

# ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ АКЦИЯ "Следопыт"

Эта акция является одной из любимейших самими психологами и детьми. Всегда проходит очень живо (нарушая привычный дисциплинированный уклад школьной жизни), массово и весело. Весьма уместно поддержит праздничной настрой "жителей школы" в середине недели психологии. Содержание и форма проведения акции может быть различной (см. Список литературы).

## Цели:

развитие коммуникативных умений  
поднятие общего эмоционального тонуса  
поддержка отдельных членов детского и взрослого коллектива

## Участники:

команды учащихся (от 3 до 7 человек), педагоги, работники школы, психолог

## Необходимые материалы:

афиша акции "Следопыт"  
бланки игры "Следопыт" (по количеству команд)  
грамоты победителям, сертификаты участникам  
афиша с результатами акции "Следопыт"

## Время:

акция проходит в течение суток; обычно с 13 часов вторника до 13 часов среды (за это время задания успевают выполнить ребята и первой, и второй смены, особенно не нарушая ход уроков)

## Этапы акции:

### *подготовительный этап*

Во-первых, психологу необходимо составить и выполнить задания для следопытов, чтобы в момент оценки правильности ответов быть компетентным.

Традиционно вопросы-задания "Следопыта" подразделяются на три группы:

- вопросы, требующие больших временных и энергетических затрат для получения правильного ответа: "Сколько деревьев растет на территории школы?", "Сколько ступенек у школьной лестницы?", "Сколько табуреток в школьной столовой?" и т.д.
- вопросы, направленные на знакомство с организацией работы и особенностями школы: "В каком классе больше всего учащихся?", "Сколько завучей работает в школе?", "Кого в школе больше - мальчиков или девочек?" и т.д.
- вопросы, выявляющие интересы и особенности взрослого и детского школьного коллектива: "Какие животные обитают дома у школьного секретаря?", "Какой любимый день недели у главного знатока земной поверхности?", "Кого из работников школы можно назвать дважды мамой?" и т.д.

нестандартные задания ("Какова ширина школьного коридора в дневниках?",

"Сколько ребят мог разместиться на лавочке в темном коридоре?"), а также вопросы на смекалку

(Например, стены первого этажа нашей школы разрисованы героями детских сказок; зная это, мы задали вопрос: "Какой рукой Карлсон ест варенье?" Многие следопыты мучили нашего повара, а самые сообразительные нашли на первом этаже рисунок Карлсона и записали правильный ответ.)

Во-вторых, психолог за несколько дней до начала акции размещает по школе несколько афиш с условиями проведения "Следопыта", чтобы заинтересовать желающих и дать им возможность собрать команду. Участникам "Следопыта" мы не только предлагаем собрать команду, но и придумать ее название, девиз и эмблему, которые также оцениваются организаторами акции и дают возможность набрать дополнительные баллы.

В-третьих, накануне дня "Следопыта" психолог встречается с работниками школы, о которых были составлены вопросы для участников. В зависимости от формулировки вопроса психолог оговаривает условия, при которых человек может дать участникам правильный ответ. Например, в случае фотовопроса взрослому можно признаться, что на фото изображен именно он, только если его об этом напрямую спросят ("Это вы?", "Это ваша фотография?").

В-четвертых, в зависимости от материальных возможностей психолог может подготовить дипломы и сертификаты для участников, а также памятные подарки.

В-пятых, психологу необходимо подготовить бланки с заданиями для участников "Следопыта". Решая вопрос о том, сколько бланков приготовить, психологу стоит опираться на опыт активности учащихся в разного рода школьных мероприятиях (хотя "Следопыт" - это нечто совершенно другое). В любом случае при нехватке бланков можно пойти на дополнительный тираж или разрешить увеличение состава уже зарегистрированных команд.

## *Основной этап*

В назначенный день психолог раздает бланки следопытам, сопровождая акт передачи краткой инструкцией: "Вам необходимо максимально подробно заполнить все поля бланка. Обязательно вписать имена и фамилии всех участников команды. Выполнение заданий разрешается только на переменах и после уроков. После того, как все ответы найдены, следует заполнить раздел "Обратная связь", указав номера наиболее интересных заданий. Бланки необходимо сдать до 13.00 завтрашнего дня."

## *3. Подведение итогов*

По окончании отпущенного на акцию времени бланки с ответами обрабатываются психологом, подсчитываются баллы и объявляются победители - в фойе школы вывешивается афиша "Итоги игры "Следопыт". В афише можно разместить ведомость с результатами, правильные ответы (тогда и у остальных "жителей школы" появляется возможность узнать много интересного), благодарности работникам школы за терпение и поддержку следопытов, поздравления победителям, объявление о месте и сроках награждения всех участников акции "Следопыт".

## Материалы подготовлены на основе:

1. Азарова Т., Битянова М., Беглова Т. Неделя психологии в школе. - М.: Чистые пруды, 2005. - 32с.: ил. (Библиотечка "Первого сентября", серия "Школьный психолог").
2. Битянова М.Р. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками. - СПб.: Питер, 2003. - 304с.

# игра "СЛЕДОПЫТ"



## Условия участия в игре:

В игре участвуют команды от 3 до 7 человек. Каждой команде необходимо придумать необычное название. Каждой команде необходимо придумать девиз - короткий стишок, в котором обязательно упоминается название команды и говорится об ее победе, успехе в игре. Каждой команде необходимо придумать символ - рисунок, который расскажет об участниках команды (интересы, мечты, способности, умения). Игра "СЛЕДОПЫТ" проводится в течение 1 дня. За это время все команды должны получить карточку участника игры у ведущего. На карточке необходимо будет написать название команды, перечислить имена и фамилии всех участников команды, девиз команды, нарисовать символ команды.

Но самое главное и интересное команде нужно будет найти и записать ответы на 15 вопросов.

Наша игра называется "СЛЕДОПЫТ", поэтому и вам в команде придется внимательно смотреть по сторонам, проявить смекалку и умение считать.

По результатам игры будет определена команда "лучших следопытов", вручены грамоты и призы самым активным участникам.

Желаем удачи!

Собирайте свою команду...  
Игра начнется совсем скоро!!!

# Бланк акции «Следопыт»



**КОМАНДА:**

**НАШ ДЕВИЗ:**

**СИМВОЛ КОМАНДЫ:**

## Вопросы игры "Следопыт"

1. Сколько новых учебных предметов появляется в расписании 5-классника? (1балл) \_\_\_\_\_
2. В нашей школе учится 11 классов. А какой из них самый многочисленный?(2 балла) \_\_\_\_\_
3. Среди работников нашей школы есть двойные тезки. Кто эти люди? (Напишите их ФИО и должность в школе и заработайте 3 балла) \_\_\_\_\_
4. Сколько стульев находится в мастерской? (2 балла) \_\_\_\_\_
5. В этом году к коллективу школы присоединились новые интересные люди. Назовите их ФИО и должность? (3 балла) \_\_\_\_\_
6. Какой любимый день недели у главного знатока поверхности Земли с ее природными условиями? (2 балла) \_\_\_\_\_
7. Сколько учебных понедельников в настоящем учебном году? (2 балла) \_\_\_\_\_
8. Кого из работников школы можно назвать "дважды мамой"? (назовите как минимум 3 человек и заработайте 3 балла) \_\_\_\_\_

9. В одном м/фильме длину удава измеряли в попугаях. А какова ширина школьного коридора 2 этажа в дневниках? (2 балла) \_\_\_\_\_
10. Назовите сумму, которая получится, если сложить цифры из дат (число-месяц-год) дней рождения всех Саш школы (3 балла) \_\_\_\_
11. Назовите любимый аромат психолога нашей школы (2 балла) \_\_\_\_\_
12. Сложите количество этажей в нашей школе и количество лаборантских кабинетов. Сколько будет? (2 балла)\_\_\_\_\_
13. Сколько учеников могут одновременно сесть на одну лавочку в коридоре 1 этажа?(2 балла)\_\_\_\_\_
14. Ребятам в школе учат не только педагоги, но и стены. А сколько школьных стендов несут ученикам полезную информацию? (2 балла)\_\_\_\_\_
15. Любимое блюдо директора нашей школы ( 2 балла)\_\_\_\_\_

*Участники игры "СЛЕДОПЫТ" напишите свое мнение об игре*

\_\_\_\_\_

*Какие вопросы-задания вам больше всего понравилось выполнять?*

\_\_\_\_\_

***Заполненные бланки приносите, пожалуйста, в кабинет психолога до 13 часов четверга!***

# ДИПЛОМ победителя игры «СЛЕДОПЫТ»

1 место

награждается

участник команды \_\_\_\_\_ класса

Греково- Степановской

СОШ

Ты в школе оказалась всех быстрее.

Ты в школе оказалась всех умней.

Ты в школе отыскала все ответы

И нет здесь больше для тебя секретов.

НЕДЕЛЯ ПСИХОЛОГИИ В ШКОЛЕ



Педагог-психолог:

О.А. Киселева





# СЕРТИФИКАТ

участника «Недели  
ПСИХОЛОГИИ»

ВРУЧАЕТСЯ  
1 классу Греково-Степановской СОШ

За то, что будучи участниками «Недели ПСИХОЛОГИИ» были самыми активными и проявили высокий познавательный интерес К ЖИЗНИ ШКОЛЫ

Организатор игры:  
педагог-психолог О.А.Киселева