

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования и науки Удмуртской Республики**

**Управление образования Администрации города Ижевска**

**МБОУ "СОШ №26 с углубленным изучением отдельных предметов"**

**РАСМОТРЕНО**

На заседании ПК

Руководитель ПК

 Поздеева Е.А.

Протокол № 1  
от «28» августа 2023 г.


**СОГЛАСОВАНО**

Педагогический совет

Протокол № 9  
от «28» августа 2023 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор

 Шайхутдинова Г.Н.

Приказ № 100  
от «31» августа 2023 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**кружка**

**«Творческая мастерская»**

для обучающихся 2-3 классов

Руководитель:  
Казанцева Марина Алексеевна

**Ижевск, 2023 год**

## I. Пояснительная записка

Программа кружка «Творческая мастерская» художественно-эстетической направленности, направлена освоение актерского мастерства, формирование зрительской культуры, развитие творческих способностей. Программа рассчитана на подготовку «аниматоров». Другими словами, аниматоры - это ведущие, специализирующие свои действия и обязанности в зависимости от принятой на себя роли. Практическое освоение игрового материала данной программы позволит учащимся овладеть необходимым набором игр, пополнить свою игровую копилку и, став участниками спортивных, ролевых, командных, лидерских и интеллектуальных игр, овладеть фокусами, дети смогут овладеть начальными навыками организации и проведения мероприятий. Программа составлена таким образом, что каждый из учащихся смог научиться сам писать сценарии, проводить мероприятия. Это поможет в развитии лидерских качеств, в общении и в жизни.

**Актуальность** данной программы обусловлена тем, что современное общество постепенно приходит к пониманию необходимости формирования организаторской культуры. Значительную роль в формировании организаторской культуры играет дополнительное образование. При соответствующем методическом, кадровом обеспечении, наличии программных средств, эта проблема может быть успешно решена. По окончании обучения по данной образовательной программе воспитанники приобретают не только теоретические знания, но и практические навыки работы организатора и ведущего культурно – досуговых и массовых мероприятий.

**Новизна** заключается в том, что данная программа предназначена для работы с подростками, которые имеют желание научиться правильно организовывать и проводить мероприятия, развивая при этом свои организаторские и актёрские способности.

С детских игр начинается формирование культуры поведения, миропонимания, закладывается основа мечтательности, развиваются фантазия и способность к творчеству. В.А. Сухомлинский писал об игре как о живительном потоке представлений и понятий об окружающем мире. Он отмечал, что она вырабатывает пытливость и любознательность. Важным организационным моментом для проведения игры является обеспечение благоприятной обстановки для игровой деятельности, способствующей развитию гармонизации интеллектуальных и физических возможностей каждого участника, независимо от возраста, так как игра по своей природе многофункциональна и вариативна, и способствует выработке позитивного отношения к постижению культуры в целом.

Практика дополнительного образования отражает богатейший опыт реализации досуговых программ, которые предполагают разнообразие развлечений, зрелищ, выставок, публичных выступлений с активным участием детей. И значительная часть популярных игровых развлечений носит организованный характер и не обходится без прямого вмешательства профессиональных игровых специалистов. Чаще всего эту роль на себя берут взрослые – педагоги, организаторы мероприятий, хотелось бы чтобы дети и подростки принимали самое активное участие, а не взрослые.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в обеспечении формирования творческой деятельности, обучении сценическому движению, актерскому мастерству, развитию речи, памяти, воображения, внимания, художественного вкуса; а также формирует умение работать в команде. Образовательная программа важна тем, что она направлена на развитие инициативности; способности влиять на зрителей личностными качествами, в том числе и коммуникативными; уметь возбуждать интерес. Игра - предмет нашей деятельности, ее основа. Мы учимся организовывать и проводить разные игровые программы. Мы считаем, что играя, мы способны помочь детям, попавшим в сложную жизненную ситуацию, сделать их жизнь чуточку ярче.

**Отличительные особенности.** Подобных программ очень мало, тем более программ, в которых были бы задействованы подростки 7-14 лет. В основном, немногочисленные подобные программы направлены на подготовку людей юношеского возраста 15-18 лет. Кроме того, эта программа рассчитана на большее количество часов, соответственно

дополнительной возрастной группе. Данная программа базируется на тех же основных педагогических идеях, что и программы, лежащие в ее основе. В данной программе есть определенные ключевые слова, на которых она базируется: Аниматор – от латинского слова “anima” - “жизнь”, это человек, оживляющий публику вокруг себя, создающий настроение на праздниках и мероприятиях, артист, изображающий каких-либо персонажей. Главная функция аниматора – постоянный подогрев интереса к происходящему действию. Выполняет задачи сопровождения гостей и их развлечения. Входит в состав анимационной команды (англ. animationteam). Общение - «передача информации от человека к человеку», сложный многоплановый процесс установления и развития контактов между людьми (межличностное общение) и группами (межгрупповое общение), порождаемый потребностями совместной деятельности и включающий в себя как минимум три различных процесса: коммуникацию (обмен информацией), интеракцию (обмен действиями) и социальную перцепцию (восприятие и понимание партнера). Вне общения невозможна человеческая деятельность. Психологическая специфика процессов общения, рассматриваемых под углом зрения взаимоотношений личности и общества, изучается в рамках психологии общения; использование общения в деятельности изучается социологией. Праздник - отрезок времени, выделенный в честь чего-либо или кого-либо, имеющий сакральное значение и связанный с культурной традицией. Игровая программа - активная деятельность по организации досуга, необходимого нуждающимся в этом детям, больным или попавшим в трудную ситуацию.

**Тип программы: модифицированная**

**Вид программы: общеразвивающая**

**Цель программы:** Развитие у подростков и старшеклассников социальной компетентности через реализацию их социальных инициатив и организацию игровой деятельности.

**Задачи:**

Обучающие:

- Формировать знания, умения и навыки по организации и техническому сопровождению
- игровых программ
- Знакомить с видами игровых программ и праздников
- Формировать навыки в организации и проведении игротехнического процесса во дворах, больницах и на площадках города.
- Развивающие:
- Развивать креативность
- Развивать творческое воображение и фантазию подростков;
- Развивать речь, память, воображение, внимание
- Воспитательные:
- Воспитывать личность участников программы
- Воспитывать умения работы в команде, прививать навыки поведения и доверительного
- общения

### **Особенности данной программы**

Программа строится на следующих принципах обучения:

- принцип добровольности, гуманизма, приоритета общечеловеческих ценностей, свободного развития личности, самооценки ребенка, создание максимально благоприятной атмосферы для личностного и профессионального развития обучаемого («ситуация успеха», «развивающее обучение»);
- принцип доступности обучения и посильности труда;
- принцип природосообразности: учет возрастных возможностей и задатков обучающихся при включении их в различные виды деятельности;
- принцип индивидуально-личностной ориентации развития творческой инициативы детей;

- принцип дифференцированности и последовательности: чередование различных видов и форм занятий, постепенное усложнение приемов работы, разумное увеличение нагрузки;
- принцип культуросообразности: ориентация на потребности детей, адаптация к современным условиям жизни общества с учетом культурных традиций;
- принцип креативности: развитие творческих способностей обучающихся, применение методов формирования умений переноса и применения знаний в новых условиях;
- принцип научности;
- принцип связи теории и практики, связи обучения с жизнью;
- принцип систематичности и последовательности;
- принцип сознательности и активности обучающихся;
- принцип интегрированного обучения (параллельного и взаимодополняющего обучения различным видам деятельности);
- принцип «зоны ближайшего развития» для каждого ребенка, выбор индивидуального маршрута и темпа его освоения.

### **Этапы реализации программы**

Программа реализуется в несколько этапов.

**1 этап. Подготовительный.** Составление программы кружка. Набор в кружок, а также распределение детей в зависимости от возраста.

**2 этап. Основной.** Организация деятельности учащихся. Обучение учащихся основам .

**3 этап. Аналитический.** Проведение диагностики с целью изучения эффективности работы и выявление результативности программы. Обобщение результатов, выводы и анализ трудностей. Оценка эффективности программы, коррекция деятельности. Обобщение результатов.

### **Краткие сведения о коллективе**

Данная программа предназначена для детей школьного возраста. Для начального освоения программы не обязателен какой бы то ни было минимум знаний.

Вид группы: многопрофильный.

Состав группы: постоянный..

Возрастной диапазон освоения программы – 7-18 лет.

Набор детей – свободный.

Количество занятий в неделю – 15 часов. 2 группы по – 7.5 часов

Форма организации образовательного процесса – групповая, индивидуальная

### **Организационно-педагогические основы обучения.**

Учебно-воспитательный процесс в объединении характеризуется следующими особенностями:

- набор в группу свободный;
- воспитанники приходят на занятия в свободное от основной учебы время;
- обучение организуется на добровольных началах;
- детям, представляется возможность сочетать различные направления и формы занятий;
- допускается переход учащихся из одной группы в другую (по возрастному составу, по уровню развития умений и навыков);
- форма проведения занятий: групповая;
- педагогом создаются наиболее комфортные условия для детей на занятиях.

### **Ожидаемые результаты**

Ожидаемые результаты:

Количественные – к моменту завершения курса участник:

- знает, может объяснить и провести не менее 50 игровых моментов;
- знаком не менее чем с 5 формами организации и проведения игровых программ;
- разработал не менее 10 собственных сценариев игровой программы для класса/школы;

- подготовил и провел не менее 10 игровых точек в рамках различных программ и праздников;
- имеет опыт организации и участия не менее чем в 2 программах в качестве одного из основных ведущих программы.
- принял участие в разработке и модификации не менее 10 игр и конкурсов;

Качественные – к моменту завершения обучения участник.

- отмечает доброжелательную атмосферу в группе, располагающую к общению и получению новых знаний;
- осознает повышение уровня своих коммуникативных навыков;
- отмечает увеличения уровня уверенности в себе;
- знаком со спецификой игротехнической работы;
- знаком с набором инструментов организации группы (может привлечь к себе внимание, собрать группу, вовлечь людей в общий игровой процесс создать ситуацию принятия своего предложения);
- способен самостоятельно организовать игру в разновозрастных группах разного количества;
- способен организовать коллективную разработку сценария игровой программы в команде;
- способен адаптировать игровой материал исходя из потребностей целевой группы;
- попробовал себя в качестве ведущего игровой программы;
- владеет навыками поиска и работы с информацией – способен найти новый игровой материал и проанализировать эффективность его использования в зависимости от требования ситуации;

Механизм оценки результатов

Формы и методы оценивания результатов могут быть следующими:

- включенное педагогическое наблюдение
- создание ситуаций проявления качеств, умений, навыков
- устный анализ творческих заданий
- анализ отзывов родителей, учителей, других специалистов
- устный анализ самостоятельных работ
- беседа
- промежуточная аттестация - диагностика по параметрам (в конце полугодия)
- итоговая аттестация - диагностика по параметрам (в конце учебного года)
- мероприятие

Основной задачей диагностики является определение начального уровня и динамики развития учащихся в процессе занятий по программе, а так же эффективности педагогического воздействия.

Методом диагностики является наблюдение за детьми в процессе занятий на определенных этапах и при выполнении определенных заданий (в начале учебного года, в середине и в конце учебного года)

Параметры диагностики:

1. Коммуникативные навыки
2. Уверенность в себе
3. Активность
4. Организаторские способности
5. Способности к анализу
6. Владение навыками игротехнических игр
7. Владение навыками в разработке сценариев
8. Знание специфики игровых моментов

## II. Учебно-тематический план.

№п/п	Название тем, разделов	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Вводное занятие. Знакомство с планом работы. Техника безопасности.	2	2	
<b>Раздел 1. Принципы организации досуговой деятельности и роль аниматора в ней. 20 ч.</b>				
2	Работа с публикой	12	1	11
3	Ориентация в пространстве	3	1	2
4	Работа над сценическим образом	5	1	4
<b>Раздел 2. Сценическая речь 24 ч.</b>				
5	Постановка дыхания	12	1	11
6	Дикция	12	1	11
<b>Раздел 3. Техника грима 6 ч.</b>				
7	Техника выполнения	6	2	4
<b>Раздел 4. Игротехника 113 ч.</b>				
8	Изучение игр	15		15
9	Игротехнические приемы	14		14
10	Способы организации игры	8	2	6
11	Инструменты организации группы	4	2	2
12	Элементы тренинга уверенного поведения (асертивность, преодоление тактильного барьера, умение убеждать)	10	2	8
13	Разработка сюжетов и сценариев собственных игровых программ	14	2	12
14	Изучение различных форм и способов обеспечения реализации игровых программ	8	2	6
15	Репетиции и подготовка игровых программ	40		40
<b>Раздел 5 Актерское мастерство 123 ч.</b>				
16	Ритмопластика	10	2	8
17	Психогимнастика	4		4
18	Игровой стретчинг	16	2	14
19-22	Сценическое движение	10		10
23 -24	Музыкальная импровизация	7		7
25 30	Массовая работа	25	3	22
31	Этикет	2	2	
32-35	Мастерская актера	47	7	40
36	Итоговое занятие.	2		2
	<b>Итого:</b>	<b>288</b>	<b>35</b>	<b>253</b>

### III. Содержание программы

Вводное занятие. Знакомство с планом работы. Техника безопасности.

## **Раздел 1. Принципы организации досуговой деятельности и роль аниматора в ней.**

**1.Работа с публикой.** Механизмы работы с аудиторией.

**2.Ориентация в пространств.** Использование разных систем ориентации в пространстве (видимом или воображаемом).

**3.Работа над сценическим образом.** Содержательные характеристики сценического образа. Специфика сценического образа

## **Раздел 2. Сценическая речь**

**4.Постановка дыхания.** Виды дыхания. Дыхательные упражнения для развития и укрепления дыхательного аппарата.

**5.Дикция.**Провести работу над ясным, отчётливым произношением.

## **Раздел 3. Техника грима**

**6.Техника выполнения.** Научится использоватьвыразительные средства: слово (интонация), движение (жест) и мимика, то есть движения лица, выражающие различные эмоции (чувства).

## **Раздел 4. Игротехника**

**7.Изучение игр.**Игры для девочек. Игры для мальчиков.

**8.Игротехнические приемы.** Функции игр. Виды игр и их классификациях.

**9.Способы организации игры.** Игровые мотивы и организация игр. Игровые формы обучения.

**10.Инструменты организации группы.** Дать понятие организации. Какие инструменты нужны для создания группы.

**11.Элементы тренинга уверенного поведения (асертивность, преодоление тактильного барьера, умение убеждать).** Цель: Создание условий для поиска своих сильных сторон, тренировка уверенного поведения в ситуации публичного выступления.

**12.Разработка сюжетов и сценариев собственных игровых программ.** Особенности разработки сценария театрализованного представления. Изучение сущности драматургии культурно-досуговой программы. Разработка характеров персонажей, основного конфликта, сюжета и сюжетного хода сценария. Характеристика технологий социально-культурной деятельности. Составление сценария детского праздника.

**13.Изучение различных форм и способов обеспечения реализации игровых программ.**

Игровая ситуация.Чтение.Ситуации. Коллекционирование.

**14.Репетиции и подготовка игровых программ.** Виды и технологии реализации анимационных программ. Виды анимации.

## **Раздел 5 Актерское мастерство**

**11.Ритмопластика.** Показ движений, обсуждение, поощрения, помощь. М.Глинка. «Вальс фантазия»«Приходи, сказка»,«Нам не страшен серый волк» — танц.-ритмическая гимнастика (Са-фи-дансе)

**12.Психогимнастика.** «Разные лица» «Жадный медведь»

**13.Игровой стретчинг.** Игра «Передай позу», «Что мы делали, не скажем»Объяснение игр, обсуждение движений, оценка и анализ

**14.Сценическое движение.** Имитационное упражнение “Дискотека кузнечиков”Танцы-фантазии:“Вальс цветов” муз. П.Чайковского.

**15.Музыкальная импровизация.**Импровизации на стихи и музыку: «Театр мимики» , «Театр пластики», «Театр слова», «Театр музыкального звука”Г.Никашина И-Э,

«Ветер» Развитие музыкальной интонации («За звуком звук») Ходонович Л.С. — игра «Кто поет выразительней» Ходонович Л.С., «Чудесный молоточек» Освоение музыкально-ритмических движений («Азбука движений»)

**16. Массовая работа.** Дидактическая игра «Логическая цепочка» Подвижная игра «Море волнуется раз» Ритмический танец «Большая прогулка» Игра на внимание «Рыбка» Подвижная игра «День – ночь» Задания на освоение коллективных действий («Это мы») Ритмический танец «Травушка-муравушка» — (Са-фи-дансе)

**17. Этикет.** КВН «Правила поведения в театре»

**18. Мастерская актера.** Изготовление атрибутов к сказке, работа с тканью, картоном. Показ, объяснение, поощрение, помощь.

19. Итоговое занятие. Постановка сценария.

#### **IV. Методическое обеспечение программы**

Каждый раздел начинается со знакомства с теоретическим материалом, правилами работы, организацией рабочего места, освоение отдельных простейших трудовых процессов.

Далее вводятся элементы самостоятельной деятельности как во время практических работ, так и при анализе задания, его планирования, организации, контроля трудовой деятельности, т.е. на занятиях создаются условия, позволяющие детям (под руководством педагога) самостоятельно, творчески искать пути решения поставленной перед ними задачи.

Изготовление изделий требует определенных знаний и навыков. Прежде чем приступить к практическому изготовлению изделий, учащиеся необходимо познакомить с различными видами материалов, пригодных для работы, и их свойствами, а также с вопросами безопасности и охраны труда, с организацией рабочего места.

Самое серьезного отношения заслуживает обеспечение безопасных условий работы школьников. Вопросам охраны и гигиены труда учащихся, требованиям безопасности, противопожарным мероприятиям уделяется повышенное внимание, учитывая технологические особенности работы с бумагой. На занятиях дети постоянно пользуются ножницами, канцелярским ножом, иглами, поэтому они должны хорошо знать и постоянно соблюдать правила безопасности труда и пожарной безопасности. На каждом занятии по мере необходимости руководитель напоминает учащимся.

Для воспитания и развития навыков творческой работы программой предусмотрены следующие основные **методы и приемы**:

- *объяснительно – иллюстративный*: при этом методе педагог сообщает готовую информацию с использованием демонстраций, а учащиеся воспринимают, осмысливают и запоминают её, воспроизводят полученные знания;
- *репродуктивный*: деятельность педагога состоит в подборе необходимых инструкций, алгоритмов и других заданий, обеспечивающих многократное воспроизведение знаний или умений по образцу;
- *частично – поисковый*: самостоятельный поиск выполнения решений для изготовления изделия;
- *исследовательский*: творческая деятельность детей по решению выполнения работы.
- *графические работы* (работа со схемами, чертежами и их составление);
- *метод проблемного обучения* (постановка проблемных вопросов и самостоятельный поиск ответа);
- *игры* (на развитие внимания, памяти, глазомера, воображения, игра-путешествие, ролевые игры, конструкторы, соревнования, викторины);



- *наглядный* (рисунки, плакаты, чертежи, фотографии, схемы, модели, приборы, видеоматериалы, литература);
- *создание творческих работ для выставки.*

Планируя выполнение заданий в течение учебного года, руководитель кружка **может изменять темы** в зависимости от контингента кружковцев, от условий работы, возможностей кружка и характера заготовленного материала. Во всех случаях выполнение заданий должно способствовать познавательной активности кружковцев, усиливать их эстетическую восприимчивость, развивать художественный вкус и творческие способности.

### **Педагогические технологии**

При организации работы кружка используются разнообразные педагогические технологии:

- ❖ личностно-ориентированные;
- ❖ групповые;
- ❖ творческой деятельности;
- ❖ игровые;
- ❖ здоровьесберегающие.

Личностно-ориентированные технологии направлены на раскрытие и использование субъективного опыта каждого ребенка, помочь становлению его личности путем организации познавательной деятельности.

Групповые технологии предполагают организацию совместных действий, например, работа в парах, работа в разновозрастных группах.

Технология творческой деятельности предполагает такую организацию совместной деятельности детей и взрослых, при которой все члены коллектива участвуют в планировании, подготовке, осуществлении и анализе этой деятельности.

Игровые технологии позволяет активно включить ребенка в деятельность, улучшает его позицию в коллективе, создает доверительные отношения.

При работе кружка применяются следующие формы и типы занятий:

#### ***Формы работы:***

- ❖ лекция;
- ❖ мастер-класс;
- ❖ беседа;
- ❖ викторины.

#### ***Типы занятий:***

- ❖ комбинированные;
- ❖ контрольно-проверочные;
- ❖ занятия-беседы;
- ❖ экскурсии;
- ❖ практические.

Комбинированные занятия включают в себя оргмомент, повтор, новый материал – дается некоторый объем теоретических сведений, чтобы на их основе настроить практическую работу по применению этих знаний, подведении итогов.

На контрольно-проверочных занятиях педагог получает данные об уровне подготовки детей, о степени прочности усвоения знаний, умений и навыков.

На практических – дети овладевают практическими умениями и навыками.

#### ***Виды занятий:***

- ❖ работа с литературой, чертежами, схемами;
- ❖ практическая работа;
- ❖ выставка;
- ❖ конкурс;
- ❖ творческий проект;
- ❖ соревнования;

- ❖ праздник;
- ❖ игра.

### **Учебно-методическое обеспечение программы:**

Для успешной реализации программы необходимы такие условия:

*Дидактические материалы:*

- Инструкционные карты.
- Схемы моделей.
- Образцы изделий.
- Инструкции по технике безопасности
- Образцы лучших работ детей.

### **Оценка и контроль результатов**

#### **Механизм оценки результатов**

Формы и методы оценивания результатов могут быть следующими:

- включенное педагогическое наблюдение
- создание ситуаций проявления качеств, умений, навыков
- устный анализ творческих заданий
- анализ отзывов родителей, учителей, других специалистов
- устный анализ самостоятельных работ
- беседа
- промежуточная аттестация - диагностика по параметрам (в конце полугодия)
- итоговая аттестация - диагностика по параметрам (в конце учебного года)
- мероприятие

Формы фиксации результатов:

1. аналитический отчет по итогам программы курса;
2. подборки игровых материалов – «банки» игр;
3. фото и видеоматериалы;
4. сборник сценарных идей участников курса;
5. письменные отзывы и анкеты участников по итогам курса.

Основной задачей диагностики является определение начального уровня и динамики развития учащихся в процессе занятий по программе, а так же эффективности педагогического воздействия.

Методом диагностики является наблюдение за детьми в процессе занятий на определенных этапах и при выполнении определенных заданий (в начале учебного года, в середине и в конце учебного года)

Параметры диагностики:

1. Коммуникативные навыки
2. Уверенность в себе
3. Активность
4. Организаторские способности
5. Способности к анализу
6. Владение навыками игротехнических игр
7. Владение навыками в разработке сценариев
8. Знание специфики игровых моментов

*Задания на аттестацию:*

### **Промежуточная аттестация**

- 1) Карточки с вопросами по ТБ.
- 2) Тестирование по теме «Актерское мастерство».

### **Итоговая аттестация**

- 3) Филлворд по технике безопасности.
- 4) Итоговое тестирование по пройденным темам.

## **V. Список используемой литературы:**

### **Литература, используемая педагогом**

1. [Подборка статей для организации работы с детьми] // Молодежная эстрада.-1998.-N 5
2. Березина В. Где отдохнуть школьнику летом // Воспитание школьников.-1998.-N3.- С.41-42.
3. Владимирова И. Время отдыха для детей и забот для взрослых // Казанские ведомости.- 1998.-15 мая.- С.2.
4. Новое - хорошо забытое старое // Женщина.-1999.-N 10.-С.5.
5. Что делать с детьми в загородном лагере / Руководитель проекта и автор текста Афанасьев С.; при участии С. Коморина, А. Тимонина, Л. Тимониной; худож. А. Афанасьев, ред. вып. Л. Катилова. - Кострома: ИМЦ "Вариант", 1993.-204с.
6. Пруха К. Военизированные игры на местности /Пер. с чеш. С.И.Грачева./ - М.: ДОСААФ, 1979.
7. Каникулы: игра, воспитание: О пед. руководстве игровой деятельностью школьников: Кн. для учителя/ О.С.Газман, З.В.Баянкина, В.М.Григорьев и др.; Под ред. О.С.Газмана. - М.: Просвещение, 1988. .
8. Одинокий Волк В. В. Р. "Разведческие игры и состязания – ч.1" - ОРЮР, 1953
9. Григорьев В.М. Можешь ли ты игру затеять?// Товарищ: Спутник пионера/ Сост. В.С.Ханчин, Ю.Е.Ривес, В.И.Николаев. - М., 1976.
10. Scenarist.ru
11. Golovolomki.ru

### **Литература, рекомендуемая для воспитанников**

1. Молев К., и др. Острова для сокровищ // Карьера.-1999.-N 4.-С. 66-78.
2. Одинокий Волк В. В. Р. "Разведческие игры и состязания – ч.1" - ОРЮР, 1953
3. Григорьев В.М. Можешь ли ты игру затеять?// Товарищ: Спутник пионера/ Сост. В.С.Ханчин, Ю.Е.Ривес, В.И.Николаев. - М., 1976.