке и последующей защите проекта, воплощающего представление группы о чем-либо. Общая структура данной формы такова: выбор общей темы. формирование проектных групп, подготовка к защите (выбор способа представления проекта, изготовление иллюстраций, подготовка выступлений), защита (выступление проектных групп, обсуждение), оценка проекта, реализация проекта.

**Игра** – воображаемая или условная деятельность, специально организуемая среди детей для их отдыха, развлечения и обучения. Основное действие детей – от организатора, активного участника до наблюдателя и консультанта. Классификация игр разнообразна: интеллектуальные, подвижные, на знакомство, на взаимодействие, музыкальные и т. д.

**Конкурс** – состязание в каком-либо виде деятельности, цель которого – выделить наилучших участников, лучшие работы и т. д. Обычно конкурсами не называют состязание в спорте и интеллекте. Организация конкурса (или конкурсной программы – объединение нескольких конкурсов с общей темой) предполагает: разработку условий и критериев для конкурсов, формулировку конкурсных заданий, а также яркое интересное название.

**Квест** – один из основных жанров приключенческих игр, требующий от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть предопределенным или же предполагать множество исходов, выбор которых зависит от действия игрока.

**Клуб**: сказок, вопросов, общения, интересных встреч, путешественников, предпринимателей, актива и др.

**Костер** – форма работы в лагере, которая представляет собой определенную содержательную программу, проводимую у вечернего огня. Костры бывают торжественными (праздничными) и рядовыми. К первым относятся костры, посвященные открытию и закрытию смены, торжественным событиям в жизни страны, региона, лагеря, отряда. К другой группе относятся костры-огоньки, костры-представления, гостевые костры. Костер-огонек – форма свободного общения, возможность осмысления каких-либо вопросов, подведение итогов дня, разговоры о планах на будущее. Костер-представление имеет разнообразную содержательную программу, конкурсы, песни, сценки, шутки – здесь возможно все. На таком костре могут быть и гости в качестве зрителей.

**Линейка** – одна из организационных форм работы в лагере, предполагающая построение участников смены и сообщение им важной информации. Линейка – это представление. Линейки бывают торжественными (открытие и закрытие смены и пр.) и рабочими (ежеутренняя линейка с информацией о плане на день). При проведении линейки может быть использована лагерно-отрядная атрибутика (вынос флага, сдача рапорта, специальный звуковой сигнал и т. д.).

**Марафон**: музыкальный, театральный, сказочный, милосердия.

**Музей**: живых картин, памятных вещей, детских воспоминаний, улыбок и др.

**Магазин**: добрых слов, советов.

**Мозаика**: дней, имен, достижений.

**Музчас** (музыкальный час) – форма художественного направления, представляющая собой песенно-игровое занятие. Содержание: разучивание новых и исполнение уже знакомых песен, проведение музыкальных игр и конкурсов. Продолжительность: в среднем от 40 минут до 1,5 часа (все зависит от индивидуальных особенностей группы).

**Огонек** – это специфическая форма общения детей и взрослых, представляющая собой коллективное обсуждение отрядом и педагогами прожитого дня, анализ проведенных акций и складывающихся в отряде взаимоотношений.

**Парад** (карнавальное шествие) – передвижение участников с целью демонстрации внешней красоты костюмов, строя и т. п.

**Поединок**: фантазеров, творческих идей, рыцарей и др.

**Путешествие**: в страну загадок, открытий, в прошлое, в страну «вообразилию», по родному краю.

**Поход** – мероприятие, включающее в себя небольшое путешествие, экскурсию, лагерь-бивак. В лагере обычно проводят однодневные или двухдневные (с ночевкой) походы. Наиболее часто встречаются пешие походы, но могут быть вело- или водные походы. Перед походом, независимо от его разновидности, необходимо: определить цель, наметить маршрут, обдумать возможные сложности, оформить необходимые документы, собрать снаряжение, провести проверку физической готовности детей, их туристических навыков.

**Ринг**: музыкальный, творческий.

**Разведка** – форма получения детьми информации об окружающем мире. Используется обычно как этап планирования жизнедеятельности отряда, как поиск интересных дел. Виды разведок: разведка-наблюдение, разведка-интервью, разведка-экскурсия, разведка-изучение документов.

**Сбор** – общее собрание всех членов отряда, всех ребят лагеря для обсуждения совместно с педагогами важнейших вопросов жизнедеятельности на смене. В некоторых лагерях и отрядах это высший орган самоуправления. Варианты проведения сбора:

– сбор-рождение отряда (оформление «лица» отряда: деятельность, название, атрибутика, руководящие органы и т. д.);

– сбор-старт (перспективное планирование на определенный срок или разработка плана предстоящей акции);

– экстренный сбор (сбор-ЧП, обсуждение события, требующего принятия немедленного решения);

– праздничный (торжественный) сбор (общее собрание, посвященное какому-то знаменательному событию).

**Съезд**: волшебников, магов, умельцев, ученых, инопланетян.

**Сундук**: тайн, открытий, бабушкин.

**Спортчас** (спортивный час) – форма организации физкультурно-оздоровительной работы. Проводить спортчас может как педагог физкультуры, так и сам вожатый (все зависит от содержания деятельности). На спортивном часе можно разучивать и проводить командные игры и состязания (волейбол, пионербол, футбол, снайпер и пр.).

**Тропа**: испытаний, дружбы, сотрудничества.

**Тематическое кафе** – специально организованное на одной площадке развлечение, имитирующее застолье. Данная форма предполагает такие атрибуты кафе, как столики, приглушенное освещение, угощение и т. д. Кафе может быть стилизовано под тематику вечера.

**Турнир** – состязание в определенном виде деятельности, проводящееся, как правило, по круговой системе. Все участники встречаются один на один с целью выявить победителя. Данная форма используется и в спорте, и в интеллектуальных соревнованиях, значительно реже – в художественно-прикладном направлении детского творчества (футбольный, шахматный турниры, турнир эрудитов, «рыцарский» турнир). Присутствие в названии проводимого творческого соперничества термина «турнир» нацеливает организаторов именно на круговую форму состязания. Здесь возможны несколько вариантов: соперники соревнуются в парах и победители выходят в следующий тур, где опять проходят парные встречи до выявления победителя, либо соперники встречаются друг с другом по кругу. Победителем окажется тот, кто в личных встречах одержал больше личных побед. Турниры, как и конкурсы, могут быть индивидуально-личными и командными. Для турнира, как и для конкурса, важно яркое интригующее название.

**Фестиваль** – массовый праздник, предполагающий смотр лучших работ, достижений в каком-либо виде деятельности. Это мероприятие, состоящее из различных элементов: от выставок и конкурсов до вечеров и парадов.

**Фабрика**: подарков, творческих сюрпризов, настроения.

**Экскурсия** – групповое посещение достопримечательности с образовательной целью («кругосветка», экскурсия по лагерю, экскурсия в музей, на предприятие и прочее). Экскурсия может проходить в шутливо-ироничной форме.

**Эстафета** – форма организации соревнования в различных видах деятельности. Суть эстафеты – в поочередном преодолении участниками определенных этапов, препятствий игрового маршрута. По ходу эстафеты участники передают друг другу право прохождения маршрута («эстафетную палочку»). Может быть эстафета дел, увлечений, спортивная, сюрпризов и др.

**Ярмарка** – развернутое на определенной площадке развлечение (гуляние) детей и взрослых, предполагающее вовлечение всех участников в различные аттракционы. Алгоритм проведения: общий сбор, начало-зачин (от линейки до карнавала), свободное передвижение участников на ярмарочной площадке, выбор аттракционов и участие в них, финальный сбор. Может быть ярмарка поделок, талантов, русская, песенная и др.

*Задание для самостоятельной работы*

Пользуясь тексом раздела и материалами, представленными в приложении, приготовьте по три сценария проведения различных форм работы в младшем, среднем и старшем отрядах.