Автор: admin
18.12.2010 05:47 -

Отдых в детском лагере должен запомниться ребенку и в этом немаловажную роль играет проведение мероприятий.

Заводите личным примером!!!

Интересно должно быть всем. Продумывая своё мероприятие, делайте так, чтобы было интересно и мальчикам и девочкам.

Важно заинтересовать (задействуйте всё, вплоть до интонации голоса)

Не обращайте внимания на отговорки! Часто дети преждевременно негативно настроены к игре, не стоит расстраиваться, такое часто и со взрослыми бывает. Втягивайте их в игру и сделайте её максимально интересной, так как если будет не очень, то они лишь утвердятся в своей правоте. Следовательно, все мероприятия должны быть хорошо продуманы и проведены (чтобы те, кто не участвовал, потом позавидовали!)

Мероприятия нужно вести прикольно, с задором. Вы сами должны быть настроены оптимистично, в противном случае эффект будет не лучшим. Это относится к любому мероприятию, начиная с зарядки.

Должна быть заинтересованность. Обязательно заинтересовать в игре, походе, огоньке (должна быть какая-то интрига, история, загадка,…). Выписывайте план на целый день, по часам – организует вас и интригует их!

Не перегружайте! Каждые 20 минут лучше делать разрядку (пошутить, дать посмеяться, переключиться на что-нибудь другое,…)

Поддерживайте идеи. Подхватывайте любую инициативу.

Чтоб дети стали играть в вашу игру, надо, чтоб им стало интересно. Тут важно всё, вплоть до интонации вашего голоса, когда вы объявляете им о предстоящем мероприятии (кстати, «мероприятие» это вожатский технический термин, детям он не говорится). Вы должны быть сами уверены в том, что это прикольно.

Вы начинаете заинтересовывать детей заранее, интригуя их. Составьте план на день на отрядном уголке в необычной форме, придумайте яркие названия для всех мероприятий. Например, в подмосковном лагере «Салют» мы вставили в план на день загадочный пункт: «БУМ». Что это такое? Оказалось «Большая Уборка Мусора».

Вести игру надо тоже прикольно, с задором. Придумайте себе какой-нибудь оригинальный образ (например, в Пушкинском районе в лагере "Салют у нас были и Мальвина, и Робин Гуд, и Кот в сапогах, и др.) "). И опять же, вам самим должно нравиться то, что вы делаете.

Не ленитесь создавать антураж. Это способно превратить обычный набор стандартных конкурсов в захватывающее действо. Можно просто разбить отряд на 2 команды и провести пять конкурсов, выставляя от 1 до 5 баллов за каждый, но это никому не интересно. А можно сказать, что это не команды вовсе, а экспедиции по исследованию древних гробниц, все те же конкурсы привязать к этому сюжету, притушить в холле свет, поставить свечки, самому одеться в костюм мумии — и вот уже совсем другая игра! Яркая, запоминающаяся.

Бывает, что некоторые дети заранее негативно настроены к предстоящей игре. «Мы не хотим играть», «Фу, да это скучно, мы лучше в палате посидим» Что с такими делать? Не расстраивайтесь. Втягивайте их в игру. Предложите им начать, а потом, если им не понравится, уйти. Скорее всего, им понравится, и они будут увлечённо играть до конца. Но тут уж не облажайтесь. Сделайте игру действительно интересной. А те, кто всё-таки не стали играть, пусть обзавидуются. Не стоит давать детям лишней возможности покапризничать. Собрав отряд, сразу без промедления начинайте. Пусть ваша игра подхватит и закружит детей как вихрь!

Не стоит механически придерживаться заготовленного плана. Надо смотреть, что детям интересно и подхватывать инициативу. Например в нашем лагере «Салют» есть пинг-понг и дети все время тусуются возле него. Окей, берём, проводим блицтурнир – вот вам и мероприятие.

Вожатый должен иметь «виртуальный рюх» — уметь придумывать игры на ходу.

Детям трудно бывает долго сидеть на месте (чем младше, тем труднее). Продумывайте игру так, чтоб была физическая разрядка (ну скажем, раз в 20 – 30 минут).

При проведении игры в лагерях "Салют" и "Пахра" мы опираемся на следующую схему:

Подготовительный этап игры. Если для проведения игры Вам требуются дополнительные материалы, подготовьте их заранее или помещение, договоритесь заранее. Пусть ребята займут исходные позиции для объявления правил игры.