

АЗБУКА ВЕРЫ



Малыши на приходе. Опыт создания детского объединения

Малыши на приходе. Опыт создания детского объединения

Книга продолжает серию методических пособий по организации детской и молодежной жизни в церковной общине силами самих прихожан. В издании представлены принципы составления комплексных программ работы с детьми младшего школьного возраста (6-10 лет) и конкретные рекомендации, которые помогут организовать систему занятий с детьми в церковной общине. Пособие полезно широкому кругу читателей: родителей, священников, студентов, православных педагогов.

Рекомендовано к публикации Издательским советом Русской Православной Церкви. Под общей редакцией Е. А. Мороза.

Часть 1. Проблематика

Введение

В этой книге мы будем говорить о принципах создания различных методик работы с детьми младшего школьного возраста (6-10 лет), собранными вокруг отдельно взятого церковного прихода. Попробуем выработать постепенную, плодотворную, актуальную для нашей конкретной ситуации систему духовного, социального, творческого возрастания наших детей, которая поможет в разрешении некоторых насущных проблем, стоящих перед современными православными семьями. И начнем мы свое совместное исследование с отдельных обращений к адресатам нашего пособия, чтобы определить те цели и задачи, которые оно призвано помочь разрешить.

Адресаты нашего пособия

1. Семьи, воспитывающие своих детей в лоне Церкви Христовой

Несомненно, определяющую роль в деле воспитания детей играет семья, в которой они возрастают. Все остальные «участники процесса» — общеобразовательная и воскресная школы, кружки, клубы и секции, пресловутый «двор» и прочие приходящие элементы — являются лишь дополняющими факторами. Кстати, эти факторы способны играть подчас излишнюю, а то и деструктивную роль.

Если семья в той или иной степени самоустраняется от полноценной жизни с собственными детьми, делегируя свои обязанности Церкви, обществу или государству, то она неизбежно теряет свое предназначение, становясь расплывчатой «социальной ячейкой».

Разрушение семьи тесно увязано с потерей ее членами понимания смысла семейной жизни, что заставляет семьи становиться «неполными» (само по себе странное и страшное определение) либо превращаться в «семьи-общежития», «семьи-камеры хранения», «семьи-корпорации» и т. д.

Для православных христиан семья имеет вполне определенный Господом душеспасительный смысл. Семья — это «малая Церковь», и в этом ее великое предназначение.

Единомысленную, «единым сердцем и усты» совершаемую семейную молитву мы вправе

сравнивать с общей молитвой праведников, подвижающихся в монастырях. И одна из важнейших педагогических задач, которая стоит перед семьей, — раскрыть перед детьми любовь и радость совместного бытия, присущего настоящей семейной жизни.

К более подробному рассмотрению этого основополагающего вопроса мы вернемся ниже, а сейчас отметим, что наше пособие направлено прежде всего на родителей, чающих создавать и укреплять полноценные православные семьи.

В истории нашего Отечества были моменты, когда целые поколения родителей не узнавали своих собственных детей, убеждаясь в том, что некая незримая духовная, мировоззренческая семейная связь самым неожиданным жестоким образом оказывалась разорванной. Казалось, что детей воспитывали правильно (как учили), в ограде Церкви, в труде и традиционном укладе жизни. Но оказалось, что выросшие дети готовы отвергнуть Бога, отринуть традиции, родственные отношения, опустившись до глумления над святынями и доносов на собственных родителей. Неизъяснимую горечь должны были испытывать как простые деревенские бабы, когда их дитяти рубили и жгли иконы, устраивали конюшни в церквях и разоряли колхозами вековые хозяйства, так и городские интеллигентные дамы, с ужасом осознававшие, что их любимые отроки и отроковицы с гиканьем и посвистом «рушат старый мир». Конечно, не все юноши так поступали. Но многие. Равно как и взрослые с порушенным семейным опытом, с потерянными сущностным представлением о месте Церкви в жизни человека. При этом почти все они были крещены в православную веру и изучали Закон Божий в церковноприходских школах и гимназиях. Но что-то пошло не так, что-то, очевидно чрезвычайно важное, было упущено, утеряно, погребено под внешним исполнением обрядов и традиций. Нам обязательно следует в этом разобраться, чтобы не повторить судьбу наших обескураженных родителей, дедушек и бабушек.

1. Настоятели храмов и священнослужители, озабоченные развитием на своем приходе системы работы с детьми младшего школьного возраста

Обыкновенно классическая церковноприходская или воскресная школа на уровне младших классов вполне успешна в своей работе. Она востребована, ее посещает большое количество малых детей, которые с удовольствием разучивают песни и стихи, раскрашивают, лепят, изучают «детское Евангелие» и получают представление об основах веры. Вырастая, ребята постепенно охладевают к традиционной программе, и приходится прилагать усилия, чтобы как-то наладить с ними полноценную работу. Этой проблеме посвящено пособие «Дети на приходе», выпущенное в серии «Библиотека Лесного городка». Но вот что важно отметить: по-видимому, есть насущная потребность в некотором совершенствовании программ и для занятий с младшими школьниками.

Потребность эта вырастает из осознания того простого факта, что таким ребятам не хватает одних только развивающих и обучающих уроков, им необходимо полноценное православное детство, которое невозможно без создания духовно полезной, питательной, созидательной среды, дающей им возможность совместной деятельности как со сверстниками, так и со старшими ребятами и взрослыми.

Среда эта складывается не из отдельных занятий, а из взаимного сотрудничества православных семейств, их детей и всего прихода в целом. Такая питательная среда порождается стихийно: отдельные семьи проводят совместные праздники и паломничества, ходят друг к другу в гости и помогают в трудную минуту. Но и в этом случае общение между детьми, их досуг, занятия, прогулки и другие полезные дела не стоит пускать на самотек. Будет гораздо плодотворнее, если осознанно выстраивать весь процесс. Тем более что мы не имеем права оставлять в стороне от такого общения ребят из невоцерковленных семей, родители

которых хотели бы, чтобы их ребенок имел представление о вере, или ребят из семей «неполно православных», в которых только один из родителей ходит в храм.

Нам важно, чтобы общение между детьми проходило на достойном уровне, их игры приносили пользу, а события, происходящие в жизни детского объединения, постепенно воспитывали ребят и развивали в них разные положительные качества. Собственно говоря, решению этих вопросов и посвящена методическая часть нашего пособия. И пастырская роль священнослужителя в этом процессе имеет первоочередное значение. Священник выступает духовным наставником, советником, третейским судьей и участником общих дел, тем более если у него растут собственные дети. Но не следует прихожанам пытаться превратить батюшку в круглосуточную психологическую консультацию, директора всевозможных учебных заведений и представителя собеса в одном лице. Предлагаемая система построения работы и призвана помочь священнослужителю всё поставить на свои места, не становясь при этом мастером «на все руки».

Добрые прихожане помнят, что священники обыкновенно загружены различной работой сверх меры. Они подчас вынуждены нести хозяйственные, административные, миссионерские и свои семейные послушания. Помочь батюшке в столь необходимой работе с ребятами на приходе — достойная задача для родителей этих детишек. Кроме того, если в семье священника подрастают ребята подходящего возраста, прихожане сделают доброе дело, не превращая этих детей в объект всеобщего умиления и почитания (что бесполезно), а подключая их к общей работе.

1. Православные школы и гимназии, работающие с ребятами во вторую половину дня

В ходе составления программ «второй части» дня завучи различных православно ориентированных учебных заведений сталкиваются с проблемой их содержательного наполнения. В качестве возможного направления работы, наряду с различными кружками, секциями, студиями, мастерскими, мы предлагаем обратить внимание на клубный принцип ее построения. Один раз в неделю, например в пятницу, можно посвятить деятельности особого клуба, объединяющего ребят из разных параллелей младшей школы. Отдельные элементы программы его работы можно включать и в разнообразные школьные начинания. Такой клуб позволит объединить ребят на базе реального интересного дела, дающего им возможность проявить свои компетенции, не востребованные в рамках ординарной школьной программы.

Группы продленного дня страдают подчас двумя противоположными, но имеющими один и тот же корень проблемами. Педагоги либо не знают, как заполнить отведенное для деятельности такой группы время, и она постепенно превращается в «камеру хранения» ребят, либо, стараясь максимально нагрузить детей работой, перегибают палку. Как известно, лучший отдых — это смена деятельности, что замечательно можно реализовать, опираясь на описанные ниже принципы составления индивидуальных (подходящих в конкретных обстоятельствах) методик.

1. Работники воскресных школ и других объединений на приходе и в епархии

Чаще всего на приходах в качестве директоров и преподавателей, воспитателей и кружководов воскресных школ работают или дамы почтенного возраста, или студенты (что реже), и далеко не всякий приход способен потянуть такой оклад, который дает возможность взять работника на полную ставку.

В своей работе эти достойные люди опираются на различные методические разработки, часть

из которых несколько устарела (скажем, досталась нам из времени императорской России), а другая часть до боли напоминает общеобразовательную школьную программу. Что же касается работы по отдельным направлениям (пению, вышиванию, столярному делу и т. д.), то чаще всего такие программы не увязаны между собой и проводятся автономно, что значительно снижает их мотивационный и профессиональный потенциал.

Цель нашего пособия не давать конкретную универсальную методику на все случаи жизни, чего сделать в принципе невозможно (и хорошо, что так), а, во-первых, показать базовые принципы построения работы, во-вторых, предложить систему для разработки собственных методик.

Мы хорошо с вами знаем, что каждый отдельно взятый приход по-своему уникален. Он может быть городским или деревенским, принадлежать мегаполису или дачному поселку. Служить на нем может как деятельный и миссионерски настроенный батюшка, так и молодой, неопытный, тихий священник, не склонный по той или иной причине к общественной работе. И в этой связи хорошо иметь не столько представление о том, что именно делать (ясно, что заниматься с детьми), сколько осознание, зачем и как это делать наилучшим образом. В любом случае представленные в пособии примеры различных программ послужат пищей для размышлений или отправной точкой в подготовке собственных разработок.

Необходимо заметить, что советский период оставил в педагогической среде уродливый формалистический новояз, от которого мы призываем избавляться и более к нему не прибегать. Одно только распространенное слово «кружковод» вызывает в сознании совершенно неуправляемые ассоциации. Попробуем изъять из обихода термины, напрямую связанные с общеобразовательной школой. Дети обыкновенно испытывают к таким понятиям более или менее стойкую неприязнь. По крайней мере не будем называть занятие или сбор «уроком», какое-либо радостное (а иначе — зачем?) дело — мероприятием, а наше объединение при храме — школой, пусть даже и воскресной. По зрелом размышлении нам станет понятно, что проявлять мир Божий для ребенка мы должны на достойном русском языке, избегая при этом казенных, унылых терминов и аббревиатур.

1. Молодые люди, желающие делом послужить Богу и ближним

Молодым людям на приходе всегда можно (и нужно) найти интересное и полезное дело. Пономарить и петь на клиросе, строить, чинить, заниматься ремеслами, и устраивать паломничества и помогать в работе с детьми. О последнем занятии скажем несколько слов.

В деле работы с ребятами на приходе юноши и девушки незаменимы. Не станет ведь почтенная дама, которая так успешно обучает ребят клиросному пению, играть с ними в футбол или преодолевать туристическую полосу препятствий. А молодежь вполне на это способна. Студенты и старшеклассники, занимаясь с малышами, приобретают для себя бесценный воспитательный опыт (сами дети их тоже воспитывают) и, кроме того, находят естественную духовную, творческую среду обитания, такую необходимую в их возрасте, то самое реальное дело, без которого не создать никакого полноценного «молодежного православного клуба».

Можно подготовить и провести большую лесную игру на целый день, не растеряв при этом половину детей. Можно записать с малышами общий концерт и размножить его на дисках всем желающим. Можно и нужно ради обеспечения безопасности ребят выучить приемы оказания первой медицинской помощи. И всё это (равно как и многое другое) даст замечательную возможность молодежи принести пользу и проявить истинную любовь.

Вы можете сказать, что у молодых людей мало педагогических навыков и далеко не все из них

захотят работать с детьми. Очень может быть, но в деле приобретения позитивного опыта на начальном этапе поможет данное пособие. А что касается желаний, то каждому можно найти работу по плечу: одни хорооводы с малышами водят, а другие костер разжигают, чтобы приготовить вкусную еду и всех накормить.

Структура пособия

Для простоты работы с предложенным ниже текстом разберемся в его структуре. Она включает в себя описание того детского объединения на нашем приходе, которое мы можем постепенно построить в соответствии с потребностями прихода и родителей. Далее даны принципы разработки некоторых направлений деятельности такого объединения и представлены дополняющие традиционные пути его развития.

Наилучшая методика работы детского объединения (его форма, структура), на которую мы опираемся в качестве основной, будет та, что наиболее согласуется с реальными запросами конкретного прихода. Наше пособие направлено на создание собственных, авторских программ, опирающихся на приведенный ниже организационный опыт. Мы не даем готовых ответов на вопросы, а всячески призываем наших читателей к личному творческому осмыслению той или иной ситуации с детьми на приходе, которая будет наилучшим образом разрешена через непосредственное участие родителей в жизни собственных детей.

Примеры организационных и педагогических ситуаций приводятся в разных частях текста для иллюстрации того или иного конкретного случая. Всё пособие сделано максимально практичным, понятным, простым. Отдельные ситуации, с которыми мы сталкивались в процессе нашей работы, неоднократно повторяются для лучшего их понимания в различных предлагаемых условиях.

Примеры различных начинаний служат каркасом для построения собственных программ и разработок, ведь для нас важно не столько объяснить дословно последовательность действий, сколько выработать навык создания алгоритма разрешения практически любой педагогической и организационной ситуации.

Все описанные ниже программы лишь пример такой работы при храме с детьми младшего школьного возраста, который можно использовать в качестве инновационной стартовой площадки для собственных разработок.

Целеполагание

Объектом наших усилий может быть как большая, с накопленным многолетним опытом воскресная школа, так и только что образованный приход, на котором далеко не все друг друга знают и совсем еще не налажена работа с детьми. В первом случае мы лишь предложим некие новые формы занятий, ряд указаний и способы реализации методик, подходящих в различных ситуациях, а во втором — покажем различные пути и возможности организации детей на приходе с первых шагов. С этого и начнем.

Следует отметить, что в нашем деле важна естественная постепенность. Будем строить свою работу, начиная с малых, обыденных дел, наработывая на их основе столь необходимый опыт, анализируя пройденное и строя на этом основании дальнейшие планы. И лучше меньше планировать да практически всё выполнять, чем задумывать множество великих свершений, под непосильными объемами которых мы будем погребены. Но в самом начале определим для себя причины, заставляющие нас начинать заниматься с ребятами на приходе. И только на первый взгляд эти причины покажутся очевидными.

В большинстве случаев родители хотят, чтобы их детей научили на приходе основам православной веры. Такая постановка вопроса простительна тем родителям, которые сами ходить в храм не имеют возможности. Помимо этого, есть случаи, когда родители и близкие родственники у ребенка отсутствуют вообще и он является круглым сиротой.

В нормальной ситуации необходимо понимать, что если семья в полном составе и согласии не стремится к сознательной жизни в Церкви, то все остальные попытки воспитания ребенка в православной традиции являются в той или иной степени паллиативом. Таких половинчатых вариантов может быть множество. Ребенок, отданный в хорошую приходскую школу, способен привести к вере своих далеких от Церкви родителей. Мать втайне от отца придет со своим чадом в храм, или бабушка приведет внука, так как самим родителям всё равно, лишь бы тот на улице не болтался. Но, повторим, все эти и многие другие варианты лишь слабая альтернатива полноценному воспитанию, к сожалению, ставшая привычной обыденностью. И с этой обыденностью нам всё равно придется иметь дело.

Это означает, что, во-первых, мы всячески будем призывать родителей к участию в деле воспитания собственных детей, а во-вторых, предоставим им для этого наши ресурсы и возможности.

В таком контексте и видоизменяется цель предполагаемых занятий. Попробуем сформулировать ее следующим образом.

Мы, родители, совместно создаем для наших детей духовную, культурную, творческую, рабочую, созидающую, питательную среду, в которой они будут формироваться как личности.

Семья и дети

На приходе собираются дети из семей, которые, даже будучи православными, могут опираться на самые разные педагогические принципы. В связи с этим у нас может возникать определенное недопонимание с отдельными родителями как раз из-за различных трактовок основ православной педагогики. Нам необходимо находить консенсус при разрешении различных воспитательных ситуаций, а для этого самим понимать и разделять некоторые базовые принципы, лежащие в основе православного семейного уклада.

Разберемся подробнее. Духовная жизнь ребенка неразрывна с духовной жизнью его семьи. Даже обложившись томами трудов по педагогике, родители не смогут извлечь из своих знаний реальную пользу, если ребенок не получил в семье навыков молитвы, православного устройства жизни и, главное, деятельной любви. Мало того, подняв взгляд от очередного теоретически безупречного труда, удивленные родители могут обнаружить вместо их хрупкого и наивного чада крепкого циничного юнца, который живет своей чужой и непонятной для них жизнью. Дабы избежать столь нерадостной перспективы, обратимся прежде всего к себе, ибо никогда не надо забывать, что «стяжать дух мирен» — цель каждого православного христианина, а семья в этой связи — единый организм, единое целое, так что и отдельные ее члены в полном духовном ответе друг за друга.

Здесь нелишним будет вспомнить фактический девиз многих и многих родителей, обращенный к их чадам: «Делай не то, что я делаю, а то, что я говорю». Мы постоянно говорим правильные по существу вещи и столь же постоянно делаем всё наоборот, ожидая от детей того, что они последуют нашим словам, а не делам. Поистине странная и пагубная мысль.

Как обустроить семейный уклад — тема, выходящая за рамки настоящего пособия. Но так как вышеупомянутую питательную среду — нашу работу с малышами на приходе — мы станем

строить, опираясь на опыт православных семейств, остановимся на некоторых важных моментах.

Единым сердцем

Семейные отношения должны быть пропитаны духом взаимного согласия и любви. Приобретаются эти дары прежде всего вследствие малых, незаметных, но очень важных проявлений взаимопонимания и взаимовосприятости. Общее, пусть и краткое, молитвенное правило, читаемое всеми членами семьи по очереди. Совместные прогулки, занятия по хозяйству, когда нет разделения на тех, кто трудится, и тех, кто распоряжается. Взаимопомощь, при которой личные обязанности и труды помогают в той или иной мере нести другие члены семьи. Простые ободряющие слова и приветствия, готовность выслушать и помочь советом.

Детей, приходящих из школы, встречают не обиденным для нас вопросом «Какие отметки сегодня?» и даже не «Как дела?», а радостью «Я так рада, что ты пришел!»

Конфликты разрешаются не путем нечестных восклицаний и упреков «В кого ты такой уродился!» и «За что мне такое несчастье, все дети как дети, а мой...», а через приобретение опыта взаимного покаяния и прощения. Родители имеют общие с детьми и друг другом увлечения, например: туризм, ремесло или просто тягу к хорошим книгам.

Конечно, у каждого члена семьи есть свои обязанности, свое личное пространство и интересы, но всё это не должно становиться камнем преткновения. Когда родители убеждают себя: «Главное, ребенок сыт, обут, одет и пристроен в хорошее заведение... И что еще надо?» — они занимаются самообманом. «Еще» — надо. Самое главное — каждодневная радость совместной жизни, ощущение этого дарованного Господом чуда.

В дальнейшем мы постоянно будем соизмерять различные, в том числе и конфликтные, ситуации, возникающие в процессе совместной работы с семьями с православным укладом, чтобы научиться единомысленно их разрешать.

Любовь или закон?

В наше время оторванные от православной традиции люди (воспитанные в стандартных советских семьях) часто пытаются реконструировать уклад семейной жизни, опираясь на «Домострой», например и свои довольно смутные представления о том, как «жили при Аскольде наши деды и отцы». Они вводят в семейную повседневную жизнь авторитарную (а не отеческую) систему правления: «розги по субботам» и прочие элементы популярной ныне тенденции под лозунгом «возвращения к корням».

Здесь мы сталкиваемся с двумя различными мотивационными парадигмами, определяющими наше отношение к самому процессу воспитания. Кратко их можно выразить следующим образом: мы мотивируем ребенка согласно духу Нового Завета или Завета Ветхого? Любовью или законом? Страхом наказания и связанной с ним физической боли или страхом оскорбить и потерять любовь? Дети должны знать, что Господь их любит равно и всегда? Несомненно. Они должны бояться потерять свою любовь к Нему и оскорбить любовь своих родителей — очевидно. Но полноценно воспитывать на страхе физической боли невозможно.

Христианская любовь не означает вседозволенность и не исключает строгость, но единственно она способна мотивировать исполнение наиважнейшей заповеди — любви к Господу. В процессе воспитания возникает бесчисленное множество различных ситуаций, разрешение которых требует творческого подхода и не терпит стандартных решений. Но в основе наших

трезвенных рассуждений о том, что делать в той или иной ситуации, всегда должна лежать любовь.

Полноценная духовная жизнь семьи строится участием в таинствах Православной Церкви. Именно поэтому процесс социализации ребенка (налаживание его контактов с окружающим семью миром) с самого его рождения должен начинаться с храма. По сути, храм и семейное окружение — мир настоящего полноценного детства. Потому что именно в церковной ограде родителям следует искать ребенку сверстников для всяческих игр, приключений, праздников, дачной жизни и прочих добрых дел. При этом его родители и родители его друзей не превращаются в строгих надзирателей, но и не пускают всё на самотек, стараясь наилучшим образом помочь состояться детству своих детей.

Эта цель вполне достижима и без создания какой-либо структуры (школы, клуба, братства) при храме, но, как мы увидим, наличие такой структуры значительно улучшает жизнь.

Преимущества продуманного отдыха

Договоримся о терминах

Давайте для простоты называть создаваемое нами объединение (старший детсадовский — младший школьный возраст, ребята 6-10 лет) патрулем, а его участников — малышей — следопытами. Эти условные термины, введенные нами для простоты, родом из Национальной организации добровольцев «Русь», возникшей на традициях детских и молодежных объединений русского зарубежья, о чем подробнее мы расскажем в нашем Приложении. Естественно, называть такие объединения можно по-разному: клубами, организациями, школами. Почему «патруль»? Потому что следопыты любят изучать и исследовать, они своеобразные первопроходцы своей жизни, а «патруль» — это не совсем серьезное обозначение их серьезных намерений. Патруль (клуб) должен иметь свое название, скажем «Ясные соколы», «Таинственный остров» или какое-то еще не слишком громоздкое и далекое от детского восприятия. Взрослых, занимающихся с ребятами, условно обозначим термином «руководители». Этот термин при необходимости можно заменить на вожатых, инструкторов или воспитателей.

Дети на пикнике

Вспомним сами, как наша дружная компания — несколько почтенных (здесь некоторое преувеличение) семейств — выбирается на дачу «подышать свежим воздухом».

Взрослые устраивают стол, разжигают костер, добывают угли, играют в мяч со своими детьми и нахваливают хлебосольных хозяев. Но после обильной трапезы обыкновенно детей отправляют порезвиться, предварительно снабдив их продуктовым пайком, чтобы они сами себя развлекали и тихо питались при необходимости, не мешая взрослым вести бесконечные разговоры и петь песни. В лучшем случае чей-то сердобольный папа сделает плохонький лук и немного постреляет с ребятами, а чья-то заботливая мама научит девочек плести венки.

Через полчаса дети либо окажутся в тридевятом царстве окружающего леса — поди отыщи, либо (что совсем расстроит присутствующих) выстроятся вокруг пиршественного стола, начнут плакаться, что им скучно, и вообще безосновательно требовать к себе повышенного внимания от людей, которые именно это свое качество проявлять в данный момент совершенно не склонны.

Далее угрозы перемежаются увещеваниями, занятыми и беспомощными риторическими

вопросами «Я кому сказал?» и «Ты что, русского языка не понимаешь?», и вот здесь следует вспомнить о старых добрых традициях, когда слово «тятки» было закон, подкрепленный классическими орудиями воспитания (вымоченной древесиной, к примеру)...

Такие (или почти такие) ситуации возникают постоянно. Дети требуют внимания, бывает, что и агрессивно, а мы, взрослые, далеко не всегда готовы его уделить.

Давайте посмотрим, как в данной ситуации нам может помочь наличие на приходе (а именно прихожане одного храма отправились на пикник) какой-либо структуры, занимающейся с малышами.

Если мы впишем предполагаемую вылазку на дачу в план занятий, то она (вылазка) запросто может превратиться в увлекательное и содержательное приключение, которое к тому же органично ложится в общую программу.

Предположим, мы с малышами на предыдущей встрече начали заниматься рисованием. У нас программа, рассчитанная на полгода, и мы хотим привить детям чувство прекрасного (хотя и сами не всегда точно знаем, переживали мы это чувство или нет). И вот редкая удача: возможность организовать настоящий пленэр.

Так как (и это очень важно) наличие объединяющего нас патруля дает возможности установить некоторые общие простые правила, которые все детишки обещались исполнять (слабое утешение), то мы уговариваемся играть в настоящих художников. А настоящие художники никогда не жалуются и не капризничают, по крайней мере перед своими родителями.

Прекрасно. Мы устраиваем наш собственный настоящий-пренастоящий пленэр, далее всех ожидают легкие закуски, выставка работ и подвижные игры, которые, несомненно, отличают наших маленьких художников от всех прочих.

Параллельно напомним детишкам (или научим их), как полагается вежливо здороваться людям искусства: мальчики приподнимают бейсболку за козырек и коротко кланяются, девочки грациозно наклоняют головки и слегка приседают, и призовем всех соблюдать те правила приличий, которые нам кажутся пристойными и которые, конечно же, соблюдают все настоящие художники. Отдельно — подготовка и производство на месте легких закусок и прохладительных напитков. Портреты и пейзажи. И вышеупомянутые подвижные игры, которые подготовим заранее, выбрав их из нашего внушительного сборника игр. В итоге, к общему удовлетворению, и дети заняты, и взрослые целы.

Не секрет, что одной из основных рабочих педагогических проблем, встающих перед родителями, является проблема преодоления их ребенком каких бы то ни было трудностей. Одни дети привыкли всегда и во всем быть молодцами и с трудом переживают первые неудачи, другие всегда и во всем уповают на помощь родителей, третьи (и это большинство) предпочитают бросить дело на середине, чем понуждать себя к дальнейшей работе. Такое положение вещей складывается из наших мелких зловердных уступок собственному нежеланию тратить много времени на занятия со своими детьми. В качестве оправдания можно заметить, что такого времени подчас катастрофически не хватает, что возвращает нас к необходимости кооперации с другими родителями для создания единого воспитательного пространства вокруг храма, о чем мы здесь постоянно толкуем. Судите сами: мы не можем ждать, пока чадо соберет разбросанные игрушки (поздний час, а нас еще ждет любимый сериал), и начинаем лихорадочно работать за него (а не вместе с ним). То есть было бы правильно, учитывая особенности характера нашего дитяти, вовремя начать приборку после

вечерних игр, помогая добрым словом и своим малым участием. Но так получается далеко не всегда, и печально, если нашим обычаем становятся взаимные укоры и упреки, детские слезы, нервная недобрая уборка, в результате чего ко сну отходит обиженный и несчастный малыш.

Степень необходимого участия

Нетрудно заметить, что на словах всё выглядит достойно, а на деле мы предстаем перед тремя серьезными проблемами.

Одна из них практическая и две фундаментальные. Практическая проблема формулируется просто. А именно: кто из взрослых участников пикника вынужден будет на всем его протяжении изображать мэтра художников и следить за малышней, а не сидеть за общим взрослым столом? Ответ очевиден: тот, кто в данную пору ведет с ребятами занятия по рисованию. Но далее (в следующий раз), когда следопыты займутся поиском богатырского клада, уже другой родитель из нашей среды будет размахивать деревянным мечом и сидеть на дереве, изображая либо Соловья-разбойника, либо Идолище поганое (на выбор).

В качестве мэтра можно использовать несемейного студента, который наконец получит возможность проявить свои скрытые таланты. В конце концов, чтобы подучить детей цветными карандашами травку раскрашивать (зеленая полоса), речку и небо с солнышком (две синие полосы и желтый кружок с лучиками), особым художественным даром обладать необязательно.

Фундаментальных проблем, как уже говорилось, две. Во-первых, а где же обещанное участие взрослых в жизни детей? Во-вторых, а как именно всё это придумать и провести? На второй вопрос пытается ответить наше пособие, а на первый ответим сразу же.

Во время подготовки пленэра мы, организаторы, не обойдемся без помощи родителей. Одна мама соберет девочек, разработает меню и подберет убранство, другая проведет пару занятий на тему «Вежливые дети в приличной обстановке», где совместно с малышами обыграет обыденные ситуации и выяснит, насколько они помнят правила поведения во время трапезы. Специально подобранный папа научит мальчиков смешивать разные детские прохладительные коктейли (из натуральных продуктов, а не цветную газировку), поможет придумать для них названия, позаботится об их производстве на месте и так далее. А во время самого пикника взрослые могут уделить ребятам толику внимания, позируя минут десять для портретов («Угадайте, какой именно еж на самом деле не еж, а моя любимая мама...»). Затем они попробуют оценить представленные живописные произведения и в конце (или в начале) поиграют в некоторые не очень подвижные игры — не всё же за столом разговоры разговаривать.

В качестве «вишенки на торте» можно предложить юным художникам хранить молчание во время занятий живописью, обращая за помощью к «мэтру» шепотом после вежливого поднятия руки. Осмысленные игровые элементы — условия и правила игр — весьма помогают «вкусно» обустроить весь процесс.

Таким образом, умело вплетенная в общую жизнь прихожан программа работы нашего патруля поспособствует решению некоторых воспитательных и образовательных проблем. Кстати, об образовании и поговорим.

Школьные годы. Чудесные?

Мы все столкнемся (столкнулись) с проблемой, которую нам предстоит решить, отправив наше чадо в общеобразовательную школу. Проблема эта состоит в том, что ординарная школа имеет

неприятную особенность отвращать некоторых (многих) детей от учебы, радость от которой быстро сменяется унынием. Добавим сюда неизбежные стрессы, не вполне адекватные отношения в школьном коллективе и, что особенно печально, некачественное образование.

Вся высшая школа в лице ее профессуры сетует на практическое отсутствие у студентов так называемых необходимых компетенций. Проще говоря, даже в вузы у нас попадает множество профанов, отчисляемых после первой сессии, несмотря на отлично сданный единый государственный экзамен (тесты).

Тех, кто не отчислен, приходится учить формулировать связные предложения, делать выводы, работать с источниками и проводить самостоятельные исследования (или хотя бы создавать видимость оных). Работодатели, кстати, пеняют высшей школе на то, что им приходится фактически переучивать выпускников вузов, так как те оказываются беспомощными, приступая к реальной работе.

Корень проблемы упирается как раз в младшие классы средней школы. Мы волей-неволей просто вынуждены будем восполнять школьные пробелы у своих детей, если, конечно, нам не повезло иметь под боком «продвинутую» школу и у нас есть возможность за нее платить.

Чему именно не всегда качественно учит школа и что именно мы будем вынуждены восполнять? Прежде всего это приучение ребенка к осмысленному, плодотворному интеллектуальному и физическому труду (надо этим заниматься с раннего детства). Дети должны получать радость от этой работы. Должны видеть в ней смысл, понимать ее цели, на практике увязывать их со своей реальной жизнью. Дети должны уметь связно излагать свои мысли (и эти мысли должны появляться у них в головах), формулировать вопросы, выслушивать ответы, делать выводы, пользоваться различными источниками информации, выделять главное и второстепенное, интерпретировать факты, словом, понимать их окружающие смыслы. В итоге (и в процессе) открывать для себя целостность, красоту и гармонию Божьего мира. А для этого необходимо еще разбираться в искусстве, отличать подлинные его произведения от массовых подделок, любить читать книги и слушать музыку, понимать природу и уметь многое делать своими руками. Так как не всякая школа берется научить всему этому наших детей, то эти задачи ложатся на наши с вами плечи. На уровне одной семьи своими силами такие проблемы очень трудно разрешить.

Поможем себе и школе

Здесь следует упомянуть предлагаемый нами принципиальный подход к процессу обучения чему-либо.

В ходе совместной деятельности мы обучаем ребят и одновременно развиваем в них необходимые качества (воспитываем), а занимаясь воспитанием, опираемся на их личный опыт, нажитый в процессе обучения.

Обычно во время занятий ребята слушают то, что им говорит преподаватель, читают о том же в учебниках (и, скорее всего, теми же словами) и, отвечая на вопросы, пересказывают всё усвоенное. При этом оценка их трудов тем выше, чем ближе к тексту (преподавателя и учебника) они всё пересказали. Плодотворность такого подхода неизбежно стремится к нулю, так как не пережитая (обдуманная) теоретическая информация практически бесполезна, память разве что развивает.

В настоящее время хорошие школы пытаются дать ученикам возможность для самостоятельного творчества. Им предлагают разные точки зрения на изучаемую проблему,

приучают высказывать собственные суждения. В точных науках не дают готового результата, объясняя в дальнейшем, как именно к нему пришли, а совершают с ребятами совместное исследование. Всё это можно только приветствовать, но и этого недостаточно, для того чтобы пробудить в большей части ребят стремление самостоятельно мыслить и тем более встроить изученную тему в их представление об окружающем мире.

Еще раз повторим: школьные знания чаще всего не упакованы в единую картину мира. Более того, теоретические моральные максимы (предположим, обсуждаемые на уроках по литературе) легко декларировать на словах, но крайне сложно увязать с обыденной, повседневной жизнью ребят.

Следовательно, нам необходимо придумывать программы работы, включающие ребят в образовательный и воспитательный процесс в качестве полноправных и активных его участников. Такие программы опираются на постепенное освоение ребятами новых знаний и умений, принимая точкой отсчета их личный, применяемый в повседневной жизни опыт.

Например, малые дети весьма склонны задавать разнообразные вопросы. Отвечая на них, а это следует делать практически всегда, если есть такая возможность, спросим самих ребят, а что они сами думают по этому поводу. Этим мы приучаем детей воздерживаться от вопросов заведомо пустых (иногда малыши задают вопросы ради забавы), высказывать свое мнение, формулировать определения и т. д. Другой пример касается выстраивания последовательности изучения предмета, который обычно носит название «Закон Божий».

Еще один повод для раздумий

Дети, получая через изучение Закона Божьего представление об окружающем мире, истории человечества и человека, Священном Писании, церковных традициях и своем предназначении, в силу объективных причин чаще всего не могут эти знания связать непосредственно со своим житейским опытом.

Это тем очевиднее, что ребята младших классов нередко приступают к изучению Закона Божьего с событий Ветхого Завета. Из-за своей неготовности воспринимать в полной мере ветхозаветную историю, на что не каждый взрослый способен, ребята начинают относиться к ее событиям как к занимательным историям — сказкам. Грехопадение (самое трагичное событие в истории человечества и человека) превращается в бытовую назидательную сценку из серии «нельзя без спроса яблоки со стола тащить», а для запоминания сложных и совсем недетских событий преподаватели подчас вынуждены применять весьма странные приемы, сочиняя, например, похожие на частушки стихи. Подобные новации от доброго сердца распространяются во многих методических изданиях, превращающих Священное Писание в набор нелепых детских загадок и ребусов.

Дети, изучая историю Всемирного потопа и Ноева ковчега, раскрашивают зверюшек, находя в них смысл всего события, и всё это превращается для них в мультипликационный сюжет. А почему человечество было стерто с лица земли, ребятам такого возраста толком не расскажешь. Примитивно всё объяснять — люди были плохие, и Бог их наказал (и тебя накажет, если слушаться не будешь) — очередное печальное упрощение. Мы ведь справедливо выступаем против освоения произведений русской классической литературы через комиксы, да и младшие школьники произведения Ф.М. Достоевского не проходят, а тем временем сами превращаем изучение книг Ветхого Завета в книжку-раскраску.

Логика воцерковления

Может, все-таки следует по-иному выстроить логику постижения тем, отраженных в Законе Божьем? Например, на первых занятиях выяснить, что дети сами знают из своего опыта духовной жизни, полученного в семье и храме, а затем постепенно заполнять лакуны, начав с освещения тех вопросов, которые возникают у ребят во время молитвы, пребывания в храме, обдумывания бытия (а дети над этим иногда думают) или чтения книг.

Господь наш Иисус Христос, обращаясь к апостолам, большинство из которых были необразованными (грубыми) рыбаками, для объяснения глубоких духовных истин прибегал к языку притч. Нам вполне возможно последовать Его примеру. Притчи — истории из понятной для слушателей жизни — заставляют применять заключенный в них смысл к себе. Детям, как и простодушным рыбакам, свойственно переносить услышанное на свой личный опыт. И если они понимают, о чем идет речь, если обстоятельства и события притчи затрагивают их личные проблемы, отвечают на эти запросы, пусть и не до конца осознанные, и плоды от таких рассуждений будут добрыми. Эта тема, конечно, заслуживает более подробного рассмотрения, чем мы и займемся, когда приступим к обзору главного направления нашей работы, названного нами «Мир Божий».

Не только на словах

Далее отметим исключительную важность, как образовательную, так и воспитательную, совместного осмысленного и плодотворного труда, освоения различных умений (ремесел), совместно пережитых событий.

Можно в течение очень продолжительного времени рассуждать о том, что такое хорошо, а что такое плохо и какими именно призваны быть слушатели, но без практических дел, подкрепляющих эти занятия, наши усилия пропадут.

Наверняка многие из нас встречались с ситуацией, когда какой-либо вполне приличный ребенок бойко и складно, «по-взрослому» научился рассуждать, что надо быть послушным, добрым и заботливым, а на деле он ябеда, подлиза и тайный хулиган. Напротив, нелюдимый и косноязычный индивид, не умеющий стишки к юбилею прочитать, неожиданно являет благородство души, истинное смирение и терпение.

Наше дело не требовать от ребят, чтобы те старались соответствовать нашим (часто неадекватным) запросам, но чтобы они научились работать над собой и совмещали в себе внешние приличия с глубокой внутренней верой (последнее дороже). Понять, насколько ребенок раскрылся, как он усвоил, принял те или иные установления, можно только во время совместной с ним деятельности. Мы обязаны предоставить ребятам пространство для реализации проговоренных во время бесед истин.

Выбираем друзей

В настоящее время действует не так мало церковноприходских и частных школ и гимназий, которые видят и пытаются решить перечисленные проблемы. Благо, если наш ребенок имеет возможность попасть в такие учебные заведения. Но и к ним будем очень внимательно относиться. Не стоит отдавать ребенка в непрофессионально организованную школу, где часто превратно истолковывают слова Екклесиаста и всякое знание почитают за скорбь. Или в школы, полагающие себя «монастырями в миру» со всеми вытекающими отсюда последствиями. Или в «элитные» учебные заведения, культивирующие свое превосходство и выдающие за «глубокую духовность» внешний пафос, забывая о том, что «древнее золото редко блестит».

Помимо православных учебных заведений, особую роль приобретают частные детские сады, созданные на базе прихода. Мест в детских садах подчас катастрофически не хватает, а если и хватает, то не всякий детский сад полезен ребенку для посещения. Небольшие группы малышей можно формировать, не регистрируя официально «детское дошкольное учреждение», тем более что в нынешней ситуации чиновниками делается всё, чтобы эта задача стала неосуществимой. Так, дама пенсионного возраста или безработная, но способная прихожанка, имеющая своих чад, вполне подойдет на роль воспитателя. Если при храме есть подходящее помещение и кухня — дело пойдет. А плата воспитателю будет осуществляться пожертвованиями благодарных родителей.

Малышам необходимо расти в доброжелательной среде и хорошем обществе, так что такие детские сады весьма уместны. Будет замечательно, если настоятель благословит оборудовать около храма небольшую детскую площадку, которая послужит ребятам и их мамам. Для мам с младенцами можно выделить отдельную комнатку, где они смогут покормить или перепеленать своего малыша.

* * *

Мы попытались объяснить, почему некоторая организационная структура нам не только не помешает, но и поможет. Какой именно ей быть — решим нашим совместным с батюшкой родительским советом. Таким образом, создаваемое нами объединение (условно «патруль») послужит дополнительным связующим звеном для ребят, их семейств и всего прихода в целом. Храм Божий — центр, смысл, творческое начало для полноценного православного детства. Детства, которое бесконечно много приобретет в атмосфере деятельной любви и помощи со стороны как самих родителей ребят, так и всех прихожан нашего храма.

Часть 2. Структура объединения и стадии развития

Настала пора ответить на вопрос: что именно по форме и каким именно образом мы, собственно, создаем? На вопрос «зачем?» мы уже попытались ответить (и будем постоянно на него отвечать). Теперь попробуем подобрать оптимальную организационную структуру, позволяющую наилучшим образом выстроить нашу работу.

Создаваемая структура объединяет ребят 6-10 лет (возможны исключения) и взрослых, готовых с ними работать. Условно назовем ее «патруль следопытов». Как уже говорилось, здесь возможны варианты: клуб исследователей, воскресная школа «Терем-теремок», кружок «Колокольчики» и т. д.

Наш патруль получит свое название, эмблему, возможно, форменную одежду, некоторые несложные правила и традиции. Мы его будем создавать, соблюдая принцип постепенности, то есть по мере необходимости, возрастая количественно и по возможности качественно. Соответственно, будет усложняться, становиться более насыщенной жизнь и структура самого патруля.

Рецепт приготовления

В качестве «закваски» выступят два-три семейства из числа прихожан нашего храма, озабоченные проблемой воспитания своих детишек и готовые уделять этим проблемам посильное время и внимание. «Дрожжами» будут, с одной стороны, священник, пекущийся о своих прихожанах и одновременно поставленный перед необходимостью наладить на приходе работу с детьми, а с другой стороны, сами дети, которые по мере возрастания будут требовать всё большей заботы (до подросткового возраста, когда в случае нашего безразличия они

перестанут искать нашего внимания). А «мука» — это дети из неполных (в том числе в духовном смысле) семей и энтузиасты: пенсионеры, студенты и старшеклассники (старшие братья и сестры, для которых будет своя программа, но которые иногда будут нам помогать), — словом, все, кто захочет и сможет участвовать в нашем начинании.

Сама по себе структура должна быть простой и работоспособной. Так что нам прежде всего потребуется руководитель всего дела, исполняющий роль координатора, несколько активных сотрудников, образующих своеобразный совет, который будет разрабатывать, обсуждать и исполнять перспективные программы, а также более широкий круг временных помощников, «назначенных» на отдельные начинания. В качестве духовного руководителя, цензора, третейского судьи, вдохновителя и утешителя выступит наш батюшка.

В поисках «пап»

Женщин, девушек и дам почтенного возраста, готовых заниматься на приходе с ребятами, найти будет не слишком сложно. Они как раз и возглавляют большинство детских православных коллективов в нашей стране. Что же касается мужчин, то их можно встретить в основном в профессиональных учебных заведениях (кадетских, казачьих классах). И в этом случае они выступают в качестве наемных работников.

Наша задача — привлечь к занятиям с собственными детьми их отцов и сделать это в рамках приходской жизни. Ведь для нормального воспитания ребенка ему необходимо видеть перед собой пример доброй христианской жизни его родителей. Только в этом случае в семье будет выстроена естественная и жизнеспособная иерархия, позволяющая ребенку брать реальный пример устроения своей дальнейшей жизни.

Здесь можно добавить, что именно многодетная семья наиболее целостна и способна организовать и воплотить православный уклад жизни, так как она позволяет наилучшим образом выстроить весь воспитательный процесс — передачу опыта и умений от старших ребят к младшим.

Но вернемся к проблеме отцов на нашем приходе. Мы не затрагиваем сейчас так называемые неполные семьи, где детишек воспитывает чаще всего мать-одиночка (довольно дикий термин). Здесь ситуация ясна: если ребенок из такой семьи нуждается в мужском воспитании, он может при благоприятном стечении обстоятельств найти паллиатив на приходе в лице священника, воспитателя, руководителя, работающего в том числе в рамках нашего патруля. Но в данный момент давайте обратим внимание на довольно сложные ситуации, часто складывающиеся в среде неофитов, то есть недавно пришедших к вере людей.

Известно, что мужчин в наших храмах значительно меньше, чем женщин. И в семьях вполне может возникнуть ситуация, при которой муж в общем-то не против (бывает, что против), чтобы его супруга ходила в церковь и брала с собой детишек, но сам он не считает необходимым стараться жить полноценной духовной жизнью. В связи с этим в семьях бывают нестроения как внешние (сложности с соблюдением постов, например), так и глубинные, мировоззренческие. Дети, находясь между родителями, несогласными в важнейших, основополагающих вопросах жизни, живут трудно и страдают от этого. Даже если отец благорасположен к Церкви, но не уделяет должного внимания своим детям, их духовному возрастианию, ситуация остается проблемной.

В этой связи любое организованное на приходе общее семейное дело, ориентированное на занятие с детьми, может помочь хоть сколько-нибудь «вернуть» отцов в их должное семейное состояние. Хорошо, что обыкновенно на все общие праздники, концерты и спектакли,

паломничества и экскурсии преподаватели и воспитатели церковноприходских и воскресных школ, гимназий и т. д. стараются приглашать родителей ребят. Но мы с вами попытаемся рассудить, что еще и как именно мы можем в этом направлении сделать.

Обыкновенно папы — народ пугливый. Многие из них стесняются торжественных мероприятий и вообще предпочитают отсиживаться дома, на рыбалке, в гараже, мастерской (нужное подчеркнуть). Их можно понять. Уставшие от работы, не склонные к рефлексии, гораздо лучше разбираясь в составе любимой футбольной команды, чем в запутанных интересах своих подрастающих сыновей, они в принципе готовы принимать участие в воспитательном процессе, но не всегда знают, как именно следует его осуществлять.

Периодически папы проявляют повышенный (и нездоровый, с точки зрения детей) интерес к успеваемости своих чад, берутся в срочном порядке «по-мужски» воспитывать мальчиков и теряются перед проблемами девочек. Конечно, встречаются и добрые исключения. Отец, с детства приучающий своих детей к труду, через совместное делание, показав своим сыновьям, как и автомобилем управлять, и табурет на продажу сколотить, и на охоту сходить, движется в совершенно правильном направлении.

Но, как мы уже неоднократно отмечали, в современной ситуации рано или поздно семьи сталкиваются с двумя серьезными задачами, решить которые без взаимопомощи просто невозможно.

Первая — нехватка времени у родителей, необходимого для всестороннего и полноценного воспитания, вторая — нехватка хорошего общества, в котором могут возрастать дети. Подчеркнем: не места, куда ребенка можно «сдать», как в камеру хранения (да хоть и в пушкинский лицей), уповая на то, что кто-то заменит ребенка родителей и воспитает его, а среды обитания, объединяющей вокруг храма семейства, которые помогают друг другу, в том числе организуя полноценную жизнь своих ребят.

Найдем дело по душе

Необходимо обращаться с идеей организации какого-либо детского объединения на приходе не только к мамам, но и особенно к папам. Договариваться следует в ходе частной беседы, учитывая личные обстоятельства, и находить отцам подходящую для них функциональную нишу, в которой они смогут реализовать свои возможности. Таких ниш может быть множество, и мы заранее должны написать их перечень.

Давайте составим список мужчин (отцов) на приходе и примерно определим, какой род деятельности мы можем им предложить в индивидуальном порядке. Одни, возможно, согласятся участвовать в проведении разовых акций, а кто-нибудь, возможно, возьмет на себя труд раз в неделю-две участвовать в работе патруля. Отдельными направлениями работы могут стать различные ремесла и народные промыслы.

Лучший вариант: отец, который уже занимается со своими детьми каким-либо ремеслом, ходит с ними в походы или играет на гитаре, готов принять в свой круг общения еще нескольких ребяташек (сверстников и приятелей собственных детей) и отправиться играть в футбол или купаться на речку. Такой естественный руководитель может стать организующим началом для всего патруля, взяв в компаньоны более застенчивого, но готового к свершениям папу, который тоже давно хотел оказаться в хорошей компании, сходить в поход, сыграть в футбол и посидеть на берегу. Не будем заваливать таких замечательных пап формальной работой или нагружать их сверх меры. Если такой отец не сможет возглавить создаваемый патруль, то уговорим его принимать посильное участие в работе, изменив программу занятий в

соответствии с его реальными возможностями.

Надо сказать, что мужчины любят, когда на них надеются, в их умения верят, при этом сами отцы вполне способны (и без особых издержек) такую надежду и веру оправдать. Вот и предоставим им совершать отдельные (если они не могут работать в системе патруля) «подвиги», наиболее приспособленные к их повседневным запросам.

Родителю, любящему спорт, прямо скажем, что без его участия ближайшая вылазка в лес многое потеряет, но беспокоиться ему не о чем, всё подготовлено, надо только футбольный матч посудить, а то ребятишки без судьи никак не могут. Дадим почувствовать его необходимость, а по окончании матча (и вылазки) передадим восторженные отзывы ребят и мам, от себя добавив искреннюю благодарность. И никакого лукавства тут не будет. Ребятам действительно важно присутствие мужчины (а его собственные дети будут рады видеть своего умелого отца в качестве замечательного судьи), которого не заменит никакая, даже самая лучшая мама-футболистка.

Не будем пугать папу непременно обещанием «в следующую субботу» призвать его вновь к занятиям с детьми. Лучше дождемся, пока он сам поинтересуется, когда мы намерены еще сходить в лес, или станет вспоминать наиболее удачные моменты проведенной игры.

Такие папы первоначально могут вовсе не являться прихожанами нашего храма. Нам важно, чтобы они увидели, что православный люд вполне интересен, «нормален» и умеет весело и с пользой проводить время. Если, напротив, мы его напугаем бесконечными разговорами, осуждающими «мир» и царящие в нем нравы, то сами будем виноваты. Важное качество патруля — возможность через детскую веру привести в храм нецерковных родителей.

Родительский клуб

Наиболее правильным способом привлечения отцов к работе с детьми, как нам кажется, является создание на приходе родительского (взрослого) клуба, то есть общности прихожан, собирающихся не столько для решения образовательных задач (например, бесед о вере для взрослых), сколько именно для разнообразной совместной (по желанию и возможности) организации как досуга, так и необходимых работ при храме. Раз-два в месяц собрались, посмотрели и обсудили фильм или предстоящий ремонт, дамы приготовили трапезу, отцы запланировали провести паломничество... И, конечно, все в той или иной мере подтвердили готовность периодически (совсем не часто) оказывать посильную помощь патрулю, программа работы которого на год ни для кого не должна быть секретом.

Собрать такой «клуб» непросто, хотя на некоторых приходах подобная работа полноценно ведется уже давно. Много здесь зависит от личности настоятеля храма. Но даже в случае, если священник по тем или иным причинам не может способствовать образованию таких родительских «кружков», можно попробовать совместно со своими знакомыми по приходу (мы с ними встречаемся, причащая наших ребятишек) придумать что-либо конкретное и полезное. Патруль, например.

Создание патруля

Давайте рассмотрим создание патруля с «нулевого» этапа, когда у нас всё только начинается, и будем постепенно и соразмерно развиваться. Если у нас под рукой уже есть своя воскресная школа или иная рабочая структура, просто перейдем на подходящий этап, опустив предварительные шаги (их можно рассмотреть с точки зрения академического интереса).

Для первоначальной координации работы с ребятами следопытского возраста (6-10 лет) вполне подойдет ответственная мама и в помощь ей (для оперативной работы) студент-клирошанин (или ее любезный супруг). Возможны варианты.

Первые шаги

Начало — это добровольное собрание всех заинтересованных лиц: священника, родителей, студента-клирошанина и бабушки (педагога со стажем). Определим общие воспитательные задачи: духовные, образовательные, социальные. Составим список всех подходящих по возрасту детей. Далее выпишем всевозможные виды деятельности, которыми мы уже сейчас готовы заняться с ребятами. Дополним список реальными пожеланиями. Расставим их по мере возрастания, актуальности и простоты воплощения в жизнь. Укажем тех взрослых, которые готовы отвечать за то или иное направление. Припомним и выпишем тех своих знакомых, которые могут нам помочь в реализации данного конкретного направления. Рассмотрим предложенный одним из участников встречи перспективный план работы на год (и схематично на три-четыре года). Остановимся на том, что никакую специальную структуру создавать пока не будем.

Каждая структура переживает определенные стадии развития. Нам важно не ускорять этот процесс искусственно. Вполне допустимо остановиться на той или иной стадии и пребывать на ней длительное время, если ситуация на приходе и наши общие возможности этому способствуют. Другое дело, что программы, которые мы осуществляем во время занятий, должны постоянно совершенствоваться и при необходимости видоизменяться, дабы не впасть в эпоху фундаментального застоя.

Ступени роста

Патруль может иметь в своем развитии следующие, условные конечно, стадии:

1. **«Семейный клуб»**. Практически неформальное образование, союз нескольких семейств (священника и активных прихожан), совместно отмечающих праздники, устраивающих паломничества, выезды на природу, домашние спектакли и пр. Родители помогают друг другу в образовании своих чад, придумывают и проводят короткие и простые программы. Скажем, ведут ребят в музей, а потом на основе полученных знаний и впечатлений устраивают конкурс знатоков. Такое сообщество периодически требует координатора, которым становится сам инициатор того или иного начинания. Одним из плюсов такой работы является отсутствие потребности в отдельном помещении и финансировании — всё можно проводить дома и в складчину.
2. **«Группа малышей при храме»**, в которую входят дети из «околоцерковных» семей и «захожан», отдавших своих чад, как они считают, в классическую воскресную школу. Такая группа уже требует постоянного руководителя-координатора, места для проведения занятий и перспективную программу. С другой стороны, никаких специфических правил в ее жизни нет, посещаемость произвольная, работа идет на перспективу — на этой стадии нарабатывается необходимый опыт, формируются традиции, шлифуются программы.
3. **«Патруль следопытов»** или иная соответствующая структура (школа, клуб, кружок). Имеет свое название, правила, возможно, форменную одежду; посещаемость контролируемая. Программа рассчитана на несколько лет вперед и выходит за рамки классической воскресной школы. Появляются специализации (направления работы). В этом случае необходимы квалифицированные взрослые руководители.
4. **«Патруль следопытов»**, входящий в какую-либо систему или организацию. Такой патруль органично впишется в программу какой-либо православной гимназии, наполняя

содержанием ее работу с детьми во второй половине дня (функция дополнительного образования). Другой вариант (который может совмещаться с первым) — вхождение патруля в какую-либо православную детскую молодежную организацию (витязи, разведчики, добровольцы и т. д.), что позволит ребятам и взрослым обмениваться приобретенным опытом, знаниями и умениями с такими же патрулями. Такая форма работы дает очевидные преимущества в сфере мотивации активного личного участия ребят в жизни патруля (есть с чем сравнивать).

Название патруля можно придумать сразу, но детям его не сообщать — они его найдут в ходе освоения программы первого месяца занятий. Можно придумать несколько подходящих названий и составить программу так, чтобы у ребят была возможность выбора.

Направления работы

Сферы знаний и деятельности, на которые мы будем опираться в ходе нашей работы, в любом случае будут включать в себя следующие элементы:

1. **«Мир Божий»**, который мы стараемся открывать для ребят постоянно, занимаясь непосредственно изучением основ православной веры на занятиях с нашим батюшкой.
2. **«Родиноведение»** — совокупность начальных знаний по истории, географии, природе и культуре нашего Отечества.
3. **«Специальности»** — самые разные направления и виды деятельности. То, что мы сами можем передать детям. Ремесла и промыслы, различные виды творчества, туризм и кулинария, физическая культура и тяга к путешествиям и приключениям. Всё это так или иначе в разных формах вмещают в себя отдельные специальности.

План действий

В третьей части нашего пособия обсудим подробнее, как организовать занятия по каждому из перечисленных направлений. Форму занятий будем выстраивать в зависимости от конкретных задач, что покажем позже на соответствующих примерах.

А пока давайте разберем, какие действия должен предпринять координатор нашего проекта — патруля — для скорейшего налаживания работы, и далее рассмотрим перечисленные пункты детально:

1. Определим количественный и качественный состав ребят. Слово «качественный» означает их пол, возраст и занятость в сторонних кружках и секциях.
2. Исходя из полученного списка, рассмотрим варианты мест для проведения занятий.
3. Перечислим всех взрослых, готовых, в том числе потенциально, оказать нам ту или иную помощь (укажем какую).
4. Учитывая первоначально принятый нашим советом план, составим список необходимого для его осуществления инвентаря.
5. Разместим все предложенные начинания в календарную сетку, принимая во внимание церковные и светские праздники, школьные каникулы и прочие обстоятельства.
6. Организуем личные встречи с ответственными за реализацию отдельных направлений лицами.
7. Утвердим с настоятелем дату организационной встречи с родителями и детьми.

От количества ребят, их пола и возраста зависит структура нашего патруля (на любой стадии его существования). Если ребят более пяти-шести человек, поделим их на отдельные группы. Девочки образуют свою группу, мальчики свою. Также можно и нужно разделить старших

(9-10 лет) и младших ребят. Группы можно назвать «вахтами» («пятерками», «ватагами») и дать им отдельные названия.

Следует иметь в виду, что общее название патруля в сознании детей должно объединять в себе названия групп, не выпадая при этом из общего смыслового контекста. Скажем, если патруль носит название «Богатырская застава», то группы, в него входящие, могут именоваться «Добрыня Никитич» и «Василиса Прекрасная» или «Богатыри» и «Боярыни». Но «Васильки» и «Ромашки» здесь неуместны. Нам всегда следует обращать внимание на соблюдение единого стиля, всевозможной эклектики вокруг и без нас недостаточно.

Выбираем название

Выбор названия для всего патруля (а затем и для входящих в него групп) — дело чрезвычайно ответственное. Важность его состоит в том, что ребята (а детям младшего возраста это свойственно) будут напрямую ассоциировать себя с наполняющим название смыслом.

Народ «Таинственного острова» постоянно будет испытывать тягу к приключениям и путешествиям, и мы сможем в своей работе подчеркивать то, что «путешественники не плачут»... Богатыри и боярыни «Богатырской заставы» не смогут обойтись без проведения турниров и пиров, хороводов и древнерусского стиля. А «Божий одуванчик»... Нет, это как раз пример неадекватного возрасту участников названия.

Наименование может (и это будет замечательно) отражать месторасположение нашего храма или какое-либо связанное с ним историческое событие. К примеру, храм во имя сщмч. Антипы Пергамского на Колымажном дворе (Москва) стоит на улочке, которая, как не трудно догадаться, и называется Колымажный переулок. «Колы- мажный» образовано от слова «колымага» (старинный закрытый четырехколесный экипаж), а значит, в нем делали коляски и сани. «Колымажный двор» — отличное название для патруля, которое «привязывает» ребят к храму, одновременно откликаясь в их душах таким родным словом «двор» и давая возможность взрослым придумывать и устраивать множество историй про ребят, когда-либо живших в этом историческом месте.

Отметим для себя, что название патруля, отсылая нас к определенному архетипу, позволяет нам выстроить у ребят личностное отношение ко всем связанным с первоисточником понятиям. Мы и свои праздники — скажем, день рождения патруля — будем проводить, стилистически опираясь на образы, навеянные его названием. Но оно не должно быть излишне пафосным и распространенным. Если «Богатырская застава» определяет место действия своих маленьких богатырей да боярынь, очерчивая для них определенное культурное пространство, то «Русские витязи» прозвучат излишне самонадеянно, тем более что такая авиагруппа (вообще-то военная, взрослая и серьезная) уже есть.

Мир православия, русской истории, традиций бесконечен, и нелепо будет называть наше объединение (в трехсотый раз) «Пересвет», хотя бы потому, что именно это название встречается на просторах нашего Отечества всё чаще.

Мы еще вернемся к обсуждению этого вопроса, говоря о символике патруля.

Так ли необходимо давать патрулю какое-либо название? Для младших ребят очень важно видеть многообразие единого мира, где все названия, имена и термины имеют глубокое внутреннее содержание. Для них всё, что происходит вокруг родного храма, имеет свой смысл и подобающее ему обозначение. Мы будем избегать в наших названиях всяческой обезличенности, формализма и т. д. Даже в школе младшие классы куда уместнее так или

иначе именовать, чем давать им сухие «машинные» коды 1 «А» и 2 «Б». Наши ребята, участвуя в жизни, скажем, «Богатырской заставы», будут соизмерять себя с богатырями, а не со стандартными «воскресными школьниками».

При этом названия должны быть достаточно мужественными для мальчиков и нежными для девочек, подходящими для осмысления и применения в играх, начинаниях и т. д. «Богатыри — вперед!» — пусть немного наивный, но весомый для малых детей призыв, в отличие от: «Вперед, учащиеся церковноприходской гимназии „Ковчег“!», просто потому, что невозможно крикнуть: «Вперед, ковчеги!» Хотя звучит оригинально...

Разновозрастные малые группы

Зачем вообще делить ребят на группы (не на классы)? Но по возрастному критерию, даже если наличие активных взрослых позволяет это сделать, никого разводить не стоит. Продуктивнее устроить разновозрастный патруль, в котором будут учитываться особенности ребят разных годов рождения. Воспользуемся всеми преимуществами, которые дает такой подход. А они очевидны: мы обращаемся к опыту многодетных семейств и стараемся приучить ребят (если они не приучены) заботиться друг о друге, обучать, защищать и воспитывать. Дело это не простое, но благодарное. А вот на компактные группы ребят мы все-таки поделим. С такими группами легче работать. Если, например, мы хотим научить наших ребят (а мы захотим) основам элементарной кулинарии, то проще две группы собрать в разных квартирах, чем всей гурьбой набиваться в узкое пространство маленькой кухни. Так же поступим при проведении игр и состязаний, викторин и экскурсий.

Необходимо отметить, что в данном случае разделение патруля на группы серьезной смысловой нагрузки все-таки не несет. При необходимости их можно и нужно смешивать. Если мы разделим группы по возрастному принципу, ясно, что старшие будут постоянно и во всем опережать младших ребят. Хороший выход из этого — создавать разновозрастные группы, но не всегда удастся подобрать их неформального лидера. Старший по возрасту ребенок может быть неповоротливым увальнем, что при наличии быстрого и сообразительного малыша негативно скажется на общей атмосфере в группе. В любом случае здесь надо отталкиваться от конкретной ситуации. Изучим характеры ребят, поймем, кто с кем будет продуктивнее работать (искусственно создавать конфликтные ситуации не станем), и сформируем группы.

Если делить на группы некого и у вас всего три-четыре малыша, то расстраиваться не будем — тем легче подобрать для занятий с ними подходящее помещение. Тем более что на первых порах специального помещения нам не потребуется. Но время «первой поры» быстро проходит, и в конце концов перед нами во всей своей неумолимой полноте встанет вопрос, где же нам заниматься. Это один из многих важных вопросов, которые нам предстоит разрешить.

Девочки и мальчики, как уже упоминалось, будут заниматься в разных группах (что не мешает нам иногда их смешивать), мы ведь не хотим вырастить «девчатников» и «мальчишниц». Мы вообще не занимаемся «стиранием границ» и не являемся сторонниками стиля унисекс.

Жилищный вопрос

Несколько слов о том, почему для нормальной работы со следопытами нам необходимо именно отдельное помещение, которое не используется в качестве библиотеки, трапезной, мастерской или кладовой? Ведь на первом этапе, скорее всего, мы будем занимать помещение лишь раз в неделю, а в остальные дни оно будет бесцельно простаивать. Эта проблема легко разрешается следующим образом: можно заполнить наше помещение в «нерабочие» дни с помощью

кружков по отдельным направлениям работы, в которых будут заниматься наши следопыты.

Мы не просто должны найти подходящее по размерам помещение для десятка непоседливых ребят (если они не любят бегать, прыгать и лазить — немедленно к врачу), мы должны найти подходящее для их жизни пространство. Это пространство следует обжить, обустроить, в том числе исходя из требований безопасности, и наполнить нужными и радостными вещами.

Полностью будет соответствовать нашим запросам (то есть максимально поспособствует делу) только свое отдельное помещение и близлежащий чистый и милый парк (лес); неплохо также иметь возможность пользоваться услугами расположенного рядом спортивного зала. Такая ситуация является идеальной, и в абсолютном большинстве случаев недостижимой даже в отдаленной перспективе. Попробуем вместе поискать альтернативное решение. Но вначале все-таки (так здорово представить себе на миг) рассмотрим этот идеальный, манящий своим совершенством вариант. Реализовать его, кстати, проще всего на сельских приходах, где, увы, всё упирается в финансирование. Но бывают ведь (и нам, возможно, попадались) обеспеченные сельские приходы.

Внутреннее убранство

У ребят обязательно должно быть максимально дружелюбное к ним место обитания. Место, где все предметы можно (и нужно) брать в руки, так или иначе использовать и, конечно, изучать. Предметы должны быть неслучайными (они будут накапливаться по мере совместных приключений-занятий) и, кроме того, полезными, чтобы их можно было по-разному применять, интересными и хранящими в себе определенную историю.

В мире, где большинство вещей — продукт безликой пластмассовой штамповки, мы можем создать уголок «шедевров», носящих отпечаток вложенного в них авторского труда, вещей, обращаясь к которым мы будем иметь возможность проследить историю их создания, заметить индивидуальные особенности, представить их создателя.

Давайте заменим домики кукол Барби и пластиковых, отвратительных в своей бездарности монстров, безликую мебель, китайские поделки на настоящие, «теплые» вещи. Что именно здесь можно предложить? Во-первых, как мы уже отмечали, у нас потихоньку будут накапливаться находки, которые мы все вместе отыщем с ребятами по ходу наших занятий, игр и приключений (а в их сознании между этими видами деятельности разницы особой не будет). Во-вторых, мудро организуем имеющееся в наличии пространство. Вместо парт и столов поставим один длинный или овальный стол. Его вполне можно изготовить самостоятельно. Если есть возможность, сделаем его быстро разборным: столешницу в угол, козлы туда же — вот у нас открылась территория для игр. Вместо стульев — лавки, которые можно то придвигать к столу, то размещать вдоль стен, превращая всё в маленький зал для репетиций.

Часть пола (весь пол) застелем ковролином или другим покрытием, на котором приятно сидеть и даже лежать. Наши ребята будут заниматься в сменной обуви или вообще без нее (оставим у входа, поучимся быстро надевать и шнурки завязывать).

Сидя на полу, вокруг лампы со свечой (такие сейчас нетрудно достать, в том числе приятные на вид) хорошо беседовать, слушать и песни петь. Для этой цели можно иметь несколько подушек, главное, чтобы они набирали как можно меньше пыли и чехлы было просто стирать.

Все наши трофеи — подсвечники и необыкновенной формы бутылки, перья птиц и оловянные солдатки, изготовленные ребятами макеты, всяческие поделки, красивые и редкие камешки — разместим на открытых полках. Хорошо, если там же будут стоять большие красочные книги

и альбомы для разглядывания перед занятиями.

По стенам развесим деревянные мечи и щиты, обрывки найденных «секретных» карт и настоящую карту города и окрестностей, фотографии наших следопытов и «хроники текущих событий» и многое другое, включая списки ребят и номера необходимых телефонов (в помощь взрослым).

Заведем себе руководительскую тетрадь, в которую поместим список ребят с отметками их посещения занятий. Кроме того, впишем дни их рождения, именин, ФИО родителей (бабушек и дедушек), контактные телефоны, отметки о хронических заболеваниях и ограничениях. Отметим для себя и дополнительную информацию: наличие младших/старших братьев и сестер кружки и секции, которые дети посещают, их личные увлечения (чтобы знать, что дарить на праздники) и всё, что поможет нам в работе. Такая тетрадь не должна быть доступной для детей.

Смысловым центром помещения станет полочка с иконами и лампадой. Разместим иконы не слишком высоко, чтобы ребята хорошо их видели. Не забудем про храмовую икону и святых покровителей наших следопытов. Возжигать лампаду можно позволить ответственному дежурному (или имениннику), а рядом на маленьком аналое или отдельной полочке разместим детские молитвословы.

Если у нашего патруля есть свой флажок (штандарт, символ), выделим для него отдельное место (рядом с иконами). Продумаем хорошее освещение всего пространства (нам не нужны дорогие люстры, равно как и казенные плафоны), обустроим его так, чтобы можно было при необходимости создавать уютные уголки, освещенные настольной лампой или бра.

В комнате, если условия позволяют устраивать чаепития, в шкафчике будем держать необходимую посуду и электрочайник. При желании у каждого члена патруля (и детей, и взрослых) может быть личная чашка. Сделаем, например традицией вручение личной чашки тому малышу, которого мы принимаем в наш патруль (после некоторого испытательного срока и уместных испытаний). Чашки можно подобрать разные, отвечающие общему стилю патруля и одновременно учитывающие характер будущего владельца. Патрулю «Богатырская застава» подберем чашки с изображением, допустим, всяческих крепостей и городов. Другой вариант — нарисовать на чашке подходящий рисунок и вручить будущему владельцу (акрил и лак помогут). Или можно попросить ребят раскрасить чашки друг для друга, только нужно помогать неумехам, чтобы они своим творчеством не оскорбили эстетические чувства будущих владельцев («Я ему хорошо раскрасил, а он...»). Как видим, вариантов, связанных с организацией чаепитий, множество (можно еще что-нибудь придумать), подчеркнем этим важность мелочей, которые постепенно и создают необходимую атмосферу. Не забудем заготовить отдельную чашку для батюшки, а для гостей используем стандартный, но милый набор посуды.

Фотографии ребят не следует вешать, как на доску почета (нам не нужны официальные безжизненные портреты), разместим их «строго как попало», позволив самим персонажам выбрать для этого подходящее место. Их выбор даст определенную пищу для размышлений, не будем этой пищей пренебрегать. С другой стороны, и придавать большое значение этому не станем. Захотел поместить свое фото малыш на потолок, и речь идет, возможно, не о «самопревозношении», а живом и незашоренном взгляде на мир. А так мы заметим, кто кого копирует, хочет быть рядом или, наоборот, от всех отличиться. Избегая соблазна, объявим красный угол запретной для своих фотографий территорией, заодно поясним (хорошая тема для беседы), чем фотография (или картина) отличается от иконы.

Для рабочей информации повесим стенд. На нем родители смогут найти план работы на ближайший месяц (мы его и лично каждому можем вручать), всяческие списки, «табели о рангах» и привычно размещенную для их восприятия фотохронику и рисунки. Завершающий штрих — шкаф с необходимой литературой, инвентарем, материалом для поделок, рисования, лепки, всем тем, что поможет нам в работе.

Конечно, наша комната (штаб-квартира, берлога, терем-теремок) далеко не сразу приобретет законченный вид. Честно говоря, она его вообще никогда не приобретет. Периодически мы обязательно будем менять ее интерьер: украшать к праздникам, дополнять (и изменять) ее убранство, просто для разнообразия переставлять мебель. Но для нас важно помнить, что ожидать, когда у нас всё необходимое будет под рукой иметься в наличии, никак нельзя. Тем более что сам процесс совместного с ребятами создания подходящего пространства очень интересен и полезен. Они сами будут чувствовать, как обыкновенная комната преобразуется в их уютный, интересный мир, в котором множество артефактов связано лично с каждым из них.

Становясь на молитву, я вижу икону своего святого покровителя. А вот удивительная сухая ветка, которую я нашел, и мы превратили ее в посох. Вот деревянный меч, которым я сражался с Горынычем, и в буфете стоит и ждет меня моя чашка. И всё это в нашем общем мире, там, где мы все хозяева, которые несут ответственность за сохранение чистоты и доброй атмосферы. Что касается «мира», то, разрешая многочисленные конфликты, которые то и дело будут возникать в следопытской среде, мы используем простой принцип, который неоднократно будем напоминать нашим ребятам: в нашем доме не бывает серьезных ссор, в нем все противоречия можно и нужно разрешать в духе взаимной любви и прощения.

Такое понимание единого пространства сложится не сразу, и мы не будем искусственно приближать тот момент, когда наша комната будет играть предназначенную для нее объединяющую роль. Всё придет своим чередом, но придет обязательно, если мы сами со всей серьезностью и теплотой будем относиться к обустройству окружающего нас бытия.

Добываем инвентарь

Заканчивая описание нашего помещения (а здесь приведен лишь один из возможных вариантов создания необходимых условий для его использования), скажем несколько слов о материальной составляющей, о том где нам все вышеперечисленное взять. Многие предметы мебели могут сделать сами отцы и даже вместе со своими детьми. Далее скребем по сусекам, собирая всякие полезные (кому-то не очень нужные) вещи: подсвечники и «бабушкины» настольные лампы, лоскутные коврики и рамки для фотографий, кувшинчики (простые) для цветов и книжки, которые мы готовы пожертвовать на общие нужды и потому наиболее прекрасные, поскольку жертвовать надо то, что сердцу дорого.

Присовокупим к этому всевозможный спортивный инвентарь: мячи, прыгалки и обручи. Что не добыли в своих закромах и у «родственников и знакомых Кролика», приобретем постепенно, в складчину. Расходные материалы (кисти, краски, пластилин и т. п.) закупим на ежемесячные взносы, учитывая нуждающихся. Финансовую помощь храма используем в крайнем случае на масштабные акции, скажем, для лесных испытаний, игр и состязаний нам понадобится много метров основного троса и репшнура.

Постепенно в рамках нашего патруля можно сформировать библиотеку, включающую в себя помимо хороших детских книжек фонд музыкальных произведений, видеофильмов и добротной методической литературы.

Так как до и после занятий (пока ребята расходятся), а также во время перерывов и прочих

подходящих дел у нас будет звучать музыка, то придется обзавестись соответствующим проигрывающим устройством. Хорошо, если бы это устройство могло демонстрировать и фильмы.

В диких условиях

Что же нам делать, если удобного места для проведения занятий нет и нам предложено встречаться во взрослой храмовой библиотеке или другом, не приспособленном для активной детской жизни помещении? Для начала не будем впадать в уныние, но будем постоянно изыскивать подходящие варианты.

Возможно, недалеко от храма обнаружится какой-нибудь детский клуб, комната школьника или другое пространство, выделенное городской администрацией для занятий с детьми. Если повезет, то на должности начальника такого помещения мы обнаружим верующего или благорасположенного к нашей деятельности человека.

Если наш патруль еще мал, то и по домам собираться вполне возможно, соблюдая известную очередь, что, между прочим, поможет ребятам приобрести полезные навыки хозяев, радушно принимающих дорогих гостей.

В наше недоверчивое время такая альтернатива может показаться нежизнеспособной, но если речь идет о хорошо знакомых прихожанах одного храма, то особых проблем возникнуть не должно. Не будем забывать и о том, что мы стремимся проводить часть занятий (как можно чаще) на природе или в движении, исследуя всяческие исторические и природные памятники, посещая музеи, концерты и выставки, приобретая начальные туристические навыки. Некоторые несчастные дети могут вести совершенно обездвиженный образ жизни, и мы просто обязаны предоставить им возможность использовать свои ноги по назначению.

Конечно, и в непригодных специально помещениях мы должны по договоренности с их хозяевами, например с заведующей библиотекой, иметь свой уголок. А в нем шкафчик для скромного скарба и кусочек стены для развешивания нашей атрибутики. И будем уповать на то,

что настоятель, видя благие плоды нашей совместной работы, приложит все силы, чтобы первое построенное при храме помещение (отдельная комната) было отдано для работы с детьми.

Если на приходе действует объединение подростков или молодежный клуб, то с ними также можно делить общее пространство, но будет правильнее выделить для каждого возраста отдельное помещеие, чтобы создать свою особую среду обитания. В воспитательном смысле младшим ребятам будет полезно стремиться перейти в «другую комнату», право на вход в которую даруется только старшим ребятам.

Боремся с потребительством

Чтобы сохранить и приумножить накопленные «богатства», а также не оказываться каждый год перед необходимостью срочного капитального ремонта, отметим для себя важность организации дежурств как для детей, так и для взрослых. Возможно, мы к этому не привыкли («тетя с ведром придет и всё уберет»), но было бы неплохо ввести традицию такой совместной уборки. Устроить это не так сложно и весьма полезно. Родители наших ребят всё равно приходят в конце занятия, чтобы забрать их домой. Будет правильно, если одна се: мья задержится и наведет порядок. Если мы занимаемся с ребятами раз в неделю, а в патруле ребята из шести-семи семей, то и дежурить придется один раз в шесть-семь недель. Не

слишком много, правда?

Главный принцип: ребята сами имеют возможность (и обязанность) прибираться в своем помещении.

Будем учить их относиться с уважением и любовью к своей среде обитания. К сожалению, многие дети привыкают к тому, что им предоставляется некий набор услуг, включая развлечения и питание, а j они выступают исключительно в роли потребителей. С этим необходимо постоянно и целенаправленно бороться.

Мы не развлекаем ребят и даже не учим их, а вместе учимся, совершаем открытия, которые требуют непосредственного участия каждого человека. Мы никогда не должны ставить ребят в роль стороннего наблюдателя собственной жизни.

Возвращаясь к дежурствам, отметим, что во время совместной уборки ребята, их родители или воспитатели (инструкторы) имеют прекрасную возможность о многом переговорить, а финал работы украсить чашкой чая.

Общий уклад жизни патруля

Формирование единой педагогической традиции в руководительской среде

Чему бы ни были посвящены программы, которые мы будем стараться воплотить, пользуясь разработанными нами методиками, фундамент нашей работы — уклад жизни патруля. От него зависит, насколько эффективными окажутся наши старания и сколько пользы (или вреда) они принесут. Уклад жизни патруля характеризуется набором базовых ценностей, на которых строится вся наша работа, единых подходов к разрешению всей суммы стоящих перед нами задач, общей атмосферой, которую мы хотим создать. Таким образом, первая наша задача — привести к единому мировоззренческому знаменателю свои представления о том, как именно следует работать.

Поначалу весьма вероятна ситуация, при которой одну и ту же педагогическую задачу взрослые руководители будут решать весьма различно. Противоречия, которые возникают при этом, могут привести (и приведут) к серьезному конфликту в руководительской среде, что нежелательно. Эти противоречия проявляются в самый неожиданный и всегда неподходящий момент. Скажем, «строгий» руководитель только что запретил ребятам бегать по комнате во время перерыва, как вдруг вошел руководитель «добрый» и весело поинтересовался, что это малыши сидят как истуканы? Немая сцена, а малыши наперебой кричат, что это «Иван Федорович» так сказал.

Если такая тенденция продолжится, то кроме проблем взаимоотношений среди взрослых мы получим классическое детское «двоемыслие». Это известный детский метод манипуляции семейными отношениями, когда ребенок, не получив вожделенного разрешения у «строгого» родителя, идет к «доброму».

Очевидно, что все ситуации предвидеть невозможно и постоянно выступать «единым фронтом» мы так и не научимся, что даже хорошо, так как наши ребята должны понимать, что взрослые не машины, имеют свое мнение и это мнение может отличаться от других, но и педагогический разнобой недопустим. Посему с первого дня работы у нас будет складываться некая общая педагогическая традиция, и этот процесс мы не будем пускать на самотек.

Сверим часы

Для лучшего понимания того, что именно и почему так сложилось в нашем педагогическом сообществе, нам придется проводить анализ собственной работы, изучать педагогическое наследие и чужой опыт, искать принципиальные подходы для разрешения тех или иных конкретных ситуаций. Но возможности наши сильно ограничены, мы не сможем постоянно проводить семинары, параллельно обучаться на каком-либо педагогическом факультете и перечитывать бесконечный корпус соответствующей литературы. Попробуем для начала руководствоваться в своей работе несколькими простыми принципами, которые помогут нам создать продуктивно функционирующую структуру, избегая бесконечных теоретических разговоров.

Сколько добрых идей так и не было реализовано из-за нашей неистребимой склонности вести непредметные отвлеченные разговоры. Мы готовы тратить прорву времени на сетования по поводу окружающего несовершенного мира, осуждать всё современное и «недуховное», ругать «молодежную псевдокультуру», не читанные нами книги и работы неизвестных нам авторов. Мы увязаем в бесчисленных спорах о принципах и методах воспитания, стараясь оградить своих чад от окружающего мира, не предлагая им взамен ничего, кроме нравоучительных бесед, запретов и страшилок. Заставить себя начать целеустремленно и со взаимной благорасположенностью заняться конкретной работой, требующей взаимодействия и ответственности, нам не под силу (так мы сами себя оправдываем). Так на каком основании мы ждем от своих детей активной духовной жизненной позиции?

Для начала установим в качестве незыблемого правила один важный «технический» принцип, который будем неустанно соблюдать: ходом занятия (любого начинания) управляет и, соответственно, устанавливает поведенческие рамки тот руководитель, который это занятие проводит. Если мы сами лишь участвуем в занятии, но не отвечаем за него, то и свои замечания, новации и идеи оставим в стороне до того времени, когда мы будем иметь возможность обсудить спорные моменты без детей. На первых порах это будет весьма уместно. В дальнейшем в процессе работы мы постепенно будем учиться взаимодействию между собой, органично дополняя и поддерживая друг друга, то есть выработаем единый командный стиль.

Поможет в этом второй принцип: все возникающие проблемы мы готовы (и будем) обсуждать в открытой доброжелательной дискуссии. Организация такой дискуссии (рефлексии) — камень преткновения многих педагогических коллективов.

В самом деле, нам всем знакома следующая ситуация, возникающая с пугающей периодичностью: закончился праздничный концерт (например) и все благодарят его организатора. Но вот кто-то робко (хотя в зависимости от того, кто говорит) высказывается, что такой-то номер был не совсем уместен и конец всего действия смазан. Организатор немедленно теряет воодушевление, приходит в возмущенное состояние сознания и в ходе открывшейся дискуссии заявляет, что раз труд его не ценят, то он более не намерен браться за столь неблагодарную работу. Народ спохватывается, убеждая обиженного руководителя, что всё было замечательно (чего не может быть), и обрушивается с упреками на критически настроенного господина. После недолгого обсуждения последний повержен и оставлен в слабых попытках оправдаться, дескать, я совсем не это имел в виду.

В большинстве случаев даже до такого «диспута» не доходит, так как добровольцев, желающих взвалить на свои плечи бремя организации концерта, нет и проще промолчать (даже если не устраивает какой-то серьезный вопрос), чем ввязываться в споры, уровень которых никак недотягивает до цивилизованного обсуждения. Хуже то, что недовольство, которое так и не было удовлетворено в ходе дискуссии (которую мы и не проводили), имеет свойство накапливаться и выходить наружу в ходе заочного по отношению к объекту недовольства, прений, разрушающих всю добрую атмосферу.

Другой стороной отсутствия нормального обсуждения является губительная самоуспокоенность после проведения действительно достойного начинания. Допустим, что праздничный концерт прошел, как и не мечталось, и видимых огрехов просто не было. Мы приходим к мысли, что если без сучка без задоринки получилось сейчас, то и в следующий раз концерт пройдет также замечательно, стоит только дословно его воспроизвести. Практика показывает, что одни и те же программы обыкновенно выхолащивают сами себя, превращаясь в мертвенные мероприятия, где всё заранее известно, от приветственных слов до набора стихотворений и песен.

Борем «дух противоречия»

Нам надо всячески бороться с проблемой, возникающей в тот момент, когда в патруле что-либо делается вопреки нашему личному мнению, а это происходит довольно часто, если мы не потомственный диктатор в пятом поколении, конечно. Назовем такую ситуацию «согласием с поджатыми губами». Дескать, «ну-ну, посмотрим, что у вас получится», причем в процессе осуществления неуютного нам дела мы в основном будем сухо «исполнять свой долг», ожидая того момента торжества нашей неоспоримой мудрости, когда мы сможем громко заявить: «Ну я же говорил и предупреждал!» Давайте следовать правилу доброжелательного участия, при котором мы готовы прилагать все усилия к достижению положительного результата до того, как после общего обсуждения план работы утвержден. Не будем отходить в сторону («умываю руки») и таить обиды («меня не ценят»).

Присмотревшись к этой весьма актуальной проблеме, мы обнаружим ее чрезвычайную и печальную распространенность в православной среде, где любовь и смирение являются основополагающими качествами, к которым должен стремиться человек и которых в этой связи так тяжело достичь. Не затрагивая богословские аспекты этой проблемы, обратим внимание на «техническое» возможное ее решение.

Очевидно, что многих обид и недопониманий можно избежать, воспитав в себе умение прислушиваться, понимать и учитывать чужое мнение и столь необходимый навык — доброжелательно обсуждать все возникающие проблемы (даже тени таких проблем).

В силу исторических обстоятельств многие из нас не привыкли открыто спрашивать оппонента, в чем, собственно, состоит проблема, для разрешения каких-либо недоумений рассматривать нейтральные вопросы, касающиеся нашей работы, как попытку критики в ее отношении.

Исторические обстоятельства здесь — прямое наследие советских дискуссий, когда всякое слово «вождей и учителей» необходимо было встречать гипертрофированным восторгом, языческим энтузиазмом и поклонением, а всякое малейшее несогласие рассматривалось как вопиющий бунт против основ мироздания.

Вот люди и привыкли, защищая себя, держать при себе свое мнение, отбиваться от оппонентов и болезненно воспринимать любые замечания. Замечания, внесенные даже не в качестве критики, а в качестве дополнений и предложений. Всё это усугубляется поистине восточным пиететом по отношению к взглядам начальника, который «всегда прав», что не только мешает качественному разрешению вопроса, но и постепенно превращает начальника в заносчивого, не терпящего возражений субъекта.

В нашем случае эта проблема может оказаться чрезвычайно болезненной и для ее разрешения требуется свободная воля людей, настроенных на получение положительного результата, понимающих смысл и ценность своего дела и в конечном счете искренне желающих постоянно

жить в смиренной деятельной любви (в чем совершенно нет противоречия).

Мы замечаем ту же тенденцию и в своих детях, не склонных к обсуждению возникающих конфликтов со сверстниками (культура диалога у них минимальна) и впадающих в истерику той или иной степени тяжести при любом замечании. Другая крайность — потеря восприимчивости к каким угодно нравоучениям, так как родители часто применяют никогда не исполняемые угрозы («еще слово, и пойдешь в угол на три часа»), которые дети постепенно начинают принимать за информационный шум. Возвратить их к благорасположению и взаимопониманию со сверстниками и взрослыми — наша прямая обязанность, исполнением которой мы и будем заниматься с первого дня нашей совместной деятельности.

Сугубая роль в создании единомысленной, работоспособной взрослой команды отводится священнослужителю, духовная мудрость и рассудительность которого постепенно привьет навыки совместного взаимного уважения к чужой точке зрения на общей основе нелицемерной любви. К сожалению, даже у наших батюшек не всегда хватает сил и духовного опыта примирить и усовестить некоторых особо непреклонных прихожан, что надо без негодования принимать как неизбежное и вразумляющее остальных обстоятельство.

Для многих родителей основной мотивацией прекращающихся попыток найти взаимопонимание с другими родителями, своими и чужими детьми может стать осознание того простого факта, что в одиночку, без взаимопомощи и взаимного уважения достичь вразумительных результатов будет практически нереально.

Что же, начнем с самих себя и будем стараться открыто и деликатно, без злопамятности и обид строить свои отношения с другими людьми, пусть даже и в рамках нашего патруля.

Обсуждаем, высказываем мнения, принимаем решения

Организовать продуктивное обсуждение непросто. Но стоит попробовать, придерживаясь некоторых несложных правил.

1. Любое начинание требует осмысления. Для создания единой команды (на первой стадии работы) необходимо устраивать общие обсуждения проведенных дел (или подводить общие итоги работы за определенный период). В ходе обсуждения мы стараемся воспитать в себе умение слушать и слышать друг друга, учитывать чужое мнение, идти на компромиссы. Ультиматумы (и громкие заявления на повышенных тонах) недопустимы.
2. На обсуждении должны присутствовать только те люди, которые непосредственно работают с детьми. Единственное исключение — наш батюшка, который постоянно участвует в жизни патруля, духовно окормляя нас. Если с ребятами занимается единственный руководитель (что печально), то он всё равно должен постоянно анализировать свою деятельность, а на обсуждение итогов отдельных начинаний приглашать тех взрослых, которые ему в этом помогали. Таким образом можно постепенно собрать необходимую творческую группу — нашу единую команду.
3. Не будем ничего критиковать под горячую руку. Как бы ни прошло начинание (надеемся, что до беды вроде пожара или травм дело не дошло), его организатора обязательно следует поблагодарить и поддержать, если что-то явно прошло не так, как было задумано.
4. По прошествии нескольких дней необходимо собраться и поговорить. При этом речь пойдет о достоинствах и недостатках именно обсуждаемого начинания, а не тех руководителей, которые его устраивали.
5. Помолимся и приступим. Обсуждение будем проводить в непринужденной форме и обстановке. За чашкой чая вспомним веселые моменты прошедшего начинания, не

станем вводить очень строгий регламент выступлений (ведущему важно не позволять дискуссии уходить в сторону, затягиваться и превращаться в пространные разговоры «ни о чем») и абсолютно исключим обвинительный и трагический (в любых его проявлениях) тон.

6. Цель нашего собрания — понять, что получилось и, следовательно, может быть использовано в дальнейшем (с чем мы будем продолжать работать), а что не вышло и почему. Одно дело, если задуманному помешали осуществляющиеся привходящие обстоятельства, другое — если не-удавшийся момент лучше было вообще не задумывать.
7. Первым проанализирует событие его непосредственный устроитель (ответственный руководитель): какие именно ставились задачи, насколько удалось достичь задуманного эффекта, что не удалось сделать и почему. Если неудача связана с конкретным взрослым (кто-либо опоздал, и потому начало отодвинулось на час), то означенный человек должен найти в себе силы и принести обществу подобающие извинения. При этом неважно, какие именно обстоятельства помешали уложиться в срок. Это принцип элементарной вежливости (не стоит громко и безутешно каяться), который должен спокойно войти в нормальный стиль общения.
8. Так как все вышеизложенные шероховатости каким бы то ни было образом были преодолены, отметим принятые нами (ответственным руководителем) решения. Скажем, если с задержкой на час справились с помощью предложенной собравшимся (детям и взрослым) викторины или угощения до концерта (хотя планировали после), то есть проблема была незаметно и логично решена, то обрадуемся находчивости устроителей и особо их поблагодарим. Особую благодарность выскажет, очевидно, виновник задержки («спасибо, что выручили и заменили меня»). Если промедление привело к томительному ожиданию, когда приглашенным на концерт людям нечем было себя занять, то без упреков и печали подумаем, как следует поступать в таких случаях в дальнейшем (нет никакой гарантии, что кто-нибудь еще не опоздает).
9. Далее отметим (и один из нас запишет) все удачные находки, которые мы собираемся применить в следующий раз. Обсудим, удалось ли выдержать единый стиль начинания, его смысловой темп и ритм (не слишком ли вышло всё затянутым), и подведем общие итоги (в том числе материального характера: уложились ли в смету, хорошо ли прибрали помещение и т. д.). Ответственный руководитель в этот момент может попросить прощения у присутствующих, которое те, без сомнения, охотно ему даруют, в свою очередь испросив прощение у него.
10. Во всех обсуждениях на первом этапе работы (на других этапах тоже, тем более что первый этап может длиться долгие годы) весьма желательно активное участие священника. Даже если он сам непосредственно не был задействован в данном начинании.
11. Устраивая обсуждения, попробуем избежать двух наиболее распространенных форм его проведения, убивающих всё доброе, разумное и даже вечное. Первый вариант можно назвать «отчетно-выборной партийной конференцией». Итоги ее заранее известны, виновники провалов и торжеств назначены. Атмосфера бездушная и мертвенная. Осталось всё зачитать и принять единогласно. Зажатый народ смотрит себе в стол, рисует в блокнотиках и автоматически кивает после каждого абзаца зачитывающего текст докладчика. Вариант второй, условно говоря, «дискуссионный телевизионный клуб» (новгородское вече времен упадка). Никто никого не слушает, все галдят в стиле ток-шоу (простите, за употребление таких терминов). Любая плодотворная идея погребена под тоннами демагогии.

Народ очень скоро забывает, о чем идет речь и, расходясь, продолжает спорить с воображаемым оппонентом.

Кстати, все записи нашего обсуждения не должны пропасть втуне. Заведем тетрадь, в которой мы расписываем наши планы, и в разделе «Рождественский концерт» поместим все принятые решения. Через год у нас будет возможность обратиться к пережитому и описанному (это чрезвычайно важно) опыту.

Записки на полях

Если среди наших читателей есть люди, желающие серьезно (научно) заниматься православной педагогикой, социологией, разрабатывать собственные методики и совершенствоваться в этих направлениях деятельности, то можно рекомендовать описывать свободным стилем проведенные программы и отдельные начинания. В дело пойдет всё: мысли, замечания, описания, нерешенные и решенные вопросы и конкретные жизненные ситуации. Отличный материал для методик, курсовых и дипломных работ и просто для собственного понимания происходящего. Во время такой работы мы формулируем и конкретизируем для себя те смутные и неосознанные понятия и события, которые и составляют соль нашей работы. Мы фактически учимся разумно смотреть на вещи, видим процесс нашей деятельности в своем развитии. Здесь можно прямо сказать, что дело, которое не оставило своего описания, к сожалению, скорее всего, будет потеряно для тех людей, кто сам в нем не участвовал, но хотел бы, не изобретая велосипед, пуститься в путь по нашим стопам.

Общий стиль работы

Следующим принципом нашей работы станет выработка единого стиля общения и взаимодействия с ребятами. Мы уже упоминали о той смысловой путанице, которая возникает из-за разных (в том числе взаимоисключающих) подходов со стороны руководителей к разрешению различных воспитательных проблем и ситуаций. Причем такие расхождения могут стать настоящим камнем преткновения.

Видим ли мы в ребенке своего соратника или рассматриваем его в качестве «объекта» нашей воспитательской работы? Готовы ли мы ставить перед ребенком «сверхзадачи» или ограничиваемся принципом «не навреди»? Требуем от малыша беспрекословного послушания или готовы к взаимному диалогу? Интересно, что все эти и многие другие вопросы не имеют точного ответа — аксиомы. У нас никогда не будет (и хорошо, что не будет) совершенной пошаговой инструкции по превращению ребенка в «человека». Нам надо всегда быть готовыми к разнообразному, творческому применению своих знаний, и наилучший выход мы станем искать каждый раз заново, опираясь при этом на собственный духовный и профессиональный (родительский) опыт. Главное, чтобы мы сами были к этому готовы, чтобы не искали простых решений сложных проблем, чтобы стремились по-настоящему, в духе любви и уважения подходить к каждому человеку, с которым нам предстоит общаться и работать.

Единый стиль общения и взаимодействия с ребятами заключается в максимально доступном для нас проявлении по отношению к детям христианских добродетелей, невзирая на возраст, духовное, физическое, интеллектуальное развитие и склад характера ребенка.

К разрешению любой проблемы, конфликта, спорной ситуации будем подходить со всем вниманием, благорасположением, спокойным участием, любовью и строгостью, но строгостью не в отношении личности ребенка, а в отношении его дурных качеств. Желая видеть детей воспитанными, внимательными, терпеливыми, милосердными, будем прежде всего сами вести себя подобным образом. Написать — просто, делать — трудно, но иначе нельзя. От того, как мы подойдем к разрешению конфликтов во взрослой среде (если такие конфликты будут происходить на глазах ребят, а это непременно случится), зависит, насколько плодотворными окажутся наши увещания в отношении детей, обзывающих друг друга обидными словами.

Ориентируясь на три вышеизложенных принципа: ответственное управление, анализ проведенной работы и единый стиль взаимодействия, создадим необходимую основу деятельности патруля, позволяющую должным образом реализовать уклад его жизни.

Система мотивации

Рассмотрим систему мотиваций, которую мы предложим ребятам в рамках нашего патруля и которая будет способствовать настройке правильного уклада его жизни.

К нам приходят дети

Полноценную жизнь в патруле можно наладить лишь при условии обоюдного желания взрослых и детей что-либо делать вместе. Зачем заниматься с ребятами на приходе, мы давно уже уяснили, давайте обратимся к ним самим, ведь для нас важно правильно их настроить и мотивировать.

Современный ребенок (разумеется, младшего возраста) привык быть бессловесным «объектом» приложения сил со стороны своих родителей. Он более или менее покорно идет в спортивную секцию, музыкальную школу, на английский язык, утешаясь общими рассуждениями родителей, что это «очень интересно, полезно и обязательно пригодится в дальнейшей жизни». Ребенок приспосабливается к предложенной ситуации, входит во вкус или тихо терпит до той поры, пока его сдерживает любовь к родителям, послушание или предложенная стимулирующая мотивация. В этом аспекте мы с вами должны различать возможности нашего патруля (воскресной школы) и возможности спортивной секции или образовательного кружка (в том числе музыкальной школы).

В профессиональных учреждениях дополнительного образования (включая спортивные секции) ребенок мотивируется понятными ему, очевидными промежуточным и конечным результатами. Например, в спорте, который совсем по-взрослому приучает ребенка к постоянной конкуренции и безжалостно отсеивает бесперспективных, мотивация предельно ясна и понятна: это занятые ребенком места на состязаниях, минуты и секунды, которые он преодолел, спортивные разряды и выигранные трофеи. Конкуренция заставляет быть безжалостными, трудолюбивыми, терпеливыми, упрямыми и т. д., то есть пробуждает в разной степени полезные (иногда вредные) индивидуальные качества, что в полной мере проявляется и в командных видах спорта.

Понятно, что спортом можно и нужно заниматься для общего развития. Но, к сожалению, часто амбиции родителей заставляют ребенка терять свое детство и здоровье, превращая его в профессионала, у которого совсем немного шансов добиться успеха (не факт, что вообще следует добиваться любой ценой спортивного успеха). Нечто подобное мы встретим и в музыкальной школе, и на занятиях по иностранному языку, словом, в любых учреждениях, развивающих конкретную способность ребенка, дающих ему конкретные профессиональные навыки. Не будем забывать и о том, что многие из перечисленных учреждений требуют от родителей значительных финансовых затрат, что никак не может являться преградой для работы с ребятами при храме.

В нашем случае, организуя совместную жизнь патруля, мы не занимаемся отдельным видом деятельности, но через различные ее формы осуществляем весь воспитательный процесс. Для нас спортивная и подобные системы мотивировки не подходят хотя бы потому, что в патруле принципиально не может быть бесперспективных детей, то есть тех ребят, которые желают у нас заниматься, но мы не берем их в силу их индивидуальных особенностей.

Интересно, что и для родителей участие их детей в патруле (воскресной школе) не всегда строго мотивировано. Мы столкнемся с ситуацией, когда родители, не давая своему ребенку пропустить хотя бы и раз платное занятие в каком-либо кружке, одновременно спокойно жертвуют нашим занятием по вполне неуважительным причинам («замотались, забыли привести ребенка на занятие»). Такое отношение характерно как раз для той категории родителей, которая стремится переложить на приход свои обязанности по духовному научению и воспитанию ребенка, одновременно считая такие занятия не слишком серьезными. Чаще всего это происходит из-за непонимания места православной веры в системе ценностей человека, важности воспитательной роли самой семьи и неготовности уделить должное внимание своей духовной жизни. Вполне возможно, что такие родители постепенно войдут своим непосредственным участием в нашу общую приходскую жизнь, в чем мы непременно должны оказать им необходимую (но не навязчивую) помощь.

Часто в «околоправославной» среде, где столь распространен расплывчатый термин «духовность», религию считают некоторым приложением к «традиционным ценностям», «патриотизму» и «культурному наследию». Такая ненормальная ситуация искажает всю систему ценностей человека и порождает уродливые и печальные явления. Православная вера в этом аспекте становится «традиционным» дополнением к государству (помогает ему стать сильным и централизованным), культуре (как один из источников), нравственности (борется, например с наркоманией), национальной идентичности («мы русские — с нами Бог!»). Так и возникают некие «православные коммунисты», «военные патриоты», «русские националисты», для которых Церковь становится лишь одним из признаков «имперской культуры и сильного государства». Удивительно, но в этом же ряду стоит легкомысленное, потребительское отношение к Церкви со стороны «захожан», желающих получить вполне определенные плоды от механически воспроизводимых ими действий, скажем, поставить свечу — отдать долг усопшим. Наиболее ярко и печально эта тенденция отражается в бездумном (без веры) крещении. По зову «национальной моды» (я русский, значит, креститься надо), внешнего эффекта (крещусь, и можно венчаться, а это и красиво, и как «у людей») и т. д. Одна из основных задач православного воспитания — выстроить истинную систему ценностей, ориентируя ребят на строгую и насыщенную духовную жизнь и ограждая их от обрядоверия.

Что мы вначале расскажем нашему ребенку

Допустим, что все родители в той или иной степени мотивированны, готовы уделять нашему начинанию посильное внимание и ждут от нас инструкций, чтобы объяснить своему чаду, куда именно и зачем он вскоре станет ходить. Постараемся обратить пристальное внимание на то, как воспринимает наш патруль новый ребенок, как он адаптируется в незнакомой для себя среде, какая мотивация помогает ему принять новый вид деятельности. Многие зависит от внешней формы нашего объединения. Например, воскресная школа четко указывает на свою образовательную направленность в деле изучения Закона Божьего. Ребенок понимает, что он идет учиться основам веры. Фоном для этого служат различные вспомогательные дисциплины и занятия: хор, рисование, рукоделие, спектакли и т. д. Другое дело — православный семейный клуб или патруль (любая форма внешкольной организации).

Дети попадают в настолько разнообразную по форме (но единую по духу) среду, что однозначно сформулировать ее цели и задачи (которые мы уже по-взрослому формулировали для себя) не может. Это не школа, потому что мы минимально статично сидим и слушаем (и получаем оценки), не кружок или секция, потому что мы не специализируемся на одном виде деятельности, не бессистемные игры во дворе со сверстниками, так как у нас есть упорядоченные программы и мы не настроены кого бы то ни было развлекать.

Следовательно, первоначальная информация, которую мы можем предоставить ребенку,

помещается в простую и общую формулу: хочешь пойти заниматься разными интересными делами вместе с ребятами, которых ты встречаешь в нашем храме?

Звучит непритязательно, но для малыша важно услышать, что будет интересно и что он окажется вместе с уже знакомыми ему (в той или иной степени) детьми. Далее от себя добавим, что дела, хоть и интересные, но не простые и даже трудные, и мы даже не уверены, что каждый малыш с ними справится. Не будем рекламировать и даже настойчиво убеждать. Если ребенок не уверен в себе, боится пойти в малознакомый коллектив, не будем безапелляционно настаивать, попробуем рассудить вместе с ним.

Скажем, что мы уверены: трудности преодолимы и пришла пора испытать себя по-настоящему, ведь мы читали (смотрели, слушали) о приключениях разных героев... Так почему бы не пойти по их стопам? Тем более что надо еще многому учиться, чтобы стать самостоятельным и смелым. Возможно, последняя перспектива окончательно напугает наше чадо, в этом случае отложим увещания и обратимся к самому естественному и доброму «агитационному» варианту, а именно к участию в жизни патруля через конкретное дело. Неважно, строим ли мы свой патруль с нуля или развиваем уже сложившееся объединение, давайте устроим особенное начинание для новеньких ребят.

Формы мотивации

Будет замечательно, если ребята сами попросят нас с ними заниматься. «А давайте еще раз сходим в поход, поставим спектакль, устроим чаепитие с бабушкой!» — именно это мы и должны стремиться от них услышать. Так шаг за шагом, естественно и постепенно мы сможем выстроить программу, подобрать подходящие методики, выработать общие правила и традиции.

В дальнейшем один-два раза в год мы вполне можем устраивать своеобразный день открытых дверей для детей и взрослых. Программа таких дней может включать в себя совместную вылазку в ближайший лесопарк с угощением, играми и конкурсами, общий концерт, на котором могут выступить и наши гости, праздник с множеством простых конкурсов и состязаний. Если наш патруль имеет свою специализацию (конный клуб, казачий стан, народные промыслы), самое время продемонстрировать свои достижения. О таком дне следует известить прихожан (и всех заинтересованных) заранее: подготовить и повесить объявление, раздать и разослать приглашения. Во время самого праздника, а такой день не может быть непраздничным, родители смогут заполнить анкеты, а сами ребята рассказать о себе и задать интересующие их вопросы. Кстати, не будем совмещать день открытых дверей (мы можем дать ему и другое название) с днем рождения нашего патруля. Это разные праздники, которые решают различные (но не взаимоисключающие) задачи.

Мотивация участия в жизни нашего патруля для ребят может проявляться в различных, дополняющих друг друга формах. Но в ее основе всегда должны лежать красота и радость. Красота Божьего мира, которую дети беспрестанно открывают в себе и в окружающем, и радость от этого жизнеутверждающего процесса. Православие дает человеку не просто целостную, но и осмысленную картину мира, дает опыт личного Богообщения. Наша задача — передать ребятам духовный, творческий, мировоззренческий опыт Церкви через обыденную, ежедневную, незаметную личную работу над собой, всегда находящую даже в привычных вещах и событиях радость и красоту.

Другой формой привлечения новых ребят может стать вполне ординарное начинание патруля, которое проводится не специально для гостей, а в рамках общей программы. Новенькие ребята, а в этом случае их не должно быть слишком много, на равных включаются в работу,

причем им незаметно помогают взрослые руководители и, что было бы замечательно, опытные следопыты. К примеру, если мы проводим большую лесную игру или состязание, не требующее специальной подготовки, вполне возможно пригласить к участию новых ребят.

И, конечно, в патруль будут приходить дети, если его работа будет периодически освещаться на приходских стендах в форме стенгазет, выставок рисунков, фотографий и различных поделок, проявляться в спектаклях, просмотре самодеятельных фильмов и прочих начинаний, лежащих вне патруля. Эти различные направления работы должны быть естественным образом вписаны в общую программу, то есть мы не будем ничего делать напоказ, даже наш день открытых дверей устроим в виде праздника, которым мы хотим поделиться с окружающими нас людьми. Этот день никак не должен походить на отчетное выступление замученных бесконечными репетициями скованных детей. Здесь будет уместна домашняя обстановка, располагающая к знакомствам и общению. Новые ребята, их родители должны почувствовать стройный и целостный уклад нашей жизни, доброжелательную и конструктивную атмосферу, желание присоединиться к общим делам, что возможно лишь при условии настоящей плодотворной работы не из страха, а по совести.

Для ребят, которые только-только приступают к жизни в патруле, выстроим четкую, понятную систему мотиваций, которая даст им возможность оценивать собственные успехи (и неудачи), возможности и умения. И проверить себя ребята смогут, прежде всего демонстрируя на практике полученные ими знания. Даже в самом простом по структуре объединении, скажем в форме семейного клуба, мы можем установить понятную и логичную систему прав, обязанностей и поощрений, которая будет зависеть от готовности каждого отдельного ребенка к совместной работе (а по сути к работе над собой).

Конечно, мы имеем дело с разными по уровню развития ребятами и нам совсем не улыбается перспектива погрузить часть из них в глубокое уныние, если они будут в чем-то явно отставать от сверстников. Это означает, что при разработке различных мотивирующих конструкций мы должны предусмотреть возможность проявить себя всем категориям ребят: сильным и слабым, умным и не очень, организаторам и разгильдяям. Каждый из них в рамках пока еще неосознанной программы работы над собой должен получить личные требования, исполнив которые он сделает крохотный шаг в общепатрульной негласной (или гласной) иерархии. В то же время, исходя из того, что мы стараемся сплотить наш патруль, развивая у ребят чувство взаимопомощи и взаимопонимания, нам будет необходимо предъявлять им базовые, простейшие требования, которые они смогут выполнить сообща, продвигаясь по установленным в нашем патруле ступеням ответственности. Таким образом мы сможем выстроить одновременно индивидуальные и групповые образовательные траектории.

Мотивация и система оценок

Рассмотрим всё подробнее. В школе контролирующая система (отметки) не ведет к видимому практическому результату. Не вдаваясь в подробности, укажем на то, что одни и те же полученные ребятами отметки в разных школах имеют различный реальный вес. С момента введения экзаменов, основанных на тестах, отметки еще более потеряли свое значение. Тем более что в школе круглый отличник имеет те же права и обязанности, что и окончательный двоечник (да и двойки сейчас учителя ставить избегают). Кроме того, отличники, которых постоянно ставят в пример или которым позволяют вести различные мероприятия и собрания, в глазах одноклассников становятся порой законченными «ботаниками», к тому же «слишком умных» у нас обыкновенно недолюбливают. Переход из класса в класс за редким исключением осуществляется всеми и сразу, что, конечно, напоминает создаваемую нами систему (выполнение общих, простейших требований), но имеет несколько другой смысл.

В нашем случае мы постараемся выработать в детях умение работы в команде, общего преодоления и взаимопомощи. В классе же каждый сам за себя, если только учитель лично не «прикрепил» отстающего к отличнику. В итоге для ребенка мотивация хорошо учиться зависит от отношения семьи к этому процессу и превращается порой в рабство на галерах, причем как для самого ребенка, так и для его несчастных родителей. В этой связи одна из наших первоочередных тактических задач — мотивировать малыша учиться, работать и радоваться при этом — становится необычайно актуальной.

Примером простейшей и понятной ребенку мотивации на уровне семейного клуба может служить необходимое для участия в каком-либо деле условие, которое малыш обязан выполнить. И это условие должно быть предметно и по существу увязано с предстоящим событием. Если мы устраиваем вылазку в лес, то вполне вероятно, что условием для участия в этом интересном деле может служить занятие, на котором ребята изучат правила поведения в лесу. После занятия устроим небольшое испытание, оно и будет являться «пропуском» в лес. Такой «пропуск», между прочим, можно изготовить и выдать, только не стоит делать его похожим на взрослые аналоги или совсем пустяковым каким-нибудь рисунком на листочке, который быстро истреплется и потеряется, мы ведь приучаем ребят делать качественные, долговечные изделия. А вот кожаный кружок с выжженным на нем звериным следом или силуэтом дерева, нашитый на рукав, станет настоящим и желанным пропуском в «живую природу». Причем выжечь изображение должен сам следопыт, а мы поможем.

Я получаю право

Изучить на занятии правила поведения в лесу (не отвлеченно, а перед выходом в лес) весьма полезно. В этом случае мы будем избавлены от необходимости голосить и метаться между деревьями, пытаясь собрать воедино рассыпавшихся в поисках грибов, ягод и веточек ребят. Если наш небольшой лесной поход будет включен в общую программу (а так и должно быть), то для ребят станет ясен смысл предваряющего занятия.

Если мы хотим дать возможность следопытам разжечь костер, то такое право будут иметь те ребята, которые были готовы этому научиться и сдали соответствующие испытания. И тогда непременно обнаружится малыш, который не овладел теорией и практикой разведения костров, но отчаянно желает прямо сейчас что-нибудь поджечь. Между тем опытные ребята (или взрослые), не разрешая своевольничать с огнем, смогут сослаться на правило «допуска»: разжигает тот, кто умеет и прошел испытание. Тут мы услышим, что малыш давно умеет разжигать всё что угодно (сомнений нет) и обладает в этом недюжинным опытом, который он прямо здесь готов продемонстрировать. Мы соглашаемся с условием, что всё должно делаться правильно: надо и костер сложить со знанием дела, и о противопожарной безопасности помнить. Малыш сам убедится, что он далеко не всё умеет в хитром костровом деле, сравнив свою беспорядочную охапку сырых листьев с нашим аккуратным «колодцем» или «шалашом». Попросим рассказать опытных ребят (или просто проведем опрос) о том, что они знают об опасностях возникновения лесных пожаров, и напомним всем, как следует расчищать и выбирать площадку для костра.

Может статься, что у нас в данный момент не будет времени растолковывать следопыту, как именно нужно разжигать огонь в лесу и тем более ждать результатов его собственных экспериментов в этом направлении. И в этом случае, обладая понятной системой мотивации, связанной с нашими правилами, мы запросто успокоим и отвлечем малыша, любителя игр с огнем. Сообщим, что непременно устроим для него соответствующее занятие, но теперь мы все вместе должны заниматься другим делом, так как мы единый патруль, перед которым стоит конкретная задача (мы поставим ее до похода в лес). Спросим ребят, какая это задача (например, отыскать исток местного ручья), они напомнят, а малышу скажем, что и от его

участия очень многое зависит: готов ли он прокрасться к тем странным кустам и рассмотреть, что же за ними скрывается. Дадим ему пару минут и выслушаем доклад, а заодно поучим связной информативной речи.

Понятная и логичная мотивация того или иного занятия, задания, события всегда обязана быть представлена следопытам. Они должны в каждый отдельный момент знать конкретно, что, зачем и почему они делают. С костром разобрались, хоть и не до конца. Впоследствии мы сможем обсудить с ребятами вопрос, почему нам огонек нужен не только для приготовления еды, обогрева или освещения места, но и для души. Почему вокруг костра так хорошо петь песни, сказывать сказки и т. д. То есть каждый изучаемый предмет может и должен стать поводом для дальнейшего осмысления.

Другой пример: мы собираемся на беседу со священником (что входит в нашу программу «Мир Божий»). Давайте заранее сообщим ребятам тему беседы и спросим у них, что они по этому поводу думают, знают. Попросим их подготовить по одному вопросу батюшке и запишем их (если кто-то плохо пишет, поможем) на открытках (листочках). Но подпишемся необычно — на другой стороне нарисуем свой портрет, как уж получится. Мотивация здесь очевидна: батюшка придет на беседу, а беседовать надо вместе (разговаривать с самим собой — это совсем не беседа), а чтобы вместе беседовать, надо понимать, о чем идет речь. Так как мы, следопыты, знаем меньше, чем батюшка, давайте спросим его о том, что мы хотели бы теперь узнать больше всего. Так как такие вопросы могут появиться лично у каждого, то и напишем их отдельно, а чтобы вопросы не повторялись — озвучим их для всех ребят. Но ведь надо, чтобы и батюшке было интересно с нами общаться. Загадаем ему загадку — по портрету узнать автора вопроса. Батюшке и самому будет интересно угадывать ребят и рассматривать автопортреты.

Таким образом, ребенок получает важнейшее право на полноценное участие в беседе, привыкает задавать вопросы и ожидать на них серьезных развернутых ответов. Мы обязаны научить ребят вести адекватную, полноценную и вдумчивую дискуссию, участвовать в которой можно, лишь соблюдая определенные этические принципы.

Нам, взрослым, тоже будет пища для размышления. Как именно изобразят себя ребята, кто из них будет особенно переживать, что изображение вышло не таким замечательным, как хотелось? И, конечно, будем приучать ребят задавать важные для них вопросы. Они обыкновенно готовы забрасывать нас десятками и сотнями самых разных вопросов. И мы, естественно, должны на них отвечать (исключая случаи прямого баловства). Это на заметку родителям: ребятам очень важно слышать от них ответ. Иначе получится как всегда — нас раздражали бесконечные вопросы малых детей, а когда те стали подростками и перестали нас спрашивать вообще, мы стараемся пробудить в них потерянное по нашей вине внимание.

Наглядные стимулы

Мотивация отдельного занятия (см. приведенный выше пример) может быть заменена или дополнена мотивацией целой программы. Здесь для нас важно постоянно помнить: для детей необходима видимая цель их работы, отраженный в каких бы то ни было символах (оценках или отметках) результат. Простейший (и скучнейший) способ — экзамены в конце года с выдачей грамоты или аттестата. Для ребят младшего (и любого другого) возраста год — гигантский промежуток времени, для них и четверть вполне ощутимый период в жизни. Кроме того, мы договорились избегать школьных ассоциаций. Памятуя об этом, приступим к разработке наглядного отображения эволюции нашего патруля. На первых порах вполне подойдет лист ватмана, на котором мы будем отмечать пройденный патрулем путь.

Допустим, тема полугодия — рассказы по древней истории Руси (программа «Родиноведение»).

Рисуем и оформляем красочную карту, более или менее отражающую реальность, на ней древнерусские города, леса, болота, реки, волки да медведи. А также: богатыри, половцы-печенеги, дикое поле, лукоморье и остров Буян (он же Руян, или Рюген). Свой «поход» ребята начинают из стольного града Киева по наказу великого князя (можно устроить его в «реальности», но об этом позже) и движутся от события к событию (от занятия к занятию), прокладывая свой маршрут, скажем, в Великий Новгород.

Каждое занятие — рисунок на карте — включает не только необходимый материал, но и соответствующие испытания, конкурсы, состязания и викторины. Нам ведь важно, чтобы ребята почувствовали вкус истории, полюбили исследования и русскую старину. Значит, там, где нам встретятся печенеги, устроим состязание в меткости, ловкости и силе, чтобы доказать им (печенегам), что мы имеем право пройти через их земли. В Чернигове попадем на княжеский пир, у вятичей расскажем язычникам о нашей вере, а в Новгороде поторгуюем своими товарами (поделками) с заморскими купцами. Ясно, что для успешного преодоления всевозможных пунктов нам необходимо самим многому научиться и многое сделать. Внятно (просто, по-детски) рассказать о своей вере и ответить на вопросы, сделать «товары» для обмена (родители — заморские купцы — могут со своей стороны предложить немало интересных «исторических» вещей), провести тренировку перед состязанием — всё это увязано в единое смысловое пространство с вполне ясной мотивацией.

Отметим, что здесь важно обратить внимание на начало (почему, собственно, мы решили пуститься в этот путь) и завершение всей программы. Начало (зачин) может представлять собой грамоту, полученную от «великого князя», написанную псевдостарославянским языком (интересно будет расшифровывать) на бересте, запечатанной сургучом. А конец — всему делу венец — можно украсить демонстрацией всего того, что разузнали, чему научились ребята. Совместим пир, состязания, викторину по всей теме с призами и выдачей видимых знаков успешного окончания дела — значков, эмблем-нашивок, грамот. Важно, чтобы это окончание программы стало «воротами» в программу следующую, чтобы ребята знали: на этом их путь в патруле не заканчивается. Именно поэтому (как один из незаметных, но значимых элементов) на нашей карте должно остаться еще множество неисследованных объектов, пусть мы и не планировали придавать им какое-либо значение.

Попутно заметим, что в саму программу мы можем вставить практически любые компоненты, связав их общей концепцией странствия по древнерусским землям. Подключим краеведческий или исторический музей, устроим в парке «привал дружинников», разучим народные песни, узнаем о былинах, поставим несколько сценок и т. д.

Положительный эффект от такого мотивирующего (и мотивированного) обучения возрастает во сто крат, если мы введем в патруле систему ступеней (званий, чинов). Они будут отражать степень готовности каждого отдельного ребенка за что-либо отвечать, а также покажут ему, какие общие знания (из тех, что ребята изучают у нас) он освоил. Остановимся на этом подробнее.

Ступени и специальности

Приступая к занятиям с ребятами 6-7-летнего возраста, мы можем рассчитать программу работы с младшими ребятами на три-четыре года вперед. Далее ребята перейдут в отрочество, и подход к их обучению и образованию следует несколько изменить, сообразуясь с возрастными особенностями и более серьезной «взрослой» направленностью программ. Программа трех-четырех лет может строиться на основе прохождения ребятами соответствующих этапов (три-четыре достаточно), каждый из которых будет разбит на отдельные, но связанные друг с другом программы. Об их возможном содержании и принципах

составления мы поговорим позже, а пока обратим внимание на внешние стимулы, помогающие нам сделать ребят своими сотрудниками и соратниками, в противовес пассивно-потребительской реальности.

Эти стимулы для ребят лягут в систему определенной иерархии, назовем ее «ступени», которая позволит им вербально фиксировать свои ненадуманые достижения. Такие ступени могут включать в себя освоение ребятами знаний и умений, сопряженных с темами, изучаемыми в ходе реализации нашей программы. Изучение каждой отдельной темы заканчивается особым испытанием, которое дает всем ребятам, находящимся на одной ступени, возможность совместно получить видимый символ (знак, нашивку), подтверждающий их компетенцию в данном вопросе.

Зачем вообще нужна иерархия в патруле и что она дает? Уточним сразу, что мы не будем придавать большого практического веса этим ступеням. Их значение будет скорее эмоциональным и выполняющим вполне определенную воспитательную задачу. Ребята должны иметь представление об иерархии как о системе взаимной ответственности и с детства получить «прививку» от «начальственного» облика, выраженного в безразличии, гордости и пренебрежении всеми, кто ниже рангом. Напротив, мы будем стремиться показать ребятам (на их собственном примере), что чем больше человек знает и умеет, чем больше у него прав, тем больше и обязанностей. И права эти не являются льготами, а дают их носителю возможность показать свои знания, умения и навыки. Не хотелось бы, чтобы наше ставшее взрослым чадо превратилось в самодовольного руководителя, чей статус проявляется лишь во время всяческих славословий, направленных в его адрес, когда после пустопорожней речи он нежится в лучах липовой славы под прицелом камер, запечатлевающих его суетное величие.

Наши ступени — это прежде всего отражение возрастания личной ответственности. Напомним: я могу разжечь костер, потому что умею это делать хорошо, и только благодаря этому я получил право его разжигать — именно так выстраивается логика действия у достойного следопыта.

Большинству современных детей остро не хватает понятной и действующей иерархии внутри своей семьи. Совсем не секрет, что многие отцы (если они есть) склонны к самоустранению от текущих дел, лишь время от времени (в промежутках между работой и просмотром футбольных матчей) возгораясь провести разовую воспитательную акцию. Фактическим главой семьи становится мать, что в корне меняет психологический и духовный фон, сопровождающий возрастание ребенка. Мальчики в этом случае часто становятся жертвой «женского воспитания», переживают за отца, желая видеть его сильным (принимающим решения), так и не понимая настоящие функции каждого члена семьи. Бывает, и бабушки вносят свою печальную лепту.

Корни этого явления лежат в советской (коммунистической) идее постепенного отмирания семьи, которая проявлялась даже в те времена, когда в СССР внешне «боролись» за крепкие семьи. Вспомним, «семья — ячейка общества». И эта «ячейка» должна была служить исключительно обществу, то есть советской власти. Идеология советского строя — «воспитывайте детей для наших нужд, как мы хотим» — пагубна, так как приучает людей к одномерному, бездумному бытию. В этом, собственно говоря, и заключается смысл создания «нового человека» — оторванного от семьи и от Церкви, раба «свободы, равенства и братства» в самом языческом смысле этого слова. «Не надо думать, с нами тот, кто всё за нас решит...»

Возвратить истинное понимание семейной жизни (включая ее иерархию) себе и нашим согражданам — одна из первоочередных социальных и духовных задач православного общества.

Если наши базовые программы «Мир Божий» и «Родиноведение» мы предлагаем освоить всем следопытам, разбив весь заключенный в этих программах учебный материал на самостоятельные ступени, то в ходе изучения отдельных специальностей мы предоставляем ребятам возможность выбора вышеупомянутых индивидуальных образовательных траекторий.

Каждая ступень должна иметь: свое наименование, ложащееся в общий смысловой контекст патруля, требования, исполнение которых дает возможность перехода на следующую ступень, и программу, позволяющую освоить необходимые знания для совершения такого перехода.

В качестве терминов, обозначающих конкретные ступени, можно использовать самые разные понятия, соответствующие духу нашего патруля. Если патруль входит в какую-либо молодежную православную организацию, а такие организации широко представлены в нашей стране и обыкновенно ведут свое начало от различных эмигрантских объединений, то мы примем устоявшийся термин. Общее название ребят младшего возраста звучит по-разному: у скаутов и разведчиков это «волчата» (мальчики) и «белочки» (девочки), у православных следопытов «новики», у добровольцев «следопыты». Ступени в этих организациях тоже носят различные именованья: «нежнолапки», «таежные волчата» (у разведчиков); «оруженосцы», «ратники» (у добровольцев). Если мы никуда не входим и являемся самостоятельной организацией, то можно оттолкнуться от общей направленности деятельности патруля (напомним, что и термин «патруль» в нашем случае условный). Всякие «Богатырские заставы» могут называть своих ребят в целом «богатырями» (если слишком пафосно, то «отроками», как и звались младшие дружинники). Если наша направленность — исследования и путешествия, то подойдут и следопыты. Что же касается названий самих ступеней, то и они должны вытекать из логики общей патрульной традиции. В качестве примера мы поместили в Приложение ступени Национальной организации добровольцев «Русь» и требования, исполнив которые ребята могут претендовать на прохождение очередной ступени. Чего следует избегать, так это излишней серьезности (взрослости) и военизации. Маленькие «сержанты», «урядники» или «старшины» будут выглядеть трагикомично. Исключение — профессиональная специализация (матросы, казаки), которая и так имеет четкую выстроенную структуру.

[Скачать знаки специальностей и персональные карточки](#)

Специальности могут иметь сколь угодно разнообразную направленность, зависящую как от конкретных педагогических задач, так и от наших непосредственных возможностей. В общем-то важно не то, чем мы будем заниматься со следопытами в ходе освоения той или иной специальности, а как мы сумеем воспользоваться изучаемым материалом в наших воспитательных и образовательных целях.

Рассмотрим отличие базовой программы от какой-либо специальности на конкретном примере. Допустим, что мы решили за три месяца дать нашим следопытам представление об устройстве и убранстве нашего приходского храма (программа «Мир Божий») и одновременно освоить с ними специальность «путешественник», так как именно сейчас мы можем прибегнуть к услугам опытного туриста. Наш базовый курс требует от ребят усвоения конкретных знаний, глубину которых мы можем регулировать самостоятельно. Скажем, ребятам вполне по силам будет запомнить наименование нашего храма (в честь какого праздника или святого он освящен), ознакомиться с его внутренним устройством и убранством, запомнить особо чтимые иконы и т. д. И после изучения предложенного материала мы можем устроить экскурсию по храму для родителей наших ребят, где в качестве экскурсоводов выступят сами следопыты, каждый из которых расскажет о «своей» иконе, покажет свой, любезный его сердцу уголок и, таким образом, лично поучаствует в совместном испытании, включенном нами в требования прохождения очередной ступени.

Что касается специальности «путешественник», то в ходе овладения ее основами каждый следопыт может выбрать (с нашей незаметной помощью) подходящую для себя роль в команде или смысловую и поведенческую нишу. Кто-то станет отвечать за маршрут, кто-то будет исполнять роль разведчика, а кто-то в силу особенностей характера сможет стать отличным аналитиком. И всё это в продолжение «большой экспедиции» к ближайшему «таинственному месту». По сути, мы можем представить специальность в качестве некоторого пространства, на котором мы расположили множество интересных вещей, загадок, задач и связанных с ними возможностей. И ребятам предложено покопаться во всем этом богатстве, выбрать себе роль и задачу по плечу и по вкусу и выполнить ее как можно лучше, к всеобщему удовольствию, подкрепив свои достижения особой нашивкой данной специальности.

Мы, со своей стороны, поможем ребятам рассмотреть все предложенные варианты реализации их личных возможностей, подбодрить, подкорректировать, ненавязчиво посоветовать (отсоветовать) и в этом процессе постепенно научить следопытов достойно исполнять взятые на себя функции и обязательства. Специальности дают возможность следопыту варьировать, постепенно изменять свою роль в общей команде по ходу наработки необходимого опыта. Именно так из не уверенных в своих силах малышей постепенно вырастают ответственные и надежные люди. Наша задача — постоянно помогать становлению характера ребят, которые находят помощь и силы в наших общих духовных устремлениях и жизни в Церкви. В связи с этим на протяжении всех занятий будем неустанно обращать внимание на качественное (пусть сначала и медленное) исполнение каждым следопытом своих, связанных с прохождением программы и жизнью в патруле обязанностей. Таким образом ребята будут набирать опыт спокойного преодоления трудностей, адекватного принятия решений, разрешения своих внутренних страхов и комплексов. Последним штрихом, завершающим наши усилия по созданию единой мотивационной системы (процесс, осуществляемый в течение всей жизни патруля), станет утверждение символов патруля и особой форменной одежды для всех его участников.

Символика патруля

Форменная одежда

Мы с вами можем относиться к форменной одежде по-разному. Для кого-то форма малопривлекательна, так как напрямую ассоциируется с казарменным казенным духом, который для других, напротив, будет идеальным выражением настоящего коллектива. Такое разномыслие может породить бесконечные теоретические споры и дискуссии, время которых можно потратить на другие более важные дела. Давайте учиться избегать крайних суждений и размышлять о той или иной ситуации разумно и трезвенно. Зачем нужна (и нужна ли вообще) форменная одежда нашим ребятам? Очевидно, что она должна нести определенную функциональную и смысловую нагрузку.

Для ребят форма — зримое и весомое доказательство серьезности и сплоченности нашего патруля. Внешнее выражение внутреннего единства.

Для нас это возможность наглядного напоминания ребятам их личной ответственности за общее дело.

Наличие форменной одежды помогает сразу разрешить несколько важных практических задач:

1. Нивелировать разницу в достатке различных семей. Дети ведь могут одеваться богато или бедно, что часто приводит к всевозможным проблемам. Конечно, мы постараемся

воспитать у ребят спокойное отношение к одежде в частности и к моде в целом, но дело это постепенное и не всегда, как показывает практика, успешное.

2. Не зависеть от «стандартов красоты», практикуемых в отдельных семьях. Даже если допустить, что в нашем патруле будут ребята из вполне воцерковленных семейств, которые принимают сформировавшийся «православный» стиль одежды, представления об этом стиле могут и будут различаться. Добавим, что и косоворотки с сарафанами никак не могут выступать гарантами безупречного вкуса.

Что очень важно, форма дает возможность размещать на ней символику патруля, а также различные знаки (эмблемы, нашивки, шевроны), подтверждающие компетенции данного следопыта. Следовательно, общая форма становится выражением индивидуальных особенностей, знаний и умений каждого отдельного ребенка.

Кроме прочего, форма позволяет нам без весомого материального ущерба для семейств осуществлять весь спектр программ. Согласимся, что ползать по кустам в дорогом костюмчике или кружевном платье не лучший вариант.

Удобная, красивая и качественная форма придаст нам всем (и взрослым тоже) внешне лихой и подтянутый вид. Сравнивая толпу разномастно одетых ребятшек и шеренгу форменных следопытов-молодцов, поневоле отдашь предпочтение последним.

Особая форменная одежда может быть у детских объединений при храме, позиционирующих себя в качестве реконструкторов какой-либо традиции — казаков, кадетов, богатырей. Здесь, конечно, будет уместна форма, соответствующая заявленной традиции. Но и в этом случае она должна отвечать вышеперечисленным задачам и не принимать вид взрослой профессиональной одежды, переделанной для малых детей. Нелишним будет поговорить о желательности погружения ребят с ранних лет в какую-либо взрослую профессию (традицию), что чаще всего бывает в случае с воинскими дисциплинами, а мы с вами рассуждаем об обыденной приходской ситуации. К примеру, казаки, имеющие свои давние традиции, очевидно, сами знают, как эти традиции осуществить на практике. Проблема состоит в том, что историческая связь с дореволюционной Россией во многом потеряна; хорошо, если у возрождающих казачьи или кадетские школы людей есть связь с русским зарубежьем, хранящим эти исторические традиции. В противном случае неизбежны «новоделы» — неловкие пародии, наносящие вред самой идее возрождения того или иного воинского сословия.

Не будем забывать, что форма должна являться прежде всего рабочей одеждой, приспособленной к нашим нуждам. Бесспорно: если позволяет финансовое положение всех участников патруля, можно ввести парадную и обыденную форменную одежду. В парадной форме будем принимать участие в разного рода торжествах, а в рабочей ходить в лес, играть, рисовать и прочее. Но и при таком несомненном богатстве выбора парадная и рабочая формы должны сочетаться между собой и иметь объединяющие их элементы.

Какую же форму выбрать? Ведь она должна одинаково нарядно смотреться и у костерка, и на сцене, когда выступает наш хор. Один из вариантов (далеко не единственный) — рубашка защитного, темно-синего, светлозеленого, немаркого и не «тюремного» цвета, брюки или шорты (по погоде) для мальчиков и юбки (шорты) для девочек. Матроска тоже подойдет. На голове берет, бейсболка или панама. Форму для ребят этого возраста не будем делать излишне военизированной, официозной или праздничной. Пусть у нас будет своеобразная рабочая одежда для полноценного православного детства, удобная, красивая, при этом скромная и функциональная. Скромность и красота в одежде, кстати, в полной мере гармонируют друг с другом. Мы-то об этом знаем, а ребятам надо это показать. Это значит, что наша форма не

будет перегружена всяческой помпезной символикой, увешана нашивками, напоминая собой рекламную тумбу, и она не должна походить на школьную, просто потому что она предназначена не только для сидения за партой в помещении.

В Приложении вы найдете пример такой форменной одежды, разработанной для следопытов НОРД «Русь».

Должны ли носить форму взрослые?

Если мы полноценные участники патруля, думается, что непременно. И если наше кредо — совместная с ребятами работа, мы первые, кто должен доказывать ее серьезность. Не стоит стесняться «детских» атрибутов, всяких нашивок и берета на голове. Мы с вами делаем очень важное дело, не терпящее фальши. Именно поэтому, если мы сами не готовы носить форму, не будем ее вообще вводить. Но если мы не готовы ее принять, вступая в уже действующий патруль, значит, мы не готовы и разделить всю полноту ответственности за него. В этом случае останемся простыми добровольными помощниками, приходящими на помощь от случая к случаю. Но не будем забывать: именно спокойное и ответственное отношение к форме говорит о нашей педагогической зрелости, готовности отталкиваться от интересов ребят, игнорируя какие-то свои сформировавшиеся представления на этот счет. Если же форма по тем или иным причинам абсолютно неприемлема для «взрослого населения» патруля, сидит на руководителях как «на корове седло» или вызывает раздоры, то вполне можно придумать специальную одежду для взрослых. Ограничиться простой и удобной рубашкой (блузкой), на которой нет никаких нашивок, кроме эмблемы, означающей нашу принадлежность к патрулю.

«Записки герольда»

Итак, на форме поместим эмблему нашего патруля, наличие которой показывает принадлежность к нему как следопыта, так и взрослого руководителя. Заметим, что, даже если мы не ввели еще форменную одежду или вообще не собираемся ее вводить, нам всё равно понадобится эмблема нашего объединения, как бы мы его ни именовали. Смысл здесь очевиден: наличие такой эмблемы делает видимым, предметным название нашего объединения, как для ребят, так и для всех окружающих.

Что именно и как должно быть на ней изображено? Воспитывая вкус в наших ребятах, проявим его и в этом случае, придерживаясь нескольких простых правил:

1. Эмблема размещается на поле (щите), имеющем определенную традиционную форму, подчеркивающую смысл названия патруля. К примеру, все исторические названия хорошо ложатся на геральдический щит (смотрим гербы русских городов). Круглая эмблема хорошо смотрится на рукаве (предплечье), а всякие прямоугольники и квадраты — нет. Эмблему, расположенную на сложном поле (с выступами, зубцами и т. д.), изготовить сложнее, а значит, дороже.
2. Эмблема должна включать не более двух основных цветов. Между собой лучше всего сочетаются цвета, подобранные согласно правилам геральдики. Так как с геральдикой мы будем постоянно сталкиваться при изучении различных тем («Родиноведение»), хорошо бы нам самим ознакомиться с ее базовыми элементами, что можно сделать, посетив соответствующие сайты или подобрав подходящую литературу, описывающую, например, гербы русских городов или дворянских фамилий. В дальнейшем наши ребята могут подобрать герб своей семьи или свой собственный, предварительно его заслужив (вот и получается отдельная интересная программа). Здесь отметим, что, согласно геральдическим законам, цвета сочетаются исключительно с «металлами» (золотом и серебром). Таким образом, достойно будет смотреться красно-белая или сине-желтая

(золотая) нашивка, а не красно-синяя или сине-зеленая.

3. Эмблема ни в коем случае не должна быть перегружена отдельными элементами и напоминать собой картину или витрину. Хорошая эмблема лаконична. Двухтрех элементов, названия патруля и года его основания (или даты, важной для понимания смысла его названия) будет вполне достаточно. При этом элементы должны носить информативный, следовательно, напрямую соотнесенный с названием характер. Эмблема «Богатырской заставы» может включать в себя соответствующий шлем, мечи или силуэт богатыря (всадника), а «Веселый ветер» — кораблик над волнами. Духовную основу и в том и в другом случае может подчеркнуть вписанный в изображение крест. Он может венчать богатырский шлем или изображаться на парусе кораблика.
4. Изображения на эмблеме не должны быть излишне абстрактными, как это встречается в символике отдельных торговых марок. Нашим ребятам важно дать представление о глубокой взаимосвязи формы и содержания, условных знаков и наполняющего их смысла. И начинать такую работу будем с понятных и наглядных примеров. Предположим, при изучении иконописного языка ребята постепенно научатся видеть, понимать и объяснять символические изображения разной степени сложности, но эмблема патруля должна оставлять в себе место для игры. Это означает, кстати, что эмблема нашего патруля не должна страдать излишним пафосом.
5. Шрифт, используемый для обозначения названия патруля, должен ему соответствовать. Ясно, что название «Богатырская застава» может быть написано славянской вязью, уставным письмом или соответствующей стилизацией, но для «Веселого ветра» такие шрифты не подойдут.

Как мы уже отмечали, название, а стало быть, и эмблему патруля ребята первоначально могут найти в ходе специально организованной цикловой игры или отдельного испытания. Если мы только начинаем нашу работу, то первый месяц (месяц знакомств и притираний) можно посвятить этому увлекательному делу. Начало его — беседа со священником, в которой он недоуменно спрашивает: «Вот вы решили создать патруль (клуб и т. д.). А как же вас теперь называть?» Перед ребятами ставится проблема, которую они попытаются быстро и легко разрешить. Узнав, что патрулю, оказывается, нужно особое название и эмблема, они тут же предложат множество героических, по их мнению, названий. «Десантники» (у мальчиков) или «Ладушки» (у девочек) будут еще не самыми экзотическими вариантами.

В поисках эмблем и названий

Здесь нам и представится хорошая возможность обсудить с ребятами вопрос о заслуженном или незаслуженном именовании, о смысле имен и названий, о соответствии заявленного героизма с имеющимися в наличии нытьем и леностью.

«Попробуем доказать, что мы получили право на настоящее серьезное название», — обратимся мы к ребятам, которые с наивным энтузиазмом выразят готовность к любым немедленным испытаниям и пообещают никогда не ябедничать и всегда помогать друг другу. Что же, мы только «за» и сообщим, что за первый месяц мы должны найти название патруля (соответствующее степени нашей готовности) и связанные с ним атрибуты. И что первое испытание случится прямо сейчас и будет состоять...

Далее даем первую объединяющую игру (с нее вполне может начаться и целая цикловая игра), направленную на совместную работу всех следопытов. Например, организуем поиск первой подсказки, сообщающей, где спрятан символ будущего патруля, для чего выдадим ребятам несложную карту (две, если ребят много), на которой и обозначим искомое место (в ограде храма). Тут же договоримся, что будем все подсказки искать в полной тишине, незаметно, а изображать алчную орду не станем.

Все этапы испытаний (занятия — эпизоды этой первой цикловой игры) посвятим сплочению наших ребят, налаживанию между ними рабочих и дружеских отношений, а также избавимся сразу от их печальной привычки вопить, суматошно бегать и переругиваться по каждому поводу. У нас постепенно сложатся верные традиции поведения. При поиске подсказок, решении логических задач, получении инструкций и даже рапортов о проделанной работе ребята должны научиться не перебивать друг друга, говорить по существу и формулировать свое мнение. Дабы и здесь достичь наилучшего результата, обратим внимание на то, как именно мы станем выслушивать наших ребят или давать им очередное поручение. Здесь очень важно соблюдать плотный темп передачи информации. Размягченные по жизни, инфантильные ребята должны почувствовать ритм работы, стремительность происходящего, а значит, ценность минут и секунд, что крайне важно. Это не означает, что надо нервно, эмоционально, бездумно и постоянно спешить, тараторить, возбужденно глотая слова. Что, кстати, дети обычно и принимают за активную деятельность. Мы можем как раз научить их быстро, но четко говорить по существу вопроса. И очень важно, как именно мы этого будем добиваться.

Поиски названия и эмблемы можно превратить в короткую или продолжительную (цикловую) игру, исполняющую функции вводной части и представляющую собой цепочку простых поисков и испытаний, в ходе которой ребята обнаруживают «ключи» к названию или место, где спрятан символ (будущая эмблема) их патруля.

В продолжение таких поисков мы будем создавать ту рабочую обстановку, которая позволит ребятам постепенно выработать общий рабочий стиль отношений.

Вот следопыт пытается нам рассказать, что в парке обнаружено дерево с дуплом, точь-в-точь похожее на изображение, сложившееся из составленного на прошлом занятии пазла. Рассказ следопыта бессвязен, прерывается репликами ребят, все галдят и желают высказаться. Что мы можем сделать? Как ни странно, это во многом зависит от названия патруля, которое мы предполагаем с ребятами найти. То есть мы уже на данном этапе приучаем ребят к рабочему общению в определенном стиле.

Сравним: ребята из будущей «Богатырской заставы» стоят в строю, доклад ведет сегодняшний командир (или разведчик). Соответственно, обстановка (строй) заставляет ребят молча выслушать его доклад и высказать свое мнение только после нашего непосредственного к ним обращения («поднимите руки, кто хочет дополнить», «учимся правильно поднимать руки — мы не мельницы, комаров не отгоняем»). Ребята из «Веселого ветра» могут быть собраны в тесный кружок, мы садимся на корточки, чтобы быть на одном с ними уровне, создавая походную, разведывательную атмосферу, где рапорт передается вполголоса и следует после нашего непосредственного разрешения: «Все молчим, говорит Сережа». Это не исключает, естественно, наличия строя у «веселых ветров» или обсуждения в «кругу богатырей» в дальнейшем.

Если мы слышим, что следопыт не может связно всё- изложить (а мы слышим), то просим его не торопиться слишком. «Повтори, что ты сказал, говори медленнее». Или сами начинаем задавать короткие, требующие односложных ответов вопросы: «Это дерево?»; «Похожее на пазл?»; «Ты уверен?» И потом обращаясь к остальным: «Кто хочет дополнить?» Тут, конечно, все хотят дополнить, то есть повторить то же самое, главное, чтобы внести свою лепту и быть причастными. Поднимем руку (знак тишины выучим на первом сборе как символ нашей готовности к преодолению трудностей); если рука не помогает (на первых порах), начинаем громкий обратный отсчет (десять, девять и т. д.).

Заметим, как быстро ребята привыкают к тишине, поначалу, правда, тратя продолжительное

время на обоюдные призывы ее установить. Добившись тишины, спрашиваем всех по очереди (напомним, тесный круг, мы видим их лица и смотрим им в глаза): «Саша, а что ты видел?» и т. д. Пусть повторяются, для них важно в данный момент лично, вслух сделать рапорт или выдвинуть свою версию. Вопросы и ответы должны быть короткими. Мы ценим время. И в строю и в кружке не будем затягивать опрос. Не успели спросить всех — не страшно.

Запомним, кто не высказывался, в следующий раз (у дерева) дадим им возможность выступить первыми. Мы всё выяснили и отправляемся к дереву искать дупло.

Пазл сделан нами, кстати, довольно просто. Подобрал в ближайшем парке соответствующее дерево, фотографируем его и распечатываем пару больших (хорошо бы формата А4) фотографий. Наклеиваем для прочности на картон и разрезаем на фрагменты (обе фотографии на одинаковое количество фрагментов, но по-разному). Две фотографии нужно для создания соревновательной среды. Делим следопытов на две группы и даем задание — сложить всё в полной (!) тишине. Если следопытов мало или мы не хотим создавать соревновательную среду между ними, то бросаем их в бой против времени: «Мы учимся всё делать быстро, и у вас есть три минуты сложить пазл». В работе помогут песочные часы как наиболее наглядное проявление «течения времени».

Через три минуты смотрим, что они успеют сделать. Ведь можно пойти искать дерево и с фрагментом (достаточно большим) его изображения. Не забудем приклеить собранную мозаику на картонку, чтобы было удобнее сличать ее с оригиналом.

Даже на этом коротком примере поиска названия и эмблемы мы видим, какое большое поле деятельности перед нами открывается. Мы сразу (это очень важно) задаем тон, направленность и стиль нашей работы. Мы не «детский сад» на прогулке, у нас есть понятная задача, интересные испытания и совсем не много времени на их преодоление. Естественно, мы не перегружаем ребят, «бросая по пути» отставших. Мы постоянно чувствуем, на какие свершения каждый из них в данный момент способен (что не трудно), и даем им задания чуть более сложные, чем они обыкновенно привыкли выполнять. Так что быстро соображающей девочке мы даем мало времени на доклад, а тугодуму мальчику помогаем наводящими вопросами.

Часто дети прикидываются усталыми, ноют, ищут сочувствия или постоянной похвалы. Это не хорошо. Мы должны постепенно научиться понимать их истинное состояние по мелочам, выражению глаз, готовности идти на контакт и т. д. Действительно устающих, неуверенных в себе, пугливых ребят поддержим ободряющей похвалой, улыбкой, жестом. Тех же, кто «вымогает» доброе слово или привык за каждый вдох-выдох слышать одобрение своих необыкновенных талантов, постепенно приведем в чувство. Помогут терпение, ирония, спокойное отношение к мелким провокациям (идет рядом здоровенный дитя и громко вздыхает или рассуждает, как он хочет быть сильным и храбрым и уже без пяти минут таков) и создание на занятиях активной насыщенной атмосферы, заставляющей ребят забывать свои страхи, инфантилизм или привычку «подстраиваться под взрослых».

Последние штрихи к «портрету»

Но вот испытания и поиски завершены. Красочная грамота, стилизованная соответственно названию патруля найдена или вручена батюшкой на последнем сборе. А вместе с этим (в последнем раскопанном сундуке) ребята находят нашивки — эмблемы патруля и его символ. Почти настоящий меч «Богатырской заставы» или модель парусного кораблика «Веселый ветер». Дело сделано, вводная часть завершена, заодно ребята познакомились друг с другом, завязаны первые контакты, налажены отношения, выявлены проблемы для дальнейшего

разрешения и получены первые символы нашего объединения.

А мы с вами не будем забывать, что нашивки можно вручить несколько позже того же кораблика, если мы решили, что ребята тоже могут принять участие в их разработке (что хорошо можно сделать и во время поисков эмблемы и названия патруля). И что меч, как и кораблик, должен быть качественным и оригинальным, а не произведенным в далекой восточной стороне из дешевой пластмассы и приобретенным в ближайшем ларьке. А если у нас не хватает средств и возможностей найти хорошие вещи, попробуем проявить смекалку. Меч заменим гербом — эмблемой, нарисованной красками на фанерном щите, а кораблик на протяжении всей этой истории будем потихоньку клеить с ребятами, воспользовавшись недорогими сборными моделями, зато вместе и сами. А вымпел, который мы поднимем на его мачту, будет цвета нашего патруля.

И форма, и нашивки (эмблемы) требуют определенных материальных затрат, которые не все семьи, особенно многодетные, могут сразу себе позволить. Форменные рубашки можно сшить в ателье, закупить оптом на рынке или воспользоваться предложениями детских организаций, которые такие формы шьют недорого (скауты, например). На всё это вполне можно потратить месяц-другой, как раз пока ребята ищут название и эмблему патруля. Выдать форму можно тоже не «просто так», а после какого-либо похода, испытания или состязания. Для малоимущих сделать рассрочку, создать общий фонд, попросить помочь приход в крайнем случае (с обязательством постепенного возврата средств). Эмблемы можно вышить собственными силами или воспользоваться услугами фирм, штампующих всякие рисунки на футболки. Такой штамп можно потом обшить с ребятами, чтобы получилась настоящая нашивка, ведь краска быстро сойдет. Словом, вариантов много, к их поиску и воплощению уместно привлечь тех родителей, которые не имеют возможности непосредственно заниматься с ребятами нашего патруля.

;

Получив первую нашивку — эмблему патруля, ребята постепенно начнут зарабатывать другие знаки отличия. На их форме могут быть отображены пройденные ими ступени (чины, звания), знаки цикловых игр и специальностей (совсем небольшие нашивки с условными значками), должности в патруле и даже награды. Здесь главное, напомним, чтобы форма не была перегружена, цветаستا, а была информативна и функциональна. Информативна значит, что все нашивки должны сообщать сведущим людям (сам их обладатель должен уметь расшифровать их смысл интересующимся), что именно умеет делать, что изучил и за что отвечает их обладатель. Например, по форме можно прочесть, что следопыт прошел уже две ступени, преодолел три цикловые игры, имеет три специальности и исполняет должность летописца в «Серебряной вахте» патруля «Веселый ветер» («серебряной» по цвету шеврона). Функциональная форма удобна и безопасна: на ней нет металлических значков, которые могут повредить кожу их владельца. Представьте, лезет человек на дерево, и все заколки на значках дружно впиваются ему в грудь.

«Символизм»

Закончив экскурсию по эмблематике и форме нашего патруля, обратимся к остальным возможным его условным знакам.

Таких символов может быть несколько, но не слишком много. Каждый из них мы будем использовать при проведении различных традиционных церемоний, и, кроме того, эти символы будут нести вполне конкретную воспитательную нагрузку.

Первым символом, несомненно, должна стать икона небесного покровителя патруля (храмовая

икона будет очень уместна), которой батюшка благословит новообразованный патруль, доказавший своим служением (первым месяцем работы) свою состоятельность. Здесь уж стоит расстараться и подобрать большую и качественно сделанную икону, так как мы предполагаем еще долгие годы возносить перед ней свои молитвы. В патруле должна находиться и так называемая походная икона того же святого покровителя, но меньшего размера, приспособленная к полевым условиям (укрытая от дождя и т. д.), ее мы всегда будем брать в наши путешествия. Постепенно у нас может появиться небольшой складной походный иконостас, который мы сами изготовим с помощью умелых пап.

Вторым символом может быть патрульный флажок. Наши следопыты еще дети малые, не стоит вручать им настоящее освященное знамя или хоругвь.

Ограничимся простым флажком с вышитой эмблемой или специальным знаком, который можно назвать, к примеру, «штандарт» (бунчук) — посох, увенчанный небольшим фанерным щитком, с нарисованной эмблемой патруля вполне подойдет. Так как изначально «бунчуком» называли конские хвосты, то и мы можем сделать подходящий «хвост» из ленточек, и не просто ленточек, а знаков, показывающих количество следопытов в патруле (один следопыт — одна ленточка, можно с вышитым именем) и какие именно ступени эти следопыты прошли (каждая ступень имеет свой цвет). Уходя из патруля в объединение старших ребят, а такое постепенно будет создано и при нашем храме, ребенок заберет ленточку с собой. На память.

Бунчук не должен быть громоздким и тяжелым, мы будем его носить с собой на всякие интересные дела (но не в музей и т. д.); около него можно принимать в патруль новых ребят. Словом, штандарт, бунчук или флажок — веселый символ нашего объединения, не слишком серьезный прообраз настоящего знамени или хоругви.

Третий символ (он же последний, хотя могут быть исключения) — это тот самый предмет, олицетворяющий название патруля. Подойдут меч, шлем, кораблик, геральдический щит, модель нашего храма и т. д. Этот символ будет стоять на своем конкретном месте, украшая нашу штаб-квартиру, и с него мы можем начинать экскурсию для всех приходящих гостей.

О традициях и церемониях

Использование символов самым тесным образом связано с традиционными церемониями патруля, которые постепенно будут у нас складываться. Примеры таких церемоний можно посмотреть в Приложении, а пока обозначим те, без которых нам никак не обойтись. Но вначале несколько слов о том, зачем нужны церемонии и какую смысловую нагрузку они в себе несут.

Церемонии — внешнее выражение традиционного уклада жизни нашего патруля, непосредственно влияющие на формирование мировоззрения ребят, их отношение к пространству их обитания. Достойное понимание церемоний необходимо для решения всего корпуса воспитательных задач, стоящих перед нами и постоянно возникающих в ходе нашей деятельности.

Разнообразные традиции, а также сопутствующие им торжества и в наше время принято исполнять и соблюдать, не слишком вглядываясь при этом в их смысл и назначение. Такие традиции — эклектическое наследие нашего прошлого, сохраняющее в себе элементы разрозненных религиозных обрядов, языческих и христианских, национальных особенностей и советского уклада жизни. Рождение и смерть, вступление в брак, переезд в новый дом, устройство каких бы то ни было празднеств — всё это включает в себя вышеперечисленные элементы.

Наше общество, как кажется, понимает, что без исполнения определенных традиционных действий («как у людей», «по-людски»), необходимых для полноценной жизни, не обойтись. Но предназначение таких действий чаще всего безнадежно утеряно, а сами они представляют собой бессистемный невнятный обряд, призванный утолить внутреннюю потребность души к осмысленной жизни. Даже такие великие православные таинства, как венчание, крещение или отпевание усопшего (и все связанные с этим события), порой превращаются в слепую дань традиции, лишенной духовного смысла и вытекающей из него ответственности. Не говоря уже о печальной практике двоеверия — языческих по своей сути действий с примесью советского уклада, которым в СССР старались заменить церковные обряды. Каждый из нас был свидетелем и участником таких мероприятий и по трезвенному рассуждению может самостоятельно ужаснуться пережитому. Для нас важно то, что правильный, разумный взгляд на традиции (и церемонии с ними связанные) закладывается именно в детстве и на православные семьи ложится, очевидно, нелегкая задача по воспитанию в ребятах должного к ним отношения. В ее осуществление наш патруль может внести свою положительную лепту.

Наша цель (дополняя усилия родителей в этом направлении) — постепенно научить ребят отличать православные церковные таинства от обрядов иных традиций, радостно отмечать праздники (что совсем не легко) и в конце концов по-христиански относиться к различным испытаниям (включая и уход человека из этой жизни).

Патруль, таким образом, станет неким полигоном по выработке у ребят правильного отношения к традициям и церемониям. А нам они послужат в качестве цементирующего и объединяющего начала, «эстафеты времен», связывающей разные поколения следопытов (мы ведь не ограничимся одним-единственным годом работы). Кроме того, традиции и церемонии помогут нам наглядно выразить смысл служения следопытов, который мы стараемся им привить.

Так как традиции у нас могут сложиться самые разные, отметим лишь несколько важных моментов, на которые постараемся опираться.

Традиций в патруле не должно быть слишком много. Они должны складываться постепенно, логично, исходя из осмысленного восприятия самих ребят. Например, традиция отмечать день рождения патруля каким-либо особым образом придет к нам через год, когда мы все вместе придумаем, как именно его справлять. Возможно, это будет паломничество, поход или праздник на лоне природы. А возможно, и какое-либо особое доброе дело для храма и его прихожан.

Наши обсуждения с ребятами не должны быть слишком серьезными и напоминать заседания какого-либо комитета или собрания. Давайте просто постепенно приучать ребят высказывать свои предложения, отсеивать лишнее, принимать посильные решения. Тем самым они почувствуют свое реальное участие в жизни патруля, не ожидая, что за них всё решат, и не занимая позицию сторонних наблюдателей-потребителей. А сами такие советы можно проводить по-разному. Устраиваем день рождения патруля? Давайте предложим ребятам высказать свои предложения, как именно его провести. Конечно, многие идеи будут совсем не продуманными, трудновыполнимыми или не подходящими для данного начинания. Не страшно, собрав их воедино, дадим ребятам возможность самим понять, что удачно предложено, а что нет и почему. Заодно научим их правилам дискуссии и какого-никакого анализа. И всегда будем иметь свои идеи и предложения. Только не будем их сразу озвучивать — привыкшие ничего не решать ребята с радостью и бездумно с нами согласятся.

Формирование традиций

К традиционным действиям отнесем особое отмеча- ние (в рамках патруля) отдельных церковных праздников (обыкновенно Рождества и Пасхи Христовой, а также престольного праздника), церемонию приема в патруль, день открытых дверей, паломничество к близлежащей святыне (монастырю, источнику).

В качестве традиционных можно проводить и вышеупомянутые советы. Скажем, высказывается на них тот (остальные слушают), у кого в руках в данный момент находится какой-либо предмет. Предмет этот передается по кругу или ведущим дискуссию руководителем.

Для нас важно не проводить церемонии напоказ, церемонии непонятные и тягостные для наших ребят, чуждые духу служения патруля. С другой стороны, красиво, четко, лаконично исполненная церемония придает патрулю особые краски и дает возможность «себя показать» (иногда и «на других посмотреть» при этом).

Традиции могут быть напрямую связаны с законами или другими правилами, принятыми в патруле, направлять мысли и деятельность следопытов на совершение добрых и полезных дел, работу над собой, помощь младшим ребятам и т. д. К традициям можно отнести и какой-либо общий клич следопытов: «Следопыты, будьте лучше!» «Приложим все силы!», патрульную песню, знак (салют) и даже способ разрешения мелких ссор и конфликтов (например, берем за руки, просим прощения друг у друга в кругу или поем особую короткую песенку).

Мы увидим, что традиций, требующих проведения специально подготовленных церемоний, совсем немного, но есть и внешне незаметные обычаи, которые очень влияют на всю атмосферу в патруле. Как ребята здороваются и прощаются, обращаются к нам (на «ты» и по имени, если мы руководители в патруле), докладывают о готовности или исполненном задании. Поощрения и наказания тоже могут стать обычным явлением. Скажем, в качестве незаметной награды — право возжечь лампаду перед общей молитвой, а наказания... Впрочем, здесь уместно использовать слово «вразумление», так как наказывают по своему усмотрению родители, а мы лишь должны показать ребенку (доступным и внушительным для него способом), что он в данном случае неправ.

Все положительные традиционные действия стоит закреплять. Даже такие обыденные и простые, как, например, готовность не прятать взгляд при разговоре или открытое, теплое, но не панибратское общение, которого так часто недостает нашим детям в повседневной жизни.

Виды и формы занятий

В своей работе постараемся практиковать самые разнообразные формы проведения занятий, соотносясь с их смысловым содержанием и принимая во внимание возрастные особенности наших следопытов. А особенности (основные) две: ребятам трудно сидеть на одном месте (они предпочитают двигаться), им тяжело подолгу заниматься одним и тем же видом деятельности. Учтем эти особенности и не станем превращать занятия в школьные уроки (их и без нашего участия ребятам на несколько лет вперед хватит). Попробуем совместить их детские потребности с нашими воспитательными целями и задачами. Построим особый, подходящий к конкретной ситуации ритм проведения как отдельно взятого занятия, так и целой программы, рассчитанной на несколько месяцев (можно, школьную четверть).

Этот ритм должен включать в себя некую вводную часть, погружение в предлагаемые обстоятельства, основную и сопутствующие программы, кульминация — эмоциональный и смысловой пик, побуждающий ребят к проявлению максимального участия, а также закономерное, отчетливое окончание, выраженное в соответствующих испытаниях и наградах

(пусть и незаметных, неофициальных). Следовательно, отдельные занятия должны иметь свое отражение в программе на четверть, которая имеет аналоги в программе года. Она должна естественным образом лечь на весь четырехлетний курс, который дает начало подростковому периоду деятельности нашего объединения при приходе. Если нам не удастся соблюдать эту замечательную гармонию (а нам не удастся с первого раза), то по крайней мере будем к этому стремиться.

При составлении программ работы на год, четверть и месяц, учитывая тот объем знаний по базовым программам, который мы хотим передать детям, и все те направления работы, которые мы готовы осуществить, отметим для себя некоторые нюансы (нам их всё равно придется учитывать). Для наглядности сведем воедино весь список возможных форм и видов занятий:

1. **Занятия по базовым курсам** («Мир Божий», «Родиноведение» и то, что мы решили к этому добавить), словом, те области знаний, к которым мы будем постоянно обращаться на всем протяжении пребывания следопытов в нашем патруле (3-4 года). Эти занятия можно проводить:

- взяв как отдельную основную часть сбора (20-40 минут) в «классической форме» — беседа, рассказ, обсуждение;
- распределив информацию базовых курсов по различным дополнительным занятиям. Например, разучивая тропарь к двенадцатому празднику, чтобы вместе со всеми спеть его на службе, мы, разумеется, говорим о смысле самого праздника;
- включив элементы базовых курсов в рамки цикловой игры по отдельным специальностям;
- поместив задания, связанные с базовыми курсами, в различные творческие и культурно-просветительские начинания. К примеру, в рамках «Родиноведения» мы побываем в местном краеведческом музее, связав это посещение со всей нашей программой.

1. **Занятия по специальностям, оформленным в цикловые игры.** Под термином «цикловая игра» мы понимаем серию из нескольких (5-7 и более) сборов, объединенных одной темой, разбитой на отдельные эпизоды, которые ставят перед ребятами комплексные, относящиеся к основному сюжету (идее) игры задачи, помогающие детям погрузиться в предлагаемые обстоятельства. Если мы задумали заняться с детьми рисованием, то вполне уместно будет преобразовать весь курс в цикловую игру «Художники», которая позволит ребятам не просто овладеть основами рисунка, композиции и т. д. (возможны варианты), но и сделать это в увлекательной «интерактивной» форме. Интерактивность здесь — непосредственное, личное, деятельное участие ребят во всем процессе обучения, дополненного различными, соответствующими духу и стилю заявленной темы приключениями и событиями.

2. **Овладение различными «полупрофессиональными» творческими и ремесленными специализациями.** В том случае если у нас есть необходимость и возможность постоянного проведения занятий с ребятами по отдельным направлениям деятельности (хоровая студия, народные промыслы и ремесла, историческая реконструкция, туризм, спорт и т. д.), выделим для этих занятий специальное время. В ряде случаев такие полупрофессиональные занятия вполне можно увязать с различными цикловыми играми, использовать в рамках реализации культурно-просветительских программ и творческих начинаний. В некоторых православных школах и гимназиях такие специализации составляют основную содержательную часть занятий, проводимых с ребятами после учебных часов (в рамках программ дополнительного образования). Тематика и направленность следопытской работы (той работы, о которой мы говорим с вами в данном пособии) может служить хорошим подспорьем в реализации специализированных программ, а может являться отдельным, особым направлением

работы. Скажем, по четвергам в православной гимназии работает «Клуб юных следопытов».

1. **Прочие начинания**, включающие в себя походы и праздники, выставки и концерты, летние лагеря и зимние фестивали, то есть всё то, что органично вписывается в жизнь прихода, объединяет семьи и создает необходимое нам всем духовное и творческое пространство.

Часть 3. Базовые курсы

Курс «Мир Божий»

Некоторые аспекты воцерковления детей в рамках патрульной жизни

К нам в патруль приходят дети с разным личным духовным опытом, с разной степенью воцерковленности. У каждого из них свои жизненные обстоятельства, уклад жизни в семье, способности и таланты. При этом родители ребят обычно ожидают от прихода помощи в деле духовного воспитания и возрастания своих чад.

Мы уже отмечали, что для достижения каких-либо добрых плодов на этом поприще чрезвычайно важно привлечь самих родителей к общей приходской жизни в целом и к занятиям с их собственными детьми в частности. В ходе бесед с нашим батюшкой, участия в разовых начинаниях патруля, оказания помощи при организации различных дел они постепенно втягиваются в общую работу.

Первое время, особенно в тех ситуациях, когда по внешним причинам приход не может наладить постоянную работу с ребятами, мы сами, возможно, будем опасаться неудачи. Люди сейчас разобщены, все чрезвычайно заняты бытовыми проблемами, и нигде не хватает инициативных творческих организаторов. Всё это так, но мы не будем стремиться создать всё и сразу (грандиозную приходскую школу полного цикла обучения). Начнем с малого: отпразднуем с детьми Рождество, нарядив елку, покатавшись на санках, выйдем поздней весной в лес посидеть вокруг костра и попеть песни, перед началом учебного года устроим совсем небольшой праздник на церковном дворе, всякие конкурсы и викторины.

Понемногу мы наработаем необходимые навыки, почувствуем желание и готовность начать делать что-либо серьезное. Нас должны вдохновлять замечательные примеры такой работы, осуществляемой на многих приходах нашей Церкви, так что, приложив некоторые усилия, мы вполне способны ознакомиться с их опытом.

Основой создаваемого нами объединения (патруля в данном случае), конечно, будет являться ориентация на духовное воспитание ребят. Мы станем искать наилучшие методики преподавания Закона Божия, соответствующие учебники и пособия. Так как таких пособий выпущено уже немало, то сейчас обратим внимание на некоторые дополнительные возможности или даже альтернативные пути.

Мы уже отмечали, что для ребенка важна не сумма знаний, отвлеченных от его личного восприятия (переживания), а те стороны духовной жизни, которые его касаются непосредственно.

Тем более, вновь себе напомним, что к нам приходят действительно разные дети. В этой связи необычайную важность приобретает организация некоего духовного обмена между ребятами, когда они получают возможность не только делиться знаниями в области вероучения, но и

проверять их истинность на практике, в своей личной жизни.

Следовательно, нам необходимо создать для ребят пространство, годное для такого обмена, побуждающего их к совместной деятельности.

Давайте попробуем разработать программу, условно названную «Мир Божий» и направленную на помощь ребятам в их личных (и совместных) открытиях окружающего мира. Ведь, что скрывать, современные дети практически всегда живут в мире иллюзорном, почти виртуальном, способствующем потере восприимчивости ко всему настоящему, истинному.

Мы, страница за страницей, должны открыть ребятам красоту, дивную гармонию, совершенные законы Божьего устройства и Промысла, а также причины искажений, которые мы своими грехами приносим в мир.

И делать такие открытия можно только поступенно, шаг за шагом, где каждая новая страница имеет подкрепление в пройденном, пережитом материале.

Питание и воспитание

Вспомним, как часто мы наблюдаем недолжное поведение ребят во время богослужений и даже перед причастием. Им (почти всем) действительно тяжело просто стоять на службе, выполняя тем самым некое послушание, до конца ими не осознанное, осуществляемое в силу готовности верить своим родителям и повиноваться им.

Церковнославянский язык ребята понимают плохо (иногда и русский), сосредоточенной молитве они не научены (да и научить этому тяжело, ибо молитва — дар), смысл происходящего им непонятен (а во время службы внешних событий случается совсем немного, да и трудно ребятам бывает их разглядеть). Даже самые послушные дети начинают искать возможность себя занять. Они готовы поправлять свечи (серьезное дело), прислуживать в алтаре, петь на клиресе, но все эти церковные обязанности не всегда для них доступны. Так что неизбежно они зевают, присаживаются на корточки, спрашивают родителей: «Когда всё кончится?», а становясь чуть старше, находят уголок на паперти для своего общения, держа в уме события службы, на которые они должны явиться (елеопомазание или причастие).

Безропотное послушание своим родителям со временем проходит. Если ребята не получили духовных сил для самостоятельной, осознанной молитвы в храме, пока родители могли их контролировать во время богослужений, то, переходя в подростковый возраст, они часто покидают Церковь. Конечно, в дальнейшем, когда они станут взрослыми и попадут в сложные жизненные ситуации, Господь дарует им возможность возвращения. Но наша вина от этого не становится меньше, упущения детства обходятся порой слишком дорого.

Возможная проблема состоит в том, что мы применяем к детям свой взрослый опыт и вытекающую из этого опыта интенсивность духовной жизни. Это замечание касается прежде всего семьи, недавно пришедшей в церковную ограду и жаждущей немедленных подвигов. Взрослые забывают, что помимо биологического возраста у человека есть возраст духовный и они далеко не всегда (в наше время просто редко) совпадают. И настоящее воспитание заключается в первую очередь в умении точно подобрать духовную, интеллектуальную, жизненную «пищу». Не «перекормить» ребенка, не создавать из него некоего «духовного вундеркинда», способного к подвигам древних анахоретов. Никто из нас не дерзает кормить младенцев взрослыми продуктами питания, не стоит пренебрегать этой разумной осторожностью и в деле воспитания ребят.

Кроме того, мы все, очевидно, понимаем, что маленькие дети по-своему полно ощущают

Божественное присутствие в мире, слышат голос своей совести, с трепетом относятся ко всему для них родному и настоящему. Их короткие, нелепые по форме молитвы, исходящие из глубины души, по сути чище и душеспасительнее многих наших бдений, так как не в продолжительности и даже не форме суть, а в той духовной чистоте, полном доверии к Господу, которого мы подчас безуспешно пытаемся достичь. Детям такие состояния души ближе и доступнее, чем нам с вами, а значит, мы непременно должны это учитывать.

Разумеется, решение о наполнении духовной жизни своих детей в любом случае принимают родители, которые обязательно должны советоваться по этому вопросу со священником, обращаться к опыту Церкви и своей совести. При этом, памятуя о том, что все наши чаяния и стремления необходимо соизмерять с возможностями ребенка и нам важнее его, пусть и малое, но осознанное участие в службе (отдельной ее части), чем формальное, нерадостное на ней прозябание.

Куда пристроить ребят, пока их родители молятся на богослужении? Самый простой выход — никуда не пристраивать — совсем не выход, так как дети либо «посажены на цепь» и изводят себя и окружающих, либо живут своей жизнью, мешая молящимся. Как мы знаем, некоторые родители вынуждены из-за этого приводить ребят (не младенцев) к концу службы или к определенному моменту, лишая себя, таким образом, полноценного в ней участия. Один из возможных способов разрешения такой сложности — организация специального занятия, формы детского служения, когда ребята, в то время как их родители находятся на Литургии, учат молитвы, песнопения, рисуют на религиозные темы или занимаются тихими ремеслами (вышивка, лепка) в специально отведенном помещении (можно и в нашей штаб-квартире). Им можно читать отрывки из Евангелия, Закона Божьего. И непременно указывать, что данное занятие — их детское приношение Господу. Для ребят это такая особая, достойная форма служения. Для взрослого, ведущего такое занятие (мы ведь можем сменять друг друга), это служение также пойдет на пользу и будет равноценно непосредственному участию в службе. Можно, например провести в эту комнату звук из храма, чтобы ребята слышали происходящее, вставляли во время чтения Евангелия или Херувимской песни. В этом случае мы ничего не рассказываем, а даем им задание и шепотом помогаем его выполнять. К концу службы все ребята спускаются (приходят) в храм и участвуют в том или ином таинстве. Мы можем также поощрять тех из них, кто захочет сознательно отстоять всю службу или ее часть, так что непосредственное участие в богослужении станет для ребят особой наградой. Мы им вполне можем сообщить, что служба в храме, перед Господом — очень ответственное дело, важнее, чем служба в армии, и к ней необходимо относиться достойно.

Тематические циклы

Разрабатывая программу «Мир Божий», мы будем учитывать ее максимальную взаимосвязь со всеми остальными нашими занятиями. Фактически эта программа — система координат в жизни патруля. Если на нашем приходе мы уже занимаемся с ребятами Законом Божиим, то предлагаемый подход поможет дополнить и лучше осмыслить этот предмет. Будем помнить, что для усвоения и

осознания всякой сложной, требующей участия и ума, и сердца информации необходимо время. Поэтому оформим наши беседы (как часть общего занятия — сбора патруля) в отдельные циклы, между которыми будем устраивать перерывы, которые можно заполнить занятиями по «Родиноведению», освещающими ту же тематику, но несколько с иного ракурса.

Чуть далее мы приведем примеры построения таких тематических циклов в рамках программы «Мир Божий».

Адекватный подход

Можно попробовать построить программу на год (хотя бы и в дополнение к классическому Закону Божьему), опираясь прежде всего на духовное состояние и потребности самих ребят.

Вспомним, как маленькие дети расспрашивают своих родителей о мире, его законах и событиях. Как они через родительский взгляд определяют для себя, что важно, что истинно, что интересно. И поначалу малыши воспринимают не логику или наукообразность этой информации, а свои личные ощущения от той атмосферы, которая сопровождала беседы или ситуации, в которых эта информация была получена.

В самом деле, лучшее воспоминание детства, например прогулка (редкая, а потому запомнившаяся) вместе с отцом в лес, даст не только ощущение надежности и радости от совместного путешествия, но и заронит любовь к лесу вообще, увязав в единый образ запах сухих иголок, вкус поджаренного на костре хлеба и неспешные рассказы отца о повадках зверей. Или во время вечерней молитвы, когда тихие голоса родителей мирны, светлы, а лампада уютно мерцает, озаряя таинственные лики святых, ребенок чувствует необыкновенное единение, защищенность, вневременное пространство, фактически приобщаясь к Церкви Христовой через это общее семейное богослужение. При этом малыш может не воспринимать отдельные слова молитвы, не понимать смысл, но ее силу и благость он ощущает, как никто другой.

Из таких незаметных, на взрослый взгляд, впечатлений постепенно и складывается представление у детей о настоящем мире, и если таких впечатлений недостаточно, то малыши, пусть и глубоко в душе, неосознанно, начинают по нему тосковать.

Заученные, но оторванные от личного восприятия знания лишь сушат душу ребенка, который не понимает, зачем ему всё это надо учить, где, скажем, находится Иерусалим, когда и соседний городок лежит для него в далеке далеком. И, чтобы дети почувствовали близость Иерусалима, ощутили его настоящим городом, нам необходимо суметь проложить для них тропинку от вполне понятных образов к этому странно звучащему и пока бесконечно далекому.

Мы можем спросить детей, где бы они хотели прежде побывать: в Иерусалиме или Вифлееме? И многие ребята выберут именно город, где родился Спаситель. Произойдет это из-за близости детской душе самого праздника Рождества Христова (дня рождения в их понимании), наиболее понятного и лично ими прожитого события из всей евангельской истории, ведь ребятам так просто (хотя, может, и не вполне точно) представить хлев, ясли (их «ясли» были совсем другими) и мирных добрых животных вокруг Богомладенца. Мы знаем, как любят ребята засыпать в обнимку со всякими теплыми родными игрушечными зверьками. Детям близок смысл Рождества, его семейная радость, ощущение единства, тепла и тайны.

О храме Божьем

Именно через Рождество Христово (сравнивая с рождением всякого человека) мы можем начать прокладывать вместе с ребятами искомые дорожки смыслов.

Давайте постараемся понять последовательность вхождения каждого отдельного ребенка из нашего патруля в Церковь. И начнем с серии бесед нашего священника, вводящих ребят в храм. Им очень важно понимать смысл и значение богослужений на своем — детском — уровне, и помочь им в первую очередь может осознанное соприкосновение с пространством храма, его устройство, росписи на стенах, иконостас, утварь, течение времени, выраженное в суточном круге служб. Всё это в представлении малыша должно «говорить» с ним, ему

«отвечать» и принимать его в свой особый горный мир.

Такие беседы хорошо проводить в самом храме, что поможет следопытам обрести необходимую духовную сосредоточенность. И каждую беседу можно начинать с вопросов, обращенных к самим ребятам, отвечая на которые они раскроют нам глубину своих знаний, степень своего понимания обсуждаемой темы. Окажется, что ребята многое сами по себе домысливают, достраивают, не всегда верно интерпретируют, а возможно, находятся в плену у многочисленных суеверий.

Тогда батюшка и восстановит, «дефрагментирует», дополнит представления ребят о смысле и значении тех или иных деталей храмового убранства или, чуть позже, суточного богослужения. Прежде всего должна быть установлена понятная ребятам взаимосвязь между нами как прихожанами и храмом как домом Божиим. Здесь ценны не столько знания, тем более что из-за малого возраста ребята полноценно не готовы к их восприятию, сколько простые, но основополагающие связи единого духовного, молитвенного пространства, храма как особого здания и богослужения как осмысленного, настоящего в нем бытия.

Но, говоря о доме Божьем, мы непременно будем говорить о Господе. И далее во всей жизни нашего патруля именно отношение к Богу, Его заповедям, служению Ему будет доминантой, определяющей суть нашего общего делания.

Примерное описание содержания этого цикла бесед (беседы не будут иметь окончания, но будут иметь продолжение в жизни ребят, в том числе и в рамках нашего патруля, о чем мы никогда не должны забывать):

1. Наш храм мы называем Домом Божиим. А где живет Бог? Ребята могут высказать много глубоких мыслей. Нам важно подчеркнуть ребятам заботу Господа о каждом из них в каждую секунду и в каждом событии.
2. Что нам о Господе известно, откуда мы это знаем? Спросим у ребят, запишем ответы и в дальнейших беседах постараемся дать им толковые пояснения и комментарии, а пока обратим их внимание на то, что только Господь может Сам открыться каждому человеку, только Господь может даровать веру, а значит, мы должны учиться служить Ему и разговаривать с Ним.
3. Устройство храма. Почему так? Как мироздание отражается в каждом храме. Ребятам понятны и близки понятия земли, неба, облаков. Им также созвучны фрески, иконы, в которых много поистине детских условностей (горы, пещеры, здания), цветовая гамма и даже обратная перспектива. Так часто рисуют сами дети, не подозревая, что их простые рисунки находят себя и в иконописи. Но вначале обойдем с ребятами и опишем пространство церкви. И в дальнейшем, во время паломничеств, будем каждый раз обращать их внимание на целостность православной архитектуры и одновременно на индивидуальность каждого отдельного храма.
4. Иконостас. Его смысл и его жизнь. Куда открываются Царские врата, какие события изображены в «праздничном» ряду? При этом мы не говорим о праздниках подробно, когда придет время, мы обратимся с ребятами к их смыслу. А сейчас зароним в души детей желание разузнать, что стоит за изображениями на иконах праздников, увидим, они еще будут вычислять, когда какой праздник наступит. Конечно, некоторые ребята уже смогут нам что-нибудь поведать о знакомых им праздниках. И когда придет время, мы их обязательно попросим сделать это, а пока просто поблагодарим. Нам, повторим, важно всё связывать: знания, время, пространство, личность и Церковь.
5. Алтарь. Центр и средоточие храма. Сквозь приоткрытые Царские врата ребята много раз видели, что там находится. Узнаем, что они думают, поправим и подскажем. Напомним детям, что, стоя перед алтарем (в храме), мы предстаем пред Самим Господом. Они,

конечно, скажут, что Господь и так всегда нас видит. А мы подчеркнем: в храме мы сами осознанно, по доброй воле поворачиваемся лицами к Богу, обращаемся к Нему в молитвах, берем на себя подвиг Ему служить. «Подвиг?» — удивятся ребята. Мы поговорим и об этом.

6. А что именно происходит в алтаре? Какое центральное событие в жизни каждого верующего человека? Поговорим о таинстве причастия. Не вдаваясь, пожалуй, в богословские глубины, попытаемся раскрыть ребятам его духовный смысл, спросим, какие еще таинства они знают? Ведь, по сути, каждое действие, обращенное к Господу, является таинством.
7. В прошлый раз мы говорили о причастии святых Христовых тайн как о важнейшем событии в духовной жизни каждого человека, которое осуществляется здесь, в нашем храме. А каким образом мы готовимся к этому великому таинству? Что такое покаяние, исповедь? Перед Кем мы на ней предстоим и к Кому обращаемся? Расскажем ребятам о том, что исповедь — это отдельное таинство, и спросим у самих ребят, умеют ли они прощать? Умеют ли просить прощения? Покажем ребятам крест и Евангелие, которые лежат перед нами во время исповеди. Что ребята знают об этих священных предметах? Заодно научимся (вспомним), как правильно налагать на себя крестное знамение. С этого момента в нашей работе с ребятами будем постоянно обращаться к Святому Евангелию.
8. Как и почему называют наш храм? Сколько ему лет, кем он построен? Мы обходим вокруг церкви, рассматриваем и называем детали внешнего убранства. Не будем добиваться того, чтобы ребята запоминали их наизусть. Достаточно, если они просто услышат эти незнакомые (даже таинственные) слова: апсида, закомары, портал, неф. В дальнейшем они вспомнят при необходимости эти термины. Зато они точно знают, где находится купол и что он означает небо, которое венчает крест.

* * *

На данном примере показан один из способов построения серии бесед, которые заканчиваются незаметным испытанием для ребят. И вовсе не обязательно проводить викторину или устраивать зачет. Обратимся к родителям наших детей — пусть они попросят своих чад устроить им «экскурсию» по храму. Не толпой, по отдельности. Пусть они спрашивают («А это что такое?», «А почему так устроено?») и порадуются простым ответам. По окончании цикла можно разбить все беседы на отдельные фрагменты и снять коротенький учебный фильм, в котором ребята по очереди расскажут (каждый по своей совсем маленькой теме) обо всем ими узnanном.

О молитве

Заново «открыв» для себя храм, в который ребята привыкли ходить, они будут готовы воспринимать и понимать слова молитв, в нем звучащие, сопереживать им и примерять на свои жизненные ситуации. Тематами бесед могут стать отдельные, наиболее распространенные молитвы. Раскрывая неизбывную красоту церковнославянского языка, проговаривая отдельные слова, понимая их смысл, ребята войдут в текст богослужения постепенно, открывая для себя всё новые и новые грани, учась разговору с Господом. Разговору, которому они будут учиться всю жизнь. Каждый следопыт должен иметь свое маленькое молитвенное правило, которое он исполняет дома.

Давайте спросим ребят, что для нас в молитве наиболее важно: просить Господа о чем-то или славить Его?

Выслушаем ответы, попросим их аргументировать. Мы всегда должны слышать аргументацию самого ребенка, что даст нам возможность понять степень осознания ребенком полученной им

информации. Часто дети лишь механически повторяют зазубренные ответы или ответы, услышанные в разговоре взрослых людей.

Спросим ребят, что необходимо человеку, чтобы встать на молитву. Можно ли молиться своими словами? О чем можно и о чем нельзя просить Господа? Ребята должны понять, что их молитва совершается не в пустоту, что они обращаются к Тому, Кто всегда их услышит.

А почему не все прошения исполняются? Выслушаем мнение ребят и выскажем свое. Они сами приведут множество примеров недостойных просьб, но мы заострим их внимание на очень важных прошениях, прошениях о своих близких, как ныне живущих, так и почивших. Ребятам надо дать возможность самим составлять и подавать записки (их можно писать дома, чтобы в храме не мешать, дети пишут медленно) о живых и мертвых. И здесь встанет еще одна первостепенная, сложная тема смерти в православном миропонимании.

На самом деле детский мир тесно связан со страхом смерти (страхами вообще). Дети испытывают такой страх в тот момент, когда они ощущают нестроения в своей семье или становятся свидетелями смерти близкого человека.

Беседу на эту тему хорошо провести может лишь священнослужитель. Но вначале — с родителями, которые подчас сами не ведают, как именно говорить с детьми на эту тему. Священник даст необходимый совет, а потом поговорит с ребятами.

Как раз дети интуитивно знают, что смерти как полного окончания бытия не существует. Вот и мы можем помочь им постепенно (!) выработать правильное отношение к памяти смертной. Для детей великой радостью и утешением является знание о том, что все мы призваны ко спасению и жизни вечной с Богом. И на этом пути необходимо помогать друг другу, являть примеры христианской любви. То есть разрешим детские страхи через любовь Господа к ним, через надежду на спасение и Его милость. И через возможность самим ребятам уже сейчас совершать дела милосердия, прежде всего молясь за всех своих близких.

В нашем не совсем здоровом обществе ни с кем (не только с детьми) не принято говорить о смысле жизни и смерти. Это считается нетактичной, странной темой для разговора. В ней не лежит на поверхности здоровый оптимизм, она не позитивна и не толерантна. Но мы понимаем: смысл жизни (а значит, и смысл смерти) — это единственно сущностный вопрос, на который православная вера отвечает столь целостно, ясно и радостно, что скрывать эту радость от ребят мы никакого права не имеем. Радость в спасении, в любви Бога и бесконечной Его милости. Один из настоящих смыслов воспитания — Благая весть об этом, которую мы обязаны, как апостолы народам, передать своим детям.

Молитва должна наполнить жизнь нашего патруля в той мере, в какой мы стараемся научить ребят обращаться к Господу. Вот случилось непредвиденное обстоятельство, вышла неувязка или, напротив, всё радостно и замечательно получилось. Прежде всего обратимся к ребятам с просьбой: «Давайте поблагодарим Господа за заботу о нас». Постоим (если это возможно) несколько секунд в тишине и попросим какого-нибудь следопыта прочесть «Отче наш» или все вместе споем «Взбранной воеводе...» Мы сами почувствуем, насколько изменилась в лучшую сторону атмосфера в патруле в данный момент.

Одновременно приучим ребят не поминать имя Господа нашего всуе. Личная, неслышная молитва постепенно станет для них необходимой, а общие молитвы мы будем возносить, опираясь на события нашей жизни. И здесь надо трижды подчеркнуть — особое внимание всегда будем обращать на то, как ребята молятся. Вполне возможно, и это печально, но они могут автоматически бормотать, небрежно креститься и произносить слова, не пытаясь

вникнуть в их смысл. Посему приучимся молиться не торопясь, отчетливо, строго и лучше реже, но максимально сосредоточенно, чем часто и недостойно.

Как пример приведем ребятам значение слова «знамение»: мы поднимаем знамя Господа нашего — крест, мы должны это делать, как настоящие знаменосцы, а не как футбольные болельщики флагами России, словно крыльями, машут.

Еще одна «молитвенная» тема — обращение за помощью к Богородице, к нашему ангелу-хранителю и святому, имя которого мы носим. Ребята должны знать, что обращаться за помощью можно как к другим людям (тем, кому мы доверяем), так и к нашим небесным заступникам. Себе отметим все именины наших ребят. Не забудем их праздновать. И если поначалу поговорить обо всем подробно в ходе цикла бесед не удастся, это не странно и не страшно, а хорошо — ребята поймут, что мир православия, настоящий Божий мир, безграничен и одновременно открыт для них.

Крестный путь каждого человека

Следующая серия бесед (точнее, диалогов) может быть посвящена осознанию ценности каждого человека и важности прохождения им личного крестного пути. В этом нам помогут жития святых, исторические зарисовки о жизни тех или иных праведников. Малышам важно увидеть процесс возрастания отдельного человека, который не сразу становится маститым старцем и почитаемым подвижником. Поэтому, например, образ мальчика Варфоломея — будущего прп. Сергия Радонежского — так близок нашим детям. Детские годы его жития (пусть мы знаем о них совсем немного) — замечательная тема для разговора с ребятами. Каждый из них способен сопереживать отроку Варфоломею, ведь и многим из них учеба дается с трудом.

Давайте попробуем (а в дальнейшем продолжим) заронить в души ребят представление о настоящем предназначении человека, и тогда разные «герои мировой истории», на самом деле бывшие инициаторами страшных кровопролитий, станут для следопытов несчастными людьми. А тихие, богомольные труженики, отцы семейств, многодетные матери, монахи-молитвенники за весь род человеческий, честные служилые люди, просто исполняющие свой долг, предстанут в глазах ребят настоящими героями, жизнь которых нам в пример. И очень важно, чтобы ребята умели находить таких людей вокруг себя. Людей, стойко переносящих болезни, недостаток в материальных средствах, оказывающих милость по отношению к окружающим, мастеров в своем деле, готовых поделиться опытом.

Если мы с детства научим ребят видеть вокруг себя проявления настоящей праведной жизни, то в подростковом возрасте они не будут поклоняться идолам и кумирам индустрии развлечений или «героям» средств массовой информации.

В ходе наших бесед обязательно появится вопрос со стороны ребят о зле и почему его попускает Господь, о грехе и наказании за его совершение. Нам важно показать детям ущербность, творческое бессилие зла, что тем более важно в связи с ожидающими их переживаниями подросткового возраста, когда ценности, идеалы детства могут перестать быть таковыми и на первый план выходит «дух противоречия».

Господь нас любит так, как мы сами себя не любим, мы сами постоянно наносим себе вред, «промахиваемся» мимо цели — пути к спасению. Ведь такой промах и есть грех. Мы можем найти понятные ребятам образы, объясняющие смысл этих важнейших понятий. Скажем, идет человек на вокзал, где ждет его поезд. Мы точно не знаем, когда он отправится в нужное нам место, но нам необходимо успеть в него сесть. Вместо того чтобы прямо двинуться на вокзал,

мы постоянно отвлекаемся на разные интересные, как нам кажется, события, которые на самом деле лишь мешают осуществлению нашей цели. И мы можем опоздать, не успеть, не быть готовыми занять свое место.

Или, например, какая разница между «наказанием» и «вразумлением»? Почему любящие родители наказывают детей за проступки? Зачем шлепают малыша, если он пытается разобрать розетку электросети? Делается ли это из любви? Разберемся, поговорим с ребятами и на эти темы.

Необходимо тонко чувствовать, когда обсуждаемый вопрос из актуального становится для ребят умозрительным. Какую глубину рассуждений способны воспринять именно эти дети? Кого из них обсуждаемая тема затронет больше всего? Возможно, с кем-либо из них необходимо поговорить отдельно и родителям (или с родителями), и священнику. Наша цель не выяснить все моменты, связанные с верой «раз и навсегда» (что в принципе невозможно), а отвечать на невысказанные (несформулированные), но крайне важные для ребят вопросы их личного бытия, увязывая всё в единое понятийное пространство. Выстраивая четкую шкалу ценностей, «что хорошо и что плохо», открывая тем самым чудный замысел Господа о человеке, о каждом из них.

Посильные «подвиги»

Такие циклы бесед будут внешним ориентиром духовного делания для нашего патруля, который направляет ход наших рассуждений, акценты, которые мы расставляем в нашей работе, темы, которые мы затрагиваем во время занятий. Мы должны быть готовы постоянно находить подтверждение усвоенным истинам в жизни как каждого отдельного следопыта, так и патруля в целом.

Иногда такие объединения, как наш патруль, стараются приучить ребят совместному посещению служб и участию в таинствах. И даже каким-либо образом наказывают тех, кто пропускает богослужение. Заметим, что духовная жизнь ребенка лежит сугубо в зоне ответственности его семьи. Кроме того, «коллективного» спасения не существует. Мы можем призывать родителей (прежде всего) и самих ребят к более полному участию в жизни

Церкви, но не смеем дерзать осуществлять свое «командование» в этом вопросе.

Если к нам попадают ребята из нецерковных семей, родители которых, однако, соглашаются на то, чтобы мы (и священник) непосредственно участвовали в деле духовного возрастания их чада, то в этом случае всё равно есть индивидуальный подход, который никаким образом нельзя подменить массовым.

Существует и другая крайность — страх «отпугнуть» ребят от Церкви, в связи с чем им предоставляется масса послаблений, совмещенных с бесконечными поощрениями. Надо ли говорить, что такой подход ущербен? «Отпугнуть» от Церкви, причем не только детей, но и взрослых, может только лицемерие (фальшь, фарисейство) — явление, относящееся к вполне понятным людским проблемам. Именно превалирование закона над любовью заставляет детей поститься наравне со взрослыми или выстаивать без движения продолжительные службы. Но и любовь (настоящая) не может быть слепой. Дети нуждаются (сами желают) в серьезном к себе отношении, что предусматривает и серьезные, настоящие требования. Такие требования, предъявляемые нашим ребятам, должны быть посильными для них, но вести, призывать к некоему преодолению, постоянному движению вверх. Не ожидая блестящих результатов, мы ставим перед ребятами сверхзадачи, не требуя немедленного их исполнения, но показывая тем самым, что нам всем есть к чему стремиться.

Дети вообще склонны к аскетическим (на их уровне) подвигам и подвигам вообще. Им гораздо проще моментально приложить большие усилия, чем скрупулезно изо дня в день выполнять пусть и не тяжелую, но постоянную работу. Мы можем, с одной стороны, давать ребятам возможность проходить испытания, совершать такие «точечные» подвиги, а с другой — приучать их к радости незаметного, на первый взгляд, не дающего сиюминутные результаты труда. Фактически посредством первого мы стимулируем второе. Дети, как поезд, начинающий свое движение, поначалу продвигаются рывками, со скрипом и лишь затем готовы выйти на плавный ход.

Испытания, предлагаемые цикловыми играми (о чем ниже), несут в себе долю «детской аскетики», посильных подвигов, а иногда и готовности к решению сверхзадач.

Но будем избегать упрощений, попыток «заманить» ребят, обещаний, что у нас всё «будет интересно, как и не мечталось». Все эти рекламные эволюции лишь превратят ребят в пассивных потребителей нашего с вами времени. Они будут ждать обещанных радостей, которые им предоставят без малейших усилий с их стороны. Да и мы сами, несмотря на все старания, не сможем бесконечно менять и улучшать «сферу услуг» патруля.

Приходит ребенок и хочет в поход? Хорошо, скажем прямо: будет трудно, комаров тьма, ноги устанут и отвалятся, трапеза — каша гречневая, дома нелюбимая. Готов к нам присоединиться? Мы даем возможность тебе побывать «внутри» приключенческого фильма. И ты поймешь, что на экране одно, а в жизни другое — тяжелее, но интереснее, если ты, конечно, готов пройти это испытание.

А если ребенок действительно не подготовлен к нашему походу, не сможет его пройти? В этом принцип постепенности, который лежит в основе всех наших дел. Воспитание характера малыша, в том числе и через осознанную им духовную работу, — процесс длительный, и наше дело — уметь предоставить ему подходящие для этого условия. Совершим поход, который будет «немного» подвигом для самых слабых (физически) ребят. В процессе дадим возможность некоторым, готовым к этому, следопытам приложить дополнительные усилия при разбивке лагеря (дрова, палатка, за водой сходить) или ночном дежурстве. Самым отважным «аскетам» поручим молчать восемь часов (захотят все, выдержат единицы).

Причем поход здесь дело условное. Все наши занятия должны быть многовариантными и давать возможность каждому ребенку совершить некое (и даже «сверх») усилие. В духовной жизни каждого отдельного следопыта, по замыслу, должна наблюдаться такая же картина. Некоторым ребятам Господь даровал силы и радость стоять и молиться на протяжении всего богослужения, другим дано меньше, и мы всегда должны об этом помнить.

Праздники празднуем

Праздники в жизни ребенка занимают особое место. Их ждут, к ним готовятся и, главное, напиваются в ходе празднования радостными, согревающими в будни эмоциями. Конечно, праздники бывают разными, но о светских мы говорить сейчас не будем. Нам важно обратить внимание на праздники церковные, которые определяют годовой круг богослужений, в ритм и смысл которого мы постепенно вводим наших ребят.

Сегодня постепенно сложилась традиция проведения на приходах торжественных встреч, посвященных Рождеству Господа и Пасхе Христовой. Обыкновенно это концерт и праздничная трапеза. К концерту ребята готовятся заранее, иногда и весь пост (рождественский или Великий), что занимает у них подчас львиную долю времени, которое они проводят в воскресной школе при храме. Далее следует выступление, иногда сразу же после службы

(ночной) перед прихожанами. Хорошо, если на Рождество ребята христославят (а не колядуют), к чему можно отдельно и со вкусом готовиться.

Кроме этого, по обычаю весело проводится масленичная неделя с блинами, штурмом снежного городка и всяческими конкурсами. В некоторых местах привыкли и Масленицу сжигать, что может быть и эффектно, но странно, если посмотреть на истоки этой действительно древней традиции.

Иногда с ребятами особо отмечают престольный праздник храма, а также окончание и начало учебного года. На большее сил не хватает: если к концерту готовиться несколько месяцев, то на что-либо другое энергии может просто не остаться.

Почти все эти праздники (бывают, конечно, исключения) готовят либо сами ребята для остальных прихожан (выступления различные), либо прихожане для ребят — организация масленицы, например. Если воскресная школа имеет несколько ступеней, то старшие ребята охотно готовы помочь устроить всякие конкурсы для младших. На этом обыкновенно всё и кончается.

Давайте рассмотрим еще один принцип проведения праздников, который, должно быть, поможет нам передать как взрослым, так и детям наряду с радостью его постижения и его духовный смысл.

Рождество Христово, как мы уже говорили, — наиболее понятный, теплый, уютный праздник для всех ребят, это день рождения Спасителя, а значит, и праздновать его нужно соответственно. То есть готовить подарки, христославить с Вифлеемской звездой, радовать окружающих и ощутить его семейственность. Давайте устроим и спектакль, и концерт, и угощение по-семейному уютно и не помпезно. Причем будем всё готовить совместно — взрослые и дети. Безусловно, у взрослых нет столько времени, чтобы проводить долгие репетиции, дабы во время концерта всё смотрелось как положено. Но этого и не надо. Не нужна большая сцена и ряды кресел и даже многочисленные сладкие подарки, которыми дети буквально завалены на Новый год.

Поспим после службы, а вечером отправимся к храму, где во дворе (или помещении) уже стоит рождественская елка, горят огоньки и накрыт совсем простой стол. Скатерть на соломе. Вкусная домашняя простая еда. Стоит самовар, в наличии пироги, всё предназначено для того, чтобы подкрепиться, но не переест сладкого.

Спектакль устроим семейный (раньше, до революции, популярное было дело). Нам и не понадобится участие всех семейств, достаточно будет две-три короткие рождественских сценки, благо всяких подходящих маленьких сюжетов хватает. Или вообще разобьем активную часть прихожан на группы (бабушек и особо застенчивых трогать не будем) и дадим им задание — прямо здесь и сейчас поставить по предложенному сценарию подходящую сценку. При необходимости можно и тексты ролей распечатать и подглядывать в них. А на концерте можно выступить всем желающим. Чтобы избежать хаоса, организаторы праздника соберут информацию о предполагаемых номерах заранее. Кто-то под гитару или баян споет, кто-то рождественские стихи прочитает, а бабушка может рассказать, как они в детстве праздновали этот удивительный праздник. Даже конкурсы (викторины) можно провести и для взрослых, и для ребят одновременно и хоровод вокруг елочки устроить. Детям будет в радость, и не беда, что взрослые поначалу будут смущаться — они-то привыкли обездвиженно сидеть перед сценой и только хлопать в ладоши.

После концерта — за трапезу. Дети в конце стола (под присмотром), батюшка во главе,

поздравит всех, скажет несколько слов о празднике. А в конце — подарки под елкой (их во время трапезы один добрый папа разложил). На каждом подарке ярлычок с именем адресата. Подарки простые, но разные — это важно.

Одна из наших многочисленных забот — научить ребят дарить и принимать подарки. Это значит, что и под нашей елкой лежат подарки не только ребятам, но и взрослым. Их как раз дети сделали. К каждому подарку прилагается открытка, можно и самодельная с поздравлениями от прихода, батюшки и изготовителя подарка. Можно ведь так сделать, чтобы ребята не знали, кому они подарки мастерят. А можно, наоборот, сделать их именными.

Для ребят в открытках можно писать пожелания, комментарии к подарку: «Милой Маше гребень деревянный, косе ее на радость» или «Мише пожарная машинка в память о летнем походе» (когда Миша удачно затоптал вспыхнувшую траву). Надписи вообще должны связывать ребят с их добрыми переживаниями.

Может показаться, что делать (подбирать) такие подарки — дело хлопотное и долгое. Возможно, но, во-первых, это всё очень интересно и весело, вызывает всяческие добрые чувства, а во-вторых, где же, как не в подарках, ярко проявлять свое хорошее, заботливое отношение! Подарки как таковые имеют важное воспитательное значение, они дают возможность проявить свою индивидуальность ради другого человека, при этом принимая в расчет его внутренний мир.

Еще один, более простой, способ распределения подарков (он хорош для взрослых) может быть следующим: все «взрослые» подарки складываем в один огромный мешок, и каждый наугад выбирает себе один из них. Подарки эти взрослые сами покупают (на оговоренную сумму) и приносят с собой, а там уж что кому достанется.

Дети все-таки требуют индивидуального подхода, так что обратим на это особое внимание, тем более что наше время и так вконец обезличено. На всяческих утренниках вручается стандартная порция конфет, и по домам. Дома, конечно, совсем другое дело, но ведь наша задача и состоит в том, чтобы храм для ребят тоже стал домом (не вторым, а просто необходимым продолжением первого и единственного).

Ребята, конечно, могут друг другу завидовать, хвастаться и переживать о полученных (не полученных) подарках. Не будем этого бояться. Когда, если не сейчас, учить их правильному отношению к таким дарам? Дело это не одномоментное, но мы к этому привыкли. Вразумим, успокоим, пристыдим и отвлечем.

Зато на Пасху Христову с подарками всё ясно — красим, разукрашиваем, делаем яички и празднуем самый важный, самый радостный праздник весело, открыто

и с размахом. Устроим пикник в лесу (если Пасха поздняя) или празднество в нашем помещении. А к этому добавим песни (хором вокруг костра), игры всякие, викторины семейные и угощение. И вновь самое существенное — праздновать неотретированно, а от души и всем вместе. Этот праздник праздников — хороший повод и гостей позвать, тех, кто, возможно, лишь заходит в храм свечи поставить. Здесь, на природе, среди наших дружных прихожан эти люди могут получить столь нужную для них радость, почувствовать себя своими, долгожданнами, чайными гостями. Ведь пасхальная радость — для всех, и нам надо учиться ею делиться.

Каждый праздник важен, конечно, не столько внешними проявлениями, сколько своей внутренней теплотой и радостью. И эта радость не может быть формальной, по указу, вымученной или обыденной (отпраздновали, прибрались — пот от усталости отерли). Будем

милостивы друг к другу и позволим нашим ребятам научиться незамутненно радоваться. Приобрести умение праздновать как наши церковные праздники, так и праздники светские, часто становящиеся либо мертвенно начетническими, либо бессмысленно чревоугодническими (вначале гром оваций и пафосные речи, потом пир горой, неважно по какому поводу).

Едем на богомолье

Разрабатывая программу духовного просвещения наших следопытов, мы, разумеется, обозначим ее внешние рамки и требования. Составим список тем, опираясь на Закон Божий, которые хорошо бы ребятам усвоить, разработаем циклы бесед, устроим паломничества. Вместе с тем вся жизнь нашего патруля должна быть духовно сознательной, ответственной, выражающей в реальной жизни те максимы, которые ребята постигают в теории. Каждое наше начинание, по сути, должно стать еще одной страницей описания Божьего мира, который мы и открываем совместно с детьми. Причем такие открытия можно делать даже «случайно» (на самом деле вполне осознанно) в самых неожиданных местах и ситуациях.

Рассмотрим этот принцип на примере организации паломничества в близлежащий монастырь. Само по себе "Богомолье» (см. И. Шмелева) должно стать ярким, запоминающимся событием в жизни ребят, так что подойдем к его организации со всей ответственностью.

Подготовка к паломничеству

Призовем всех родителей выделить одни выходные для участия в предстоящем событии (мы отправляемся в монастырь с ночевкой). Но прежде нам надо договориться обо всех деталях с самим монастырем, для чего в ближайший свободный день сами отправимся на переговоры (можно и по телефону, но нежелательно, нужно всё посмотреть своими глазами). Возможно, мы уже ранее бывали в этом монастыре, но надо понимать, что паломничество во взрослой группе отличается от организованного паломничества с детьми. То, что для взрослого человека вполне понятно и переносимо, скажем условия размещения, может не подойти ребятам, так как, повторим еще раз, мы стремимся дать им положительный духовный опыт, который, несомненно, может принести паломничество, и мы обязаны сделать для этого всё от нас зависящее.

Наладить хорошие контакты с насельниками расположенного недалеко от нашего города монастыря (или стоящего непосредственно в городской черте) — дело важное и вполне осуществимое. Нам необходимо договориться о месте проживания ребят, желательно отдельном от остальных паломников и трудников, дабы не мешать последним и одновременно не погружаться в житейские заботы незнакомых людей. Если у монастыря нет условий, чтобы разместить ребят на кроватях, но есть свободное теплое помещение, то такой вариант вполне подойдет. Туристические коврики и спальные мешки — отличное «ложе» для детей, подчеркивающее замечательную неординарность ситуации.

Также договоримся об исповеди для следопытов, если это осуществимо. Поговорим с тем иеромонахом, который будет их исповедовать. Такая исповедь, вне стен своего храма и не перед «своим» священником, может стать серьезным испытанием для ребят. Уточним также расписание богослужений. В некоторых монастырях исповедуют и перед самим причастием, что серьезно удлиняет службу. То же относится и к сельским приходам, которые мы тоже можем посетить с ребятами.

В этом случае мы должны предусмотреть возможность занять наших ребят (беседой, рисованием) перед храмом, чтобы они, ожидая причастия, не мешали молящимся и сами не

растеряли в утомлении благостного настроения. Обратим внимание на возможность наших ребят присесть где-нибудь во время службы. В монастырях они длиннее, чем на приходах, и мы должны заранее решить, насколько полно в них смогут участвовать наши ребята.

Естественно, мы спросим, будет ли готов монастырь предоставить нам трапезу, уточним время, место, местные правила. Вероятно, нам придется позаботиться о дополнительном питании, выясним также, где можно кипятить воду (возьмем с собой электрический чайник), мыть руки и посещать туалет.

Если у нас получится договориться о совершении следопытами каких-либо работ (что было бы вполне уместно), то осмотрим место их проведения, поразмыслим, какое снаряжение (перчатки, например) может потребоваться. Работы должны быть посильными, но осмысленными и необходимыми. Печально, когда ребята понимают, что их труд был никому не нужен.

Программа поездки

Далее составим предполагаемую программу паломничества. Обойдем святыни, которые нам предстоит посетить (памятные кресты, источники, часовни). Если мы предполагаем купание в источнике, учтем это, взяв полотенце в список необходимых вещей.

«Проложим» в уме (на карте) дорожку паломников, то есть последовательность посещений памятных, освященных мест, чтобы не путаться и не метаться впоследствии. Узнаем стоимость поминальных записок, свечей, словом, уясним для себя примерную сумму, которую мы порекомендуем родителям иметь с собой или внести в качестве взноса.

Транспорт, бесспорно, лучше всего иметь свой собственный. Это даст нам возможность часть пути к монастырю преодолеть пешком, что будет весьма полезно и отвечать самой сути паломничества. Тем более что пешие пути ко многим монастырям (Свято-Введенская Оптина пустынь, к примеру) пролегают через удивительно благодатную местность.

По возвращении домой расскажем «организационному комитету» паломничества, возглавляемому нашим батюшкой, об итогах разведки. Кстати, будет замечательно, если он сам пожелает сопровождать паломничество патруля. Это решит вопрос о проведении молебнов в памятных местах, исповеди, а главное, даст возможность священнику в очень благоприятной обстановке беседовать с ребятами, сопереживать им, предметно рассказывать о духовной жизни человека.

Подготовим к паломничеству и самих ребят. Хорошо бы они поняли (а мы бы учили при составлении программы) то, что право совершить паломничество необходимо заслужить. В этом случае «заслуга» — осознанная готовность души поработать (молитвенно и физически) ради Господа. То есть ребятам мы скажем, что будет непросто, опишем программу (они должны ее знать и могут внести свои предложения) и сообщим, что к паломничеству надо готовиться особо.

В чем именно будет состоять эта особенность, решим, исходя из конкретной ситуации. Не исключено, что это общий (добровольный) трехдневный пост или особенное занятие, на котором мы расскажем историю монастыря, жития святых, в нем подвизавшихся, покажем о нем фильм или фотографии. Возможно, информации будет настолько много, что одного занятия не хватит. Это могут быть даже элементы физической подготовки: какую-то часть пути мы пойдем пешком, и надо испытать себя заранее, отправившись на продолжительную прогулку в окрестный лесопарк. Мы обязательно должны провести такую подготовку,

своеобразный зачин, для того чтобы само паломничество стало для ребят ожидаемым, важным событием, а его ценность подкреплялась нашими трудами. К паломничеству можно подвести ребят и в ходе цикловой игры, погрузившись в быт дореволюционных паломников (пошив, например, заплечные мешки) и почитав вслух подходящие произведения русских писателей. Для нас важно, чтобы паломничество стало венцом, значимой частью нашей программы занятий, гармонично входило в эту программу, дополняя и, может случиться, завершая отдельную ее часть.

Перед паломничеством уместно будет всем паломникам отслужить молебен ради такого благого начинания.

Получив благословение священника, всю информацию, которую мы хотим донести до родителей ребят, распечатываем и раздаем: куда именно, насколько отправляемся; как это делаем (транспорт, пеший путь); что брать с собой, сколько денег; какие места предполагаем посетить (купание в источнике) и в каких богослужениях участвовать (напомним родителям, что перед причастием ребятам надо соблюдать определенный пост, например). При необходимости можно предложить к прочтению историю монастыря, карту местности и прочий справочный материал. Если мы устно не успели пригласить родителей к участию в паломничестве, сделаем это теперь.

Родители, прямо не связанные с постоянной работой в патруле, могут иметь в ходе паломничества программу, несколько отличную от общей. Скажем, оставаться на всё богослужение, когда мы приводим ребят только к елеопомазанию (вечерняя служба). Но во всех остальных компонентах родители должны быть неотделимой частью всего нашего общества, поддерживая и укрепляя бодрый дух и настрой.

Одним мы поручим читать ребятам перед сном подходящую книгу, другим — помочь ребятам правильно подавать записки, третьим — обеспечить купание в источнике (там может быть очередь и т. п.). То есть дать вполне конкретные задания, тем более что дел хватит на всех.

Во время пребывания в монастыре постараемся познакомить ребят с образом жизни монашествующих: их трудами, различными послушаниями, распорядком дня. Пройдем по окрестным местам, сделаем фоторепортаж, устроим пленэр, попросим благословение на посещение колокольни, стен и башен.

Будет замечательно, если мы привезем для монастыря (настоятеля или приставленного к нам монаха) какие-либо подарки, сделанные своими руками. Возможно, нам представится случай спеть, прочесть стихи, рассказать о жизни нашего патруля.

Поможем ребятам приобрести памятные вещицы, иконы в монастырской лавке, подарки для своих родителей и друзей. Если наш священник не смог с нами поехать (или даже смог), подберем подарок и для него.

Причастие ребят — центральное событие всего паломничества. После службы мы можем отправиться на общую монастырскую трапезу, вручить ребятам памятные подарки (как знак доброго завершения наших трудов), вообще создать радостную атмосферу.

Даже по возвращении домой паломничество не закончится. Мы встретимся на следующем сборе, если выпадет случай, отслужим благодарственный молебен, а после него соберемся в штаб-квартире, чтобы посмотреть и раздать фотографии (мы их успеем распечатать за неделю между поездкой и этим сбором), обсудить его ход, выслушать впечатления ребят. Они вполне могут написать и отправить в монастырь письмо с благодарностью, и в дальнейшем наш

патруль станет поддерживать с ним духовную связь и не раз еще отправится в такое замечательное путешествие, как богомолье.

Дополнительные направления в рамках курса

В качестве итога отметим для себя, что патрульная жизнь в рамках освоения программы «Мир Божий» может иметь следующие направления (в дополнение к изучению Закона Божьего):

1. Циклы бесед, выстроенные на основе личного опыта следопытов. Такие циклы — ниточки, связывающие наших ребят с их жизнью в Церкви.
2. Занятия (как часть сбора) по подготовке следопытов к сдаче испытаний на определенную ступень. Если мы разрабатываем требования для отдельных ступеней (см. Приложение), то подготовка к их сдаче будет включать в себя необходимую информацию. Многие пункты из таких требований можно «упаковать» в рамки цикловых игр и других испытаний. Например, чтобы проверить, как ребята запомнили двенадцатые праздники — выкладываем перед ними иконы этих праздников и просим каждого по очереди описать изображение на иконе и рассказать о смысле изображенного на ней события. Здесь важна не богословская глубина, а принципиальное понимание ребятами смысла того или иного праздника.
1. Включение ребят в осмысленное прохождение ими годового богослужебного круга. Для этого повесим у себя настенный календарь и будем смотреть, какие праздники нас ожидают, когда начинается ближайший пост, скоро ли именины и т. д. В своих программах мы связываем жизнь патруля и жизнь всей Церкви. Скажем, во время постов не стоит устраивать приключенческих цикловых игр, но можно заниматься, в частности, освоением ремесел, пусть и в рамках соответствующей цикловой игры.
2. Паломничества к святым местам. Начнем со своего города (района). Прежде всего познакомим ребят с их храмом, потом посетим (не во время службы, чтобы всё осмотреть) другие приходы. Наладим с ними дружественные отношения (гости, общие конкурсы и праздники). Далее обратим внимание на окрестности, постепенно расширяя географию поездок (в рамках одного-двух дней).
3. Участие ребят по благословению настоятеля храма в службах в качестве алтарников, певчих, при уборке храма и т. д. Такие послушания лучше всего исполнять по очереди, соотносясь с духовным состоянием и подготовкой ребят.
4. Организация и празднование церковных праздников, участие в конкурсах (певческих, литературных, рисунков, фотографий и т. д.), проводящихся на приходе, в благочинии, епархии.

* * *

Главное — постоянное внимательное отношение к духовному состоянию ребят, создание наиболее благоприятных условий для координации всех наших семейств ради общей жизни на приходе.

Курс «Родиноведение»

Дорога домой

Родиноведение — сумма знаний человека о своей Родине, включающих ее историю, культуру, обычаи народа, географию и природоведение. Этот термин пришел к нам из недр русского зарубежья, сформировавшегося в ходе гражданской и прочих войн и смут XX века. Русские эмигранты, вынужденно покинувшие оккупированное коммунистами Отечество, всегда верили,

что Господь помилует нашу страну, освободит ее от власти безбожников. Они хотели сохранить православную веру и память о России в сердцах своих детей и внуков и потому, оказавшись в инокультурной, инославной среде, первым делом сплывались вокруг православного прихода (или создавали его на пустом месте) и начинали работу с детьми. Эта работа, которая и сейчас ведется во многих странах мира, дала нам, живущим в России людям, удивительные примеры стойкости, любви к Отечеству и неоценимые методики по организации разнообразных, в том числе и детских, объединений. Призывая нашего читателя обратить внимание на богатейшее наследие русской эмиграции, отметим один интересный и важный момент, связывающий нас, граждан России, и наших зарубежных братьев и сестер.

Дело в том, что наши дети, тем более их нецерковные сверстники, иногда неосознанно находятся в некоей «внутренней эмиграции». Живя в своем Отечестве, они до боли мало о нем знают. Вокруг них поликультурная среда, наполненная обрывками, фрагментами тех или иных традиций, объединенных общими ценностями языческого и атеистического миров. Для многих ребят мультипликационные роботы, монстры, ярко раскрашенные, громко вопящие уродливые персонажи становятся близкими и понятными. Становятся красивыми. Всё больше появляется ребят, более склонных, образно говоря, посидеть у виртуального огонька в рамках очередной онлайн-игры, чем у настоящего, реального огня в настоящем, ненарушенном лесу.

Та же проблема еще в большей степени касается речи, которую слышат ребята и которой пользуются сами. Простейшие заклинания в виде рекламных слоганов надолго поселяются в их голове. Реклама между тем советует ни с кем не делиться этими вкусными или механическими «радостями», брать от жизни всё, что можно ухватить, и «не париться», смотреть позитивно, отрабатывая навыки одноклеточного общения через постоянно обновляющиеся устройства.

Сталкиваясь (а это неизбежно) со всеми этими явлениями, ребенок (в том числе из православной среды) подвергается массивной безжалостной атаке, противостоять которой сумеет не всякий взрослый.

Конечно, есть семейства, которые могут оградить ребенка от самых разрушительных средств массового соблазна, отдать его в хорошую школу (высокого уровня образования), воспитать его культурным, образованным, инициативным и, главное, внутренне свободным, не зависящим от власти вещей человеком. Именно такую, истинную, свободу и дает своим чадам Церковь Христова (и только она). Но достижение внутренней, духовной свободы требует пожизненных усилий. И наша задача — помочь своим детям вернуться из духовной и культурной «эмиграции» домой, помочь рассмотреть настоящий Божий мир, найти совсем иную почву под ногами, нежели та, которую нам услужливо создает современность.

Программа «Родиноведение» как совокупность базовых, архетипических знаний предоставляет ребятам своеобразную карту «дороги на Родину», которая, как мы надеемся, поможет нашим детям ступить на этот нелегкий путь.

Чтобы ребенок полюбил свою Родину (не политический строй, не ту или иную форму государства, а Родину по сути), необходимо, чтобы он понимал и принимал, как это теперь говорят, истинную шкалу ценностей. И основная ценность, дающая осмысленность бытия нашего Отечества, — это наша православная вера. Никакие громкие победы или научно-технические достижения не могут быть оправданы, если при этом теряется самый смысл человеческой жизни, а жизнь становится «щепкой» леса, который рубят, или «еще одним кирпичом» в стене, символизирующей государственную мощь. Без любви к ближнему, и тем паче без любви к Господу, ничего истинного, настоящего не построить. Эта простая максима и является «отправной точкой» на нашей «карте».

Любовь должна быть деятельна, а делать что-либо надо уметь. Чтобы уметь, необходимо учиться. Так мы и отвечаем нашим ребятам на вопрос: зачем мы здесь всем этим занимаемся. Учиться необходимо осмысленно и с радостью. Радость приносит любовь, которая произрастает от сопереживания. Сопереживать можно тому, с чем ты непосредственно соприкасаешься, что изучаешь, что для тебя становится по-настоящему важным. Нашим ребятам, чтобы полюбить родную культуру (а через любовь к своей культуре можно понять культуры других народов), природу, историю, необходима встреча. Встреча с лучшими образцами памятников культуры, посещение дивных заповедных уголков, «чтение» книги природы, погружение в глубины истории. Если любишь, то и прощаешь. И тогда утрачивает актуальность странная концепция «патриотического» подхода к нашей истории, которая утверждает лишь подвиги, завоевания, прочие великие, исключительно положительные, деяния наших предков, тем самым не только упрощая и без того схематичное представление о прошлом, но и принижая истинные примеры любви, мужества и терпения.

Если наши ребята любят русскую историю, то они и будут к ней относиться как к любимому человеку, которому мы сопереживаем, зная о его болезнях и недостатках, и готовы всегда прийти на помощь. Нам очень важно научить ребят понимать не только победы, праздники, достижения (многие из которых лучше бы нам не достигать), но и все события совокупно, дарованные Господом нашей стране.

Путешествия по «дороге на Родину» можно оформить как в отдельные серии занятий в качестве основной части сбора, так и включить в требования к различным специальностям или вплести в сюжет цикловых игр. Давайте рассмотрим некоторые возможные варианты составления таких программ.

Отдельные серии занятий

Краеведение

Начнем с изучения нашей малой родины. Просто пройдемся по окрестностям, памятным местам, включим эти прогулки в цикловую игру «Путешественники» или «Экскурсоводы». Устроим «фотографическую разведку» — в ходе этих прогулок ребята сделают серии фотографий о своем городе (населенном пункте) и даже снимут короткие видеозарисовки. Обратим внимание ребят на памятники архитектуры, архитектурные ансамбли, посетим краеведческий музей и расскажем об истории возникновения нашего города. Будет замечательно, если нам удастся посетить, например, пожарную или воинскую часть, ферму, кузницу, мастерскую художника или ремесленника. Возможно, история нашего края откроется ребятам и в ходе бесед с прихожанами нашего храма, другими интересными и умелыми людьми.

Такую программу можно растянуть на один-два года, распределив ее содержание по различным начинаниям, осуществляемым в рамках нашего патруля. Допустим, прогулки, как уже говорилось, включим в цикловую игру. Обзор памятников архитектуры и посещение музея приурочим к конкурсу фотографий (специальность «фотограф»), встречи с разными людьми и посещение всяческих объектов будем проводить раз в два-три месяца, каждый раз составляя заранее подходящие задания, которые необходимо выполнить ребятам в рамках той или иной специальности.

И, конечно, можно составить особый курс (пять-шесть занятий), который даст ребятам возможность понять, где они, собственно говоря, обитают. Не забудем повесить в нашем помещении большую карту города и окрестностей и отмечать рисунками или специальными знаками места, где мы уже побывали. Краеведение — это еще и личная история каждого

следопыта. 9-10-летние ребята вполне способны расспросить своих родителей и родственников об истории своей семьи. Найти фотографии, узнать о том, чем занимались и где жили их предки. Всю собранную информацию можно записать на видео (ребята показывают фотографии, рассказывают, расспрашивают) и оценить. Наиболее интересные материалы представить на выставку или дать возможность поведать о них другим ребятам и родителям. Знания ребенком личной истории — важнейший компонент в процессе его самоидентификации.

Природоведение

Одно из самых полезных начинаний. Поможем ребятам и самим себе познакомиться с окружающей природой. Если мы сами не во всем хорошо разбираемся, приложим усилия и поищем компетентного человека. Проведем несколько экскурсий — исследований, посвященных отдельным природным объектам. Летом можно отправиться на поля, в разнотравье отыскать знакомые растения, собрать гербарий, заодно научиться плести венки, а вечерами пить отвары из собранных под чутким руководством специалиста трав. Или отправиться всем патрулем с мамами и папами за грибами и ягодами, устроив в конце небольшой пикник, а из собранных ягод самим сварить варенье для дальнейшего угощения. Изучить мир реки, провести простейшие наблюдения, уметь определять направление и даже скорость течения, а при наличии подходящего папы остаться на берегу с ночевкой и попытаться наловить рыбы и сделать уху.

Такие «незапланированные» прогулки можно время от времени устраивать в качестве «перебивки» основного процесса занятий, эмоционального отдыха, времени для любования природой и неспешных «дорожных» разговоров. Вот мы занимаемся, и вдруг объявление: на следующем занятии в лес — исследовать таинственный овраг. Не забудем эти наши прогулки пометать на карте (каждый маршрут отдельным цветом, с датой). И дадим наставления родителям об одежде и обуви.

География

Тесно взаимосвязана с краеведением. На большой карте Древней Руси отметим место нашего сегодняшнего жития. Если место это находится вне пределов данной карты, повесим подходящую. А потом покажем ребятам современную карту России и тоже отметим наш родной город. Найдем столицу, ближайшие крупные населенные пункты. А может, отметим и деревни, в которые на лето уезжают наши следопыты, а также в рамках изучения личной истории и генеалогии проведем стрелки к нашему городу из мест, откуда прибыли бабушки и дедушки ребят. А куда впадает река, протекающая неподалеку, а где мы окажемся, если перевалим через вон те горы на горизонте? Что такое километр и долго ли «его идти»?

История

Нашим следопытам серьезно заниматься исторической наукой рано. Но вот «вкус» к историческим исследованиям прививать надо с раннего детства. Начать такое погружение можно и в виде цикловой игры (некая «машина времени» уносит нас в прошлое), и в ходе цикла занятий.

В нашем помещении можно повесить такую длинную «линию времени» (вдоль по стене, полтора метра над полом). На ее конце просто обозначим нынешний год (в дальнейшем будем ее наращивать) и покажем эту точку ребятам. Чтобы «точку» опредметить, поищем, вырежем и приклеим надлежащее изображение (маленькое фото нашего храма, например, или групповое фото патруля), что будет означать для ребят день сегодняшний. Этот день, кстати, отражен на

церковном календаре. Нам важно научить ребят чувствовать ход времени. Далее мы можем нанести на ленту отсечки — года (десятилетия) — и каждый раз, когда мы обращаемся к новому для следопытов историческому событию, отмечать его соответствующим изображением на ленте (дата внизу, краткая подпись). Начать можно с даты основания нашего храма. Поможем также ребятам отыскать их год рождения. Так можно совместить отдельные рассказы по истории с календарем. Наступает важная (круглая) дата — мы о ней расскажем и отметим на ленте времени, ребята постепенно наглядно научатся понимать, когда и что было.

Свой рассказ сделаем максимально предметным. Покажем фотографии и рисунки, портреты участников событий и фрагменты исторических и документальных фильмов (совсем короткие, минут на пять). Если возможно, посетим музей или принесем реплики предметов, относящихся к изучаемой эпохе. Если мы сообщаем о пудовых мешках — отвесим пуд в натуральный мешок и предложим нескольким следопытам сдвинуть его с места. Говоря о косой сажени, отмерим ее «в следопытах». Рассказывая о битве воинов, у которых были забрала (личины), не поленимся и вырежем узкую щель хоть в коробке и предложим всем желающим поглядеть, что видно. Кстати, ничего почти не видно. Попробуем опытным путем понять, почему тяжело выносить раненых с поля боя, что объясняет большие потери среди раненых советских солдат, которых выносили девушки-санитарки (у немцев женщины полевыми санитарками не служили). Пойдем в тир стрелять, чтобы понять, как это нелегко. Если у нас нет настоящего меча (или его реплики), то хотя бы подберем подходящую по весу металлическую палку — пусть ребята поймут, что воину было сражаться непросто (кольчугу примерить тоже полезно). Соорудим лучину, попробуем косить траву, сделаем макет крепостной башни. Главное, чтобы событие не стало очередной порцией неактуальной для ребенка информации. Такие занятия можно приурочивать не только к датам, но и вплетать в сюжет цикловых игр и специальностей.

Этнография

Переплетена с историей. Сопряжена с краеведением. В каком бы регионе нашей Родины ни располагался наш храм, ребята должны постепенно разузнать о культуре и быте народов, населяющих эту местность. Сейчас появились так называемые этнопоселения, музеи деревянного зодчества, природно-культурные заповедники — постараемся их посетить. Если до таких мест никак не добраться, отправимся в музей.

Может быть, при нашем храме (или совсем рядом) действует какой-либо коллектив народных песен и плясок или сами дети участвуют в его работе. Здесь надо сказать, что такие коллективы делятся, условно, конечно, на две неравноценные группы. Меньшая часть занимается настоящим историческим фольклором, реконструирует наряды, воссоздает ремесла. С такими людьми чрезвычайно полезно наладить тесную связь, исключая прямых практикующих язычников, которые пытаются не только научным фольклором заниматься, но и «домысливать» его до вразумительной религиозной системы (новодел такой).

Другая, большая, часть фольклористов по сути таковой не является. В своем творчестве они используют как бы народные костюмы, относящиеся к определенному региону не более чем перья на голове условного индейца. Если эти перья расположены «правильно», то об их носителе много чего можно рассказать. Но если их «понатыкали» лишь для того, чтобы неискушенный зритель понял, что вот он индеец, то на этом полезная информация исчерпана. Так же и с фольклористами: просто рубаха традиционного покроя (да еще с покупной тесьмой) — это маскарадный костюм. Такой же народный, как и песня «Ой, мороз, мороз». В этом ничего страшного нет, просто будем учитывать такие обстоятельства.

Настоящий фольклор ребятам слушать и понимать будет бесполезно. По крайней мере перед тем, как вести их на концерт или беседу, потрудимся сами вникнуть в смысл предлагаемого

материала. Продуктивнее обратиться к практикующим ремесленникам, чтобы ребята сами посмотрели и, если получится, попробовали что-либо смастерить. Отличный вариант — занятия ремеслами при храме, что, конечно, выходит за рамки работы патруля, если подходить к делу серьезно, но может укладываться в общую систему работы с детьми при приходе. День — на патруль, другой — на хор, третий — на ремесла и т. д.

Хорошая идея — дать ребятам возможность взглянуть на нормальную деревенскую жизнь изнутри. То есть провести три-четыре дня в деревне, сообразуя ритм жизни с крестьянским: без электричества, ложиться с закатом, вставать с рассветом, выполнять различные посильные работы, готовить пищу в печи, в речке купаться, баню топить. Это вполне осуществимо с ребятами 9-10 лет в сопровождении умелых взрослых. И крайне полезно для восстановления нормального ритма и ощущения жизни. Если такая возможность у нас появится, непременно ее осуществим.

Литература

Мы стараемся привить ребятам любовь к чтению. Читаем вслух, рекомендуем и «подкидываем» интересные и полезные книги. Основа — русская классическая литература, доступная для ребят следопытского возраста, в основном в своем стихотворном наследии. Сказки

А.С. Пушкина, произведения русских поэтов, описывающих природу, их религиозные стихи. Достойные сказки и рассказы русских и зарубежных писателей, экранизации (в целом хорошие детские фильмы) — всё это мы должны искать и собирать в библиотеку (или иметь список «рекомендованной» литературы).

Не обойдем своим вниманием и научно-популярные издания для детей, энциклопедии, атласы и книжки для раскрашивания. Книги постараемся подбирать для личной библиотеки с самыми наилучшими иллюстрациями и оформлением. Такие книги стоят недешево, но являются настоящими произведениями искусства, способными не только привлечь внимание ребенка, но и привить ему интерес к хорошей литературе. Не забудем читать (или рассказывать) коротенькие рассказы своим детям перед сном, а для следопытов периодически устраивать чтения вслух. Мы читаем, а они рисуют иллюстрации, раскрашивают, вышивают, лепят, и все это происходит мирно и уютно. Какие именно книги мы будем искать, поговорим подробнее чуть позже, а пока отметим, что никакие электронные издания не заменят настоящую полноценную книгу.

Музыка

Очень важно, что дети слушают в детстве, какой музыкальный фон их сопровождает, и научатся ли они понимать и ценить настоящую музыку. Что же, перед нами расстилается широкое поле деятельности. Начнем с того, что в нашей штаб-квартире перед занятиями, после них, в перерыве должна звучать музыка. Классические яркие этюды, умиротворяющие оркестровые произведения, простые детские песенки, туристические, подходящие нам баллады и православные канты.

Время от времени будем устраивать «музыкальные» занятия, «цепляя» их в дополнение к любым циклам бесед и сборов. Беседа со священником? Слушаем одно и то же песнопение разных распевов и гласов. Или тропарь праздника. Или ту часть (фрагмент) богослужения, которое нам предстоит (ребята непременно узнают «знакомый» отрывок). Говорим об истории — включаем музыку того времени или произведения, созданные по тому или иному поводу. Стараемся угадать настроение, которое пытался передать автор музыки, иллюстрируем ее (занятие для второй части сбора), прослушиваем звучание отдельных инструментов и находим

их «голоса» в звучании оркестра.

Если будет такая возможность, подпишемся на детский абонемент в нашей филармонии. Пригласим «живого» исполнителя, который принесет свой инструмент, сыграет на нем и расскажет всё, что сможет. Наши ребята тоже, наверное, играют на каких-нибудь инструментах, не забудем использовать это умение в различных начинаниях патруля.

Сами постараемся больше разузнать о современной музыке (пригодится для дискуссий с подростками), тем более что и здесь возможны удивительные и радостные открытия. Интересно, что многие передачи православного телевидения (телеканалы «Союз» или «Спас») сопровождаются произведениями современных рок-музыкантов, причем не в контексте «деструктивная музыка Запада», а в вполне мирных церковных сюжетах. Забавно иногда прислушаться. Мы должны привить ребятам чувство настоящей, качественной музыки, написанной не ради сиюминутной славы или обогащения. Малые дети, которым онтологически претит всякая фальшь, отлично смогут во всем разобраться. Нам необходимо подготовить их к «отражению атаки» массовой «культуры».

Живопись

Равно как и музыкой, рисованием и живописью будем заниматься постоянно. Знакомиться с творчеством художников, учиться описывать вслух сюжеты, изображенные на полотнах, устраивать пленэры, инсталляции и выставки рисунков и фотографий. Научим ребят использовать в рисовании не только альбомные листы, но и совсем небольшие (разной формы) листочки бумаги, выписывать «буквицы» и инициалы, подбирать цвета и делать аппликации.

Каждая наша программа, цикловая игра, серия бесед и занятий могут сопровождаться художественным оформлением. Мы иллюстрируем книги, которые читаем вслух, музыку, которую слышим, создаем праздничные открытки и «портреты» друзей. При этом не делим ребят на способных и неспособных, просто предоставляем им возможность (и нашу помощь) выразить себя через рисунок, даже если никто, кроме автора, в этом рисунке ничего интересного не находит. Здесь важно только не поощрять халтурные работы, сделанные, «чтобы отвязались». Для этого будем постоянно менять условия изображения, создавая тем самым мотивирующее пространство, некий «вызов» творческим силам авторов. Рисунки «вслепую», одноцветные, разного формата, «вид комнаты глазами кошки», «прошу вас передать с помощью одной краски ощущение вечера» и т. д. Осторожно, деликатно научим ребят не бояться своего творчества, относиться к нему не как к уроку или заданию, а как к проявлению своего взгляда на мир, который искренне интересует окружающих.

Обсуждая представленные работы, обойдемся без критики, без нарочитой похвалы, постараемся найти интересную деталь, сюжет, цветовое решение. Что необходимо, уточним у автора. Научим ребят со всем вниманием и благожелательностью обсуждать чужие работы (стилистика соответствующей цикловой игры здесь нам весьма пригодится). Если человека подвести к окну и спросить, что именно он видит, то один может разглядеть горизонт, а другой обратит внимание на пыль на стекле. Любопытно, что и тот и другой видят по-своему далеко, но по-разному.

Есть еще множество занятий, которые сопрягают мир ребенка с миром его Родины. Вероятно, нам удастся поставить и снять простенький игровой фильм или спектакль. Изготовить все игрушки на рождественскую елку. Устроить свой собственный музей, занявшись коллекционированием чего-нибудь занятного. И любое дело мы научимся увязывать с нашей общей культурой, с пространством «Родиноведения», без которого, вне которого невозможно реализовать дарованные Господом таланты.

«Родиноведение» в контексте цикловых игр

Подробно о таких играх расскажет следующая часть нашего пособия, а пока приведем примеры переплетения тем по «Родиноведению» с сюжетами таких игр.

1. Краеведение дает нам массу интересных игровых конструкций. Помимо специализированной игры «Исследователь» (все названия, естественно, можно изменять), в которой ребята получают серию заданий исследовать определенные места своего населенного пункта, мы можем использовать краеведческий материал в сюжете отдельных эпизодов. Например, старый моряк просит сфотографировать в городе места, связанные с его детством, на память. Сам он уже тяжел на подъем. Отмечает на карте эти места или сам дает фотографии и просит по ним разыскать его бывший дом (именно в его дворе он когда-то спрятал свой клад). Укажем «район поисков» (не слишком большой) и будем знакомить ребят с историческими местами, одновременно тренируя их наблюдательность и разыскивая клад. Или для игры «Искатели древностей» выясним в музее старые названия некоторых интересующих нас улиц. Ребятам и в музее надо побывать, и с его сотрудниками договориться, и заодно узнать, что улица Ленина не в честь девочки наименована, а раньше называлась Покровской.
2. Природоведение осваиваем в ходе приключенческих игр. Собираем нужные травы по рецепту «лесного лекаря» и варим лечебный отвар. Учимся красться по-индейски, след в след через высокую траву или по лесу. Разгадываем тайны «лесника», испытывающего наши знания, предложив детям отделить съедобные ягоды от несъедобных (главное, чтобы он сам в этом разбирался). «Сторож птиц» покажет издали в бинокль гнездо хищника. А основным испытанием в игре «Первопроходцы» будет преодоление небольшого заболоченного участка с параллельным рассказом о значении болот в экосистеме.
3. Географию начнем постигать со знакомства с картой (кроками) окрестностей нашего храма. Будем по знакам отыскивать спрятанные записки. Любая морская игра (в помещении и на воле) отправит нас к изучению дальних и ближних стран, поиску городов с непривычными для нашего уха названиями, прокладке маршрута и вычислению расстояния. «Штурман!» «Да, капитан!» «Сколько нам еще идти (не плыть!) до Санкт-Петербурга?» «Два сантиметра по карте, капитан!» Эх, знать бы, сколько это будет морских миль. Ничего, научимся. Заодно поговорим (и покажем) о компасах и о звездах.
4. На каждый исторический период или событие можно придумать по игре. Но времени на всё не хватит, так что за четыре года жизни следопыта в патруле он сыграет в две-три такие игры. Значит, и выбрать нам надо для сюжета важные, яркие эпизоды. Без жестокости и излишнего реализма. Поиграем в «Княжескую дружину», «Казаков» и «Садко, заморского гостя». Охватим разные сферы деятельности наших предков, не привязывая сюжет к конкретному событию (дети еще малы), а погружая ребят в «атмосферную», насыщенную событиями историю. Княжеская дружина оружие изготавливает, учения проводит, охотится, отбивает нападение и пирует по этому поводу. Вот и эпизоды игры. Казаки, конечно, в поход собираются — турки на горизонте. Песни поют, походного атамана выбирают, оружие, костюмы, «девок в полон побрали» (старшие ребята) — выручать будем. А до того потренируемся ползать, подкрадываться и маскироваться в лесу. А Садко направляет нас с заданием в страны заморские, навстречу приключениям.
5. Этнографические игры делать сложно. Если только не брать сюжеты русских народных сказок. Адаптируем такой сюжет для детского восприятия, можно и несколько сказок для этого объединить. Вот и будет замечательный эпизод «Встреча с пряхой» (гончаром, кузнецом и т. д.), в котором настоящая пряха просит ребят помочь ей в чем бы то ни было, а взамен дает чудесные пояски (знак — «одежда» для всей игры) и тем самым

пускает в игру. Мир русской сказки очень красочен и привлекателен для ребят, нам лишь надо не углубляться в фольклорно-этнографическую его составляющую и обращаться с сюжетом как с литературным произведением.

6. Игры по литературным произведениям — отличная возможность заинтересовать ребят книгами и чтением. Так что нам останется лишь подобрать подходящий текст, придумать, каким образом можно «поместить» в него ребят (зачин), и оформить весь сюжет в виде ключевых эпизодов. Подробности ниже.
7. Музыка, живопись и прочие виды искусства должны наполнить собой каждую нашу цикловую игру. Сказки? Разучиваем народные песни. История? И песни исторические есть (требуют адаптации), и нарисовать «пропуск» в игру можно, и в эпизоде «Грозный князь» преподнести ему «парсуну» чудесную, чтобы рад был. Товары для игр «Садко», «Хождение за три моря» или «Заморские гости» также необходимо изготовить самим, у кого что будет. Одни из «пластики» фигурок наклеят, другие нарисуют, вышьют, склеят (шкатулки-коробочки), а кто-то своим музыкальным искусством и пением сможет на угощение заработать. Фактически все игры требуют изготовления какого-либо антуража, и определенную его часть (которая не сокрыта от ребят согласно сюжету) могут сделать сами следопыты.

Специальности

В процессе проведения конкретной программы занятий или цикловой игры для наших следопытов необходимо придумывать специальности. «Фотографу» поручим делать фоторепортаж о текущих событиях и эпизодах. «Повар» накормит княжескую дружину. «Астрономы» будут играть в «Потерянную обсерваторию», изыскивая данную обсерваторию и попутно исследуя окружающую их местность. А телескоп найдут, в конце концов на звезды посмотрят и применяют полученные знания в какой-нибудь «морской» игре. «Летописец» ведет хронику игры. «Казачи» таковыми стали после прохождения соответствующей игры и преодоления подходящих испытаний. «Лесники» ходили два месяца в лесопарк или заповедник. «Художники» учились, рисовали и устроили необыкновенную выставку. Специальности нужны не столько нам, сколько самим ребятам, которые тем самым выбирают для себя интересующие их направления деятельности. Так что специальности могут быть как общими для всего патруля («Казачи»), так и частными для отдельного следопыта («Фотограф»).

* * *

«Родиноведение» — постоянно действующий маяк, указывающий нам возможные направления работы, элементы отдельных программ, игр и начинаний вообще. Конечно, все вышеперечисленные формы работы требуют от нас с вами многих знаний и умений, но мы и сами будем рады поучиться и разузнать что-то новое, привлекая на занятия специалистов. Наконец, будем подбирать программу, исходя не из наших желаний, а из конкретных возможностей. Ведь наше «путешествие» — это лишь полигон для развития следопытов, на котором не так важно, чем (обязательно полезным и качественным) мы занимаемся, а важно, как именно и для чего мы это делаем.

Часть 4. Цикловые игры

Общие понятия

Цикловая игра — универсальная методика по работе с ребятами разных возрастов, позволяющая комплексно проводить образовательные и воспитательные программы внутри единого организующего смыслового пространства. Эта методика в той или иной степени

применяется при подготовке профессиональных рабочих групп, разрешении психологических, личностных проблем, организации военно-исторических и социокультурных реконструкций и во множестве других сферах деятельности.

Корни рассматриваемой нами формы организации и проведения цикловой игры лежат в методических разработках русских эмигрантских детских и молодежных организаций (скауты, разведчики, витязи и т. д.), адаптированных для работы с ребятами младшего школьного возраста. Чем мы с вами, собственно, и занимаемся в данный момент.

Для лучшего понимания сущности цикловой игры рассмотрим ее особенности, приведем классификацию и несколько конкретных примеров. Но вначале скажем несколько слов об играх в целом.

Основы методики разработки и проведения цикловых игр просты. Представим, что нам на данном этапе работы с патрулем надо познакомить ребят друг с другом, рассказать об устройстве нашего храма, начать занятие по церковнославянскому языку, подготовиться и провести вылазку в лес, освежить некоторые базовые правила поведения в обществе и одновременно дать им возможность проявить лучшие черты своего характера, воспитывая трудолюбие, терпение, внимание и осмысленное послушание. Если мы будем решать эти локальные задачи по отдельности, разбив их на не связанные друг с другом программы, то, во-первых, всё дело растянется во времени на довольно долгий срок, а во-вторых, и это главное, мы в который раз представим ребятам разрозненные уроки, от которых они устают и без нашего участия.

Цикловая игра дает возможность «упаковать» все вышеперечисленные направления деятельности в единый целостный комплекс, который заодно меняет способ прохождения ребятами предложенного материала. Если во время ординарных уроков, находясь в статичном положении, ребята трудятся над освоением школьной программы в неестественных для себя условиях и непривычным для себя способом, то в цикловых играх всё по-другому. Понятно, логично и естественно.

Об играх вообще

Для ребенка игра — это очень серьезное занятие — моделирование, проявление своей личности в различных, в том числе и «взрослых», ситуациях. По тому, во что именно и как любит (или не любит) играть ребенок, мы многое можем о нем сказать. А если потрудимся понаблюдать за ребенком (да и за взрослыми) во время игр, то, вполне возможно, «прочитаем» многие доминирующие и сущностные черты его характера.

Представление о несерьезности игр, вероятно, сложилось у нас из-за странной предпосылки, что ежели дитя во время игры радуется, то значит, не работает и даром время проводит развлекается. Эта довольно своеобразная позиция — прямое следствие ущербного представления о том, что «мерилом работы считается усталость», а не радостное, интересное и полезное делание и его добрые плоды. Конечно, человек, потерявший райское блаженство, вынужден работать в «поте лица своего», но и эта работа должна быть осмысленной, приносить пользу (в том числе и душе работника) и давать пропитание достойно и богоугодно.

Мы с вами стремимся привить ребенку (и себе, естественно, тоже) важнейшую потребность в осознанном и творческом труде, делая акцент непосредственно на воспитании трудолюбия. И если рассматривать игру не в качестве пустопорожнего развлечения, не требующего от ее участников приложения маломальских усилий и не дающего в итоге добрых плодов, то она вполне может стать стержнем образовательной (и воспитательной) методики.

Никто не отрицает, что некоторые игры, равно как и любая иная форма деятельности человека, могут быть деструктивными, бесполезными, губящими время, личность и смысл человеческого существования. В качестве примера рассмотрим профессиональный спорт, ужаснемся и оставим (не говоря уже о страстях, которые он усиленно разжигает). Но, с другой стороны, участие ребенка в спортивных играх (вне профессиональной направленности) поможет ему не только достойно физически развиваться, но и разрешит некоторые сложные личностные проблемы. Он должен научиться скромно побеждать, извлекать правильные уроки из поражений (и смиренно их принимать), не стремиться к результату «любой ценой» и видеть истинную цену, которую приходится платить за свои достижения.

Одно то, если ребята с детства поймут, что иногда (чаще, чем нам кажется) видимый проигрыш означает на самом деле духовную победу, позволит им с рассуждением и пользой читать, к примеру, Евангелие. Господь наш Иисус Христос был подвергнут страшной и унижительной казни — распятию на кресте (как один из примеров).

Итак, для лучшей организации нашей работы давайте договоримся: об исключительно развлекающих, тем более разрушающих личность играх мы далее не говорим. Отличить такие игры способны практически все, а вот совместить игру и настоящий труд не так просто, но именно этим мы сейчас и займемся.

Подробнее о принципах проведения игр их классификации и разработке можно прочитать в нашем пособии «Дети на приходе: опыт создания подросткового объединения» серии «Библиотека Лесного городка».

Просто игры

Безусловно, во время сборов, перерывов между занятиями, для общего поднятия настроения, в конкурсах и состязаниях мы будем играть с ребятами в простые игры, не требующие специальной подготовки и умений. Но и в этом случае обратим внимание на несколько важных вещей:

1. Безопасность. Игра должна быть максимально безопасной для ребят, проводиться в подходящих для ее организации условиях и не перерастать в хаос. На то у нас смекалка, свисток и аптечка.
2. Игра должна иметь четко ограниченное время, пространство и понятные всем присутствующим правила. Всегда надо иметь судью (пусть и выбранного из среды самих следопытов), которого все обещают слушаться. Если кто-то надуетя и не слушается, то он не играет. Обид поначалу будет много, даже когда мы сами будем выступать в роли судьи, кто-нибудь разобидится и объявит о своем выходе из игры. Выразим сожаление, но уговаривать не станем. После поговорим.
3. Все ребята должны играть по правилам, честно, не стараясь эти правила обойти, о чем мы им сообщим. Будем постоянно настраивать ребят на этот лад. «Неспортивное» поведение вызывает сожаление и порицание.
4. Если индивидуальная игра проходит внутри патруля, то каждый следопыт должен иметь шансы на победу. Приучим ребят давать друг другу «фору», если на то есть основания.
5. Постоянно, и особенно в процессе создания патруля, будем поддерживать в ребятах чувство доброжелательности друг к другу, создавать здоровый общекомандный дух (если они состязаются по группам). Не допустим ситуации, при которой ребята станут делиться нечестно — сильные против слабых. Не позволим более сильным ребятам насмеяться или упрекать в неуклюжести (неумении) более слабых. Постараемся научить ребят помогать и поддерживать менее ловких и умелых.
6. Следопыты должны уметь проявлять смелость, преодолевать трудности, не отступая

заранее перед поставленной проблемой (испытанием). Мы не поощряем слезы, а тем более жалобы, доносы на соперников и желание списать поражение на самого безответного ребенка.

7. Мы учим ребят честно выигрывать, без бахвальства и гордости, не впадать в уныние и истерику при проигрыше.

В ходе коротких игр мы, как нигде, сможем за небольшой промежуток времени разглядеть характер ребенка, излюбленные способы разрешения им конфликтных ситуаций, его командный дух, терпение, готовность прийти на помощь и многое другое. Если родители не понимают свое чадо, пусть присмотрятся к нему (словам, выражению лица и т. д.) во время игр.

Нелишне будет напомнить, что каждый родитель должен иметь дома (и под рукой) личный сборник игр, которые надо не просто автоматически записать, но и мысленно или на практике проиграть, проверив правила и сам ход игры. Не все справочники хороши, а игры достойны того, чтобы в них играли.

Подробнее поговорим о «простых» играх при рассмотрении общей структуры занятий.

«Дворовое» детство

Давайте вспомним себя в детском возрасте. Хочется верить, что у каждого из нас была возможность, хотя бы на даче или в деревне, гулять с другими ребятами во дворе, попутно открывая для себя окружающий мир, играя в игры, налаживая непростые отношения с разновозрастной компанией ребятшек, преодолевая «синдром новичка», ссорясь, мирясь и начиная дружбу «на всю жизнь». И вот мы уже строим «штаб», шалаш, укрытие на древе, делаем деревянные мечи и налаживаем луки, следим за кем-нибудь очень подозрительным, пишем «секретные документы», обмениваемся «ценными» вещами.

Причем все кавычки, поставленные выше, надо бы убрать, так как для детей и тайны, и ценности, и отношения являются самыми настоящими, важными и необходимыми. И постепенно в стороне от нашего взрослого, родительского сознания и участия ребята формируются как личности. Кто-то становится лидером, кто-то наживает внутренние серьезные проблемы, которые ему еще аукнутся во взрослой жизни. Одни получают положительный опыт настоящей дружбы, а другие ощущают всю горечь и беду детского и несерьезного, на наш «опытный» и взрослый взгляд, предательства.

К вопросу о логике воспитания малышей

Иногда мы сами не замечаем детских и несерьезных, по нашему мнению, проблем. Даем нашим ребятам, попавшим в сложную ситуацию во дворе, фантастические в своей наивности советы, нарушаем неписанные дворовые правила и табу, не разобравшись, караем и награждаем. Уделить этим проблемам достойное внимание в рамках данного пособия мы не сможем, но характерный пример приведем, чтобы показать некоторые наши принципиальные, системные ошибки.

Все мы сталкивались с характерными фразами, которыми родители пытаются усюветить непослушного, как им кажется, малыша (в самом раннем возрасте). Они говорят: «Я тебя не буду любить, если ты так себя ведешь»; «Я тебя вот тому дяде милиционеру отдам» или «Я не хочу сейчас с тобой разговаривать» и т. д. И говорить всё это довольно часто. По пустякам. Чтобы именно в данный момент дети не мешали нам своими проблемами. Ну пусть не по пустякам, а в серьезных случаях. Всё равно, можно ли так или почти так говорить?

Исключительно важно понять, что так говорить (даже с улыбкой, несерьезно) никак нельзя. Нам Господь прощает самые страшные грехи и всегда равнозначно всех нас любит. Откуда же у нас право отказывать в понимании и любви нашим близким? Для детей эти обыденные, как кажется, замечания на первых порах вообще становятся катастрофой. Великим одиночеством и предательством. Их «не любят», «их хотят отдать», «с ними не будут разговаривать». Интересно, что бы мы почувствовали (а некоторые чувствовали), если бы с этими словами к нам обратился горячо любимый человек? А ведь мы их вполне можем услышать из уст собственных детей. Когда они вырастут. Когда мы сами будем нуждаться в их любви и разговоре. Словом, мы никак не можем позволить себе легкомысленно брякать немислимые угрозы, надеясь, что они приведут к положительному воспитательному эффекту. Если уж мы действительно не можем сейчас говорить со своим чадом, так как до крайности расстроены его поведением и опасаемся в своем праведном гневе совершить необдуманные действия, заменим в форме своего отказа продолжать разговор всего одно слово. Не будем произносить: «Я не хочу сейчас с тобой говорить», скажем: «Я не могу сейчас с тобой говорить, потому что очень опечалена твоим поступком». Разница колоссальная.

В случае если дитя довело нас до крайности своим нытьем, воплями и непомерными запросами («Купи, и всё!»), то отметим для себя, что наше воспитание в чем-то явно несовершенно и пора об этом задуматься, дабы поменять принципиальный подход. И, кроме того, не будем поддаваться на провокации (а вопли и истерики обыкновенно именно таковыми и являются), а четко, присев на корточки, скажем: «Ты меня сейчас очень расстраиваешь. Пожалуйста, перестань реветь. Перестанешь — поговорим».

Естественно, здесь возможны варианты. Такой подход не гарантирует нам немедленное прекращение «концерта», но постепенно чадо поймет логику (алгоритм) нашего поведения и станет его в дальнейшем учитывать. Алгоритм этот прост: я тебя люблю, хочу с тобой общаться, готова обсудить твои просьбы и ответить на вопросы, НО только в достойной форме. Моментального результата ожидать не будем, но он придет. Хорошо бы при этом, чтобы и другие члены семьи (включая бабушек) придерживались идентичного стиля.

Организация детства

Но, кроме «дворового детства» (кто его знает, чего наш ребенок в этом дворе «нахватается»), всё большее распространение приобретает детство организованное, даже слишком организованное. Ребенка, как эстафетную палочку, передают из школы (плюс программа «второй половины дня») в секции, кружки, студии, далее репетиторы, и времени уже ни на что не хватает. Да, ребенок всегда под присмотром, если повезет, он интеллектуально и физически развит, но у него практически нет навыков жизни «вне рамок». Он лишен собственного пространства, и «двором» для него становится Интернет и мобильный телефон. Где же еще ему, бедному, найти свою зону для реализации не профессиональных, а личностных навыков? Где еще он сможет побродить «просто так» и поболтать «о том о сем»? Получается, только в виртуальном пространстве. Далее можно не продолжать.

А если речь идет о деревеньке, захолустном городке, в котором невозможно отыскать «пансион» и «полупансион» вкупе с Домом детского творчества и лингвистической школой? Казалось бы, вот раздолье: и физический труд, и свежий воздух, и возможность гулять, где вздумается. Но и здесь не всё радуется. Мы и наши дети давным-давно разучились (то есть не были обучены) достойно организовывать свое свободное время, устраивать что-либо интересное и полезное, а противоположное не устраивать. И кто же в сельской местности способен наладить более или менее качественную детскую и подростковую жизнь? Школа и наш с вами приход. Но чтобы налаживать, необходимо знать как (а то вновь придется создавать бесконечные кружки, лишь бы ребенок «без дела не болтался»). Вот здесь нам и пригодятся

цикловые игры. Их и для старших подростков вполне можно адаптировать, о чем мы рассказываем в других пособиях.

Создание цикловых игр

Цикловая игра (да и сама патрульная система) предоставляет детям «организованный» двор, территорию, оставляющую ребятам возможность выстраивания личных логических цепочек по ее освоению, возможность в игровом контексте целостно усваивать, открывать для себя разные виды деятельности, по ходу дела незаметно для себя упражняя и воспитывая свой характер. Родители (руководители) в этом процессе не становятся чужеродным элементом, сторонним наблюдателем, опытным экспериментатором или психологом, создающим провокационные ситуации. Они пребывают в жизни своих детей в качестве непосредственных, желанных, необходимых и полноценных участников детства.

Если нашим читателям проще будет понять, что именно представляют собой цикловые игры из их непосредственного описания, то в разделе «Примеры цикловых игр» можно ознакомиться с практическими примерами и затем вернуться к теории.

Внешние признаки

Каким образом всего этого можно достичь? Пришла пора описать «внешние признаки» цикловой игры.

1. Из самого названия «цикловая игра» вытекает ее структура. Цикловая игра проводится в течение нескольких занятий, преобразованных в ее эпизоды. Количество эпизодов варьируется в зависимости от масштабности игры. В принципе такую игру можно уложить и в два- три дня, если делать ее во время соответствующего похода (вылазки в лес), но традиционно цикловая игра состоит из пяти — девяти эпизодов, то есть занимает по времени от одного до трех-четырех месяцев. Отметим здесь, что пространство эпизода цикловой игры меньше пространства занятия, в которое он непосредственно включен.
2. Эпизоды цикловой игры — отдельные взаимосвязанные фрагменты всего ее сюжета, шаг за шагом ставящие перед ребятами предусмотренные этим сюжетом задачи.
3. Каждый эпизод, равно как и вся цикловая игра, имеет свой зачин, развитие, кульминацию и «послесловие» — выход из игрового пространства (промежуточный, осознанный ребятами итог).
4. Сюжет цикловой игры напоминает сценарий фильма. В нем есть завязка (постановка глобальной игровой проблемы), развитие, выраженное в серии соответствующих эпизодов, кульминация — эпизод, в котором разрешается поставленная задача и осуществляется логический выход, оставляющий возможность и пространство для дальнейших действий.
5. Тематика цикловой игры предусматривает выбор одной основной специальности, охватывающей все необходимые в данный момент деятельности патруля направления его работы. Для освоения этой специальности от следопыта требуется усвоить и апробировать различные, предусмотренные программой занятия, знания и умения.
6. Цикловая игра разрабатывается для конкретных программ, но одновременно помогает разрешать множество непредусмотренных жизненных ситуаций. Она является принципиально вариативной, то есть дает возможность ребятам (и взрослым устроителям) так или иначе менять сюжет.

Как вы заметили, в перечне внешних признаков цикловой игры упомянуты специальности, то есть те направления деятельности, которые предполагают освоение ребятами конкретных умений по тому или иному роду деятельности. Как же это сочетается с обещанным

комплексным подходом, вмещающим в себя практически все направления, отраженные в нашей программе? На самом деле никакого противоречия здесь нет. Просто мы объявляем ребятам понятную им конкретную задачу, а по ходу ее решения они постигают все то, что мы для них подготовили, и делают это в естественной для себя среде обитания и хорошо знакомыми способами — всё исследуя, изучая, беря на зуб.

Так как специальностей можно придумать великое множество, то для простоты организации собственной работы давайте их классифицируем, понимая, конечно, что никакая классификация не идеальна (даже окружающего нас животного и растительного мира).

Итак, произвольно поделим возможные цикловые игры и связанные с ними специальности на подвиды.

1. Профессиональные. Специальности, знакомящие ребят с профессиями, ремеслами, промыслами и т. д.
2. Творческие. Обращенные преимущественно на развитие у ребят соответствующих способностей, прививающие хороший вкус, чувство прекрасного.
3. Приключенческие, исследовательские, исторические. Те, что призывают следопытов немедленно пуститься в путешествия, открывать неоткрытое, разгадывать таинственные загадки, погружаться в прошлое и совершать храбрые и благородные поступки.
4. Сюжетные. Опирающиеся в своем развитии на хорошие детские книги и фильмы. Позволяющие окунуться в описываемую в них атмосферу, прожить вместе с героями все перипетии, предложенные автором. Сказочные сюжеты, впрочем, тоже сюда относятся.
5. Прочие. Созданные нами исходя из конкретной ситуации. К примеру, если зарядил дождь, пойти совершенно некуда, и мы вынуждены играть по карте, путешествуя не физически, а только в своем воображении, преодолевая между тем вполне реальные трудности.

Отметим, что данная классификация совершенно не исключает, но даже приветствует смешение жанров. Никто ведь не воспрещает умелому садоводу проявить рыцарственность во время обороны своего сада от лихих налетчиков. Или при расследовании злодейской пропажи альбома художника Шишкина познакомиться с его живописными работами, заодно получив представление о реальной жизни леса, изображенного на знакомой всем картине. То есть мы не будем скрупулезно соблюдать «чистоту стиля», но, как хорошие повара, смешаем ингредиенты, одновременно оставляя их индивидуальный вкус и создавая вкус целостный. Так что при составлении цикловых игр также важно проявить некоторую смелость и фантазию, в то же время не давая войти ее полету в штопор. Это означает, что пришла пора перечислить ограничения, которые надо соблюдать при составлении и разработке цикловых игр.

1. Цикловая игра должна иметь свою логику развития, понятную детям. Не будем «засорять» сюжет множеством ответвлений, громоздить задания, оставлять от эпизодов ощущение первозданного хаоса или порождения буйной фантазии начинающего энтузиаста. Лаконизм тоже чрезвычайно красноречив.
2. Ни в коем случае не станем эмоционально перегружать ребят множеством этических (и прочих) вопросов, разрешение которых требует значительного духовного опыта. Скажем, не стоит ребенку по ходу игры выбирать из двух ребят, кто из них понарошку должен погибнуть в лапах великана, а кто достоин жить дальше. Совсем исключим из игр провокацию, которую так любят психологи и специалисты по ролевым и организационно-деятельностным играм. Там и взрослые подчас приходят в неуравновешенное состояние сознания, дети же, воспринимая игры очень серьезно, могут не справиться с предложенной психологической нагрузкой. А провокации вообще способствуют развитию эгоистического и циничного взгляда на жизнь.

3. Не будем применять и всемирно известную систему Станиславского, заставляя ребят сживаться с персонажами, которых они могут изображать, и «пропускать через себя» их, персонажей, внутренний мир. Нашим «морским волкам», отправляющимся в далекое плавание, совсем не стоит перенимать все привычки и обычаи настоящих моряков. Дети в любой ситуации должны оставаться собой, им и так трудно с самоидентификацией, так зачем огород городить?
4. Ни в коем случае нельзя играть в религию. То есть если ребята перед трудным испытанием решили помолиться, то такое желание должно исходить из их реальной потребности, а не должно быть навязано ходом игры. Исключением может являться ситуация, при которой игровой персонаж (привлеченный не следопыт) обращается к ребятам с лежащим в контекст происходящего назиданием. Например, «лесник» вполне может заметить, усаживая ребятшек за стол (если те забыли): «Что же вы, не помолвившись, за стол садитесь?» Или: «Лба не перекрестив, в дом входите?» Не следует также кому бы то ни было изображать собой святых, «совершать» таинства, играть в христиан, которых мучают язычники и т. д. Здесь очень важна некая духовная деликатность и чуткость, понимание, что вера покрывает собой всю жизнь ребенка и не является игрой даже во время игры.
5. Составляя любой сюжет, всегда будем стремиться воспитать в следопытах любовь к литературному русскому языку, даже если логика игры приводит нас к необходимости употреблять сленг, жаргон, новояз (как бы мы это всё ни называли), не станем этого делать. Исключение составляет профессиональный язык, употребляемый для лучшего понимания изучаемой профессии.
6. Соблюдая принцип целостности игры (и восприятия мира), внимательно отнесемся к предлагаемым сюжетом культурологическим обстоятельствам. Будем избегать эклектики, смешения стилей, любых проявлений плохого вкуса и «всеядности». Викинги не могут искать клад Наполеона, богатыри распевать песни о пиратах, а в «Хрониках Нарнии» не может явиться «добрый робот». Всяческие предметы, используемые в игре, должны быть предельно настоящими. Исключения составляют те вещи, которые следует заменить аналогами исходя из соображений безопасности (мечи деревянные). Играя в исторических казаков, к примеру, и не имея возможности воспроизвести полностью их одежду, ограничимся папахами, но сделаем их не из бумаги или полиэтилена, а купим искусственный мех и сошьем из него. Для нас существенна хотя бы и одна, но настоящая деталь, чем груда несерьезного хлама.
7. Все имена, названия, тексты, встречающиеся в игре, также должны отвечать нашим общим задачам по воспитанию православных культурных ребят, владеющих хорошим русским языком. Так что не будем отдельные этапы эстафеты именовать «путем к успеху» или «ток-шоу». Не станем применять надоевшие или слишком пафосные названия «Встреча с прекрасным» («Как здорово, что все мы здесь...») или «игра „Спасители Отечества"». И, без сомнения, исключим стилистику многочисленных неудобоваримых программ из репертуара светских школьных концертов или лагерей, напоминающих то ли дешевые юмористические телепередачи, то ли советские барабанные утренники.
8. Вся обстановка во время проведения эпизодов цикловой игры должна способствовать воспитанию первостепенных, необходимых каждому православному человеку навыков: братской любви, смирению, прощению, внутренней тишине... Следовательно, не способствующие развитию этих навыков факторы необходимо по возможности исключить. Не стоит ставить ребят в заведомо смешное положение, предлагать клоунские испытания (вынь зубами из тазика с мукой помидор) и несерьезные задания, дающие серьезные дивиденды, то есть награды и поощрения за «каждый чих».
9. При всей любви к русской народной культуре не будем проводить реальных обрядов (женить и хоронить), гаданий, варить приворотные зелья — словом, заниматься

воспроизведением многочисленных языческих традиций. Уж если мы хотим оживить Святогора-богатыря «живой водицей», то по крайней мере четко подчеркнем ее сказочное происхождение, а не получим воду в результате «настоящего» обряда. Тема сложная, и здесь нам поможет трезвое отношение к сказкам вообще. Бояться и запрещать читать детям сказки и сказочные истории, конечно, не надо. Главное, проговаривать с ребятами «мистические» вопросы, которые у них могут возникнуть, не давая им смешаться в полуязыческое обрядоверие, отделяя сказку от веры. Вернемся к этому вопросу, когда станем говорить о книгах, которые мы читаем в патруле, и народных праздниках, в которых мы можем принимать участие.

Все вышеперечисленные ограничения можно объединить в следующий принцип: мы придумываем и разрабатываем сюжет трезво, согласно нашей совести и разумению, не забывая при этом советоваться с духовно опытными людьми, например со священником.

Если в ходе разработки сюжета возникают сомнения, лучше отложить спорный вопрос до его разрешения. «Недосолить» для нас правильнее, чем «пересолить». Начнем с малого, будем набираться опыта и постепенно научимся отличать настоящую, качественную, питательную цикловую игру от неумелой, с плохим вкусом и немудро скроенной поделки.

Все вышеизложенные теоретические пункты требуют своей апробации на практике. Не имея возможности поиграть с нашими читателями в цикловые игры непосредственно, постараемся при описании конкретных игр отмечать всевозможные нюансы, одновременно понимая, что всего учесть невозможно и надо нам учиться чувствовать ситуацию и не бояться ее менять при необходимости.

Атмосфера игры. Атмосфера в патруле

Любая цикловая игра должна оставить у ребят добрую память, ощущение причастности к большому, интересному миру, чувство первооткрывателя, ступившего на неведомую землю. Приобщаясь к различным сторонам деятельности человека, испытывая на себе разнообразные жизненные (игровые) ситуации, овладевая первоначальными профессиональными навыками, ребята погружаются в плотную и питательную игровую атмосферу, качество которой зависит от нескольких очевидных факторов. Здесь важен настрой взрослых руководителей, их боевой дух, желание помочь, поддержать ребят, удивляться вместе с ними, переживать и радоваться. Помогут и разные мелкие детали ее антуража, превращающие игру в почти реальные события, и, конечно, сознание серьезности, неподдельности происходящего. Причем все эти позиции крепко увязаны вместе и не могут обойтись друг без друга.

Сами подумайте: разве могут следопыты внимательно отнестись к предложенной теме специальности (игра «Княжеская дружина»), если их руководитель называет «важным мероприятием» боевую разведку лагеря половцев, разбитого вон за тем холмом? Или призывая разодетую в рубахи да плащи дружину на молодецкие забавы, сам одет в строгий деловой костюм? В идеале (а к нему необходимо постоянно и сознательно стремиться) в игре не должно быть фальши, любое проявление которой дети инстинктивно чувствуют за версту. Если мы не можем всем ребятам пошить древнерусские рубахи, а девицам всяческие поневы, так заменим их не картонно-синтетической мишурой, а стильными плетеными поясками — пусть они украшают совсем не исторические костюмы. Ребята поймут и примут такую условность. Тем более пояски можно сплести по ходу игры.

Топонимика игрового пространства

Также серьезно отнесемся ко всем именам, названиям, терминам, которые мы вводим в

игровой контекст. Рисуя карту не открытых еще земель Нарнии (в одноименной цикловой игре), будем придерживаться авторской стилистики, тем более что сам К. Льюис довольно подробно описал ее географию. Если же мы сами придумываем страну, в которой будут путешествовать следопыты, постараемся, изобретая ее топонимику, сохранить единый стиль. Рекам, озерам, городам, хуторам, трактам, урочищам, долам, ущельям и всему чему угодно дадим «говорящие», но не однозначные названия. Однозначные уже проходили в детском саду. Здесь, кстати, нам выпадает хорошая возможность «покопаться» вместе со следопытами в смысле различных топонимов (вот они и узнают, что это такое), равно как и перекинуть мостик к тем географическим названиям, которые их окружают в реальной жизни, и, кроме того, узнать, чем луговина отличается от луга (а чем?), и потом найти ее в пойме нашей реки (а что такое пойма?) будет просто замечательно.

Если приводить пример распространенных «наивных» названий, которые при необходимости тоже можно употребить в дело, то на память приходят многообразные Удив-ляндии и Вообразили, страны Невыученных уроков и даже страна Фантазия, впрочем, это совсем другая история.

А «говорящие» названия могут быть самыми разными. На нашей карте появятся речка Хладнотруйка, урочище Темнодрев или Буренкины лужи.

Если будет наше желание, совпадающее с возможностями, то по ходу какой-либо игры мы можем «открыть» с ребятами местность вокруг нашего храма и дать ее отдельным элементам свои уникальные названия, а потом изобразить всё на карте, совмещая реальные объекты с понятными только следопытам именами. Во время прогулки мы все вместе обнаружили на тропинке следы неизвестного нам животного (бежала на трех лапах собака), так и появится на нашей карте «Неведомые дорожки» (те самые, на которых следы невиданных зверей). Место у храма, на котором мы постоянно собираемся перед всякими событиями, назовем «Сборной площадью» (постепенно она превратится в Соборную). А близлежащий лесок, где патруль обыкновенно устраивает игры и состязания, будем именовать просто «следопытским». Вариантов множество. Какие-то топонимы приживутся и не уйдут из нашего обихода и по окончании игры, а какие-то исчезнут, дадут место новым, и постепенно ребята научатся и полюбят разбираться в окружающих их названиях (некоторые их впоследствии расстроят, особенно названия улиц и площадей).

«Вкусные» вещи

Что касается игровых артефактов (предметов, с которыми ребята встречаются, работают или изготавливают их в игре), то их список сделаем в процессе составления сюжета. Если нам необходим готовый предмет (меч, щит, географическая карта, костюм персонажа, подсвечник, репшнуры и многое другое), то не будем бежать сразу в близлежащие магазины, побережем и без того скудный бюджет, обратившись к каким только есть закромам. И у нас самих, у знакомых и родственников, в сарайчике у храма можно отыскать массу полезных, но не нужных (не слишком нужных) хозяевам вещей, которые мы запросто превратим в полезные и значимые предметы.

В продолжение игры мы с ребятами обязательно займемся ручным трудом (на что же мы будем выкупать у заморского купца перо Жар-птицы?), так что придется нам и приготовить материал для посильных поделок. Всякие умельцы и богатеи при этом вполне могут заняться изготовлением глиняной посуды (и ее обжигом) с последующей росписью или элементами кузнечного дела, а народ попроще и победнее ограничится плетением, вышивкой или резьбой по дереву. Но для всех этих ремесел нам понадобится исходный материал, так что займемся расчетами. Не стоит затевать занятие той же резьбой, если резачков у нас хватит лишь на двух

человек, а другие следопыты вынуждены будут ждать своей очереди. Ограничимся доступными красками для рисования или пластилином. Что не исключает, конечно, по мере возможности, приобретения необходимых для резьбы по дереву инструментов. Будем копить.

Но все наши ухищрения пойдут прахом, если мы сами не сумеем поддерживать в патруле доброжелательный и рабочий настрой.

«Открывая двери»

Дети в патруль приходят с самой разнообразной личной историей. Кто-то избалован сверх меры, кто-то смел со слабыми и труслив с сильными, а кто-то благороден и добр. Причем качества, положительные и не очень, могут сочетаться у ребят в произвольном порядке, а также проявляться некими «слоями». Пришел ребенок в первый раз и ведет себя прилично, стараясь разведать и приспособиться в новой для себя среде, а прошла неделя- другая, глядишь, и «вежливый, тихий» малыш превращается в настоящего сорвиголову только потому, что он неожиданно обрел для себя дивное свободное пространство. Дома-то ему спуска не давали...

Не будем забывать, что дети очень быстро начинают понимать, какие у нас законы, кто настоящий лидер, кто формальный, кто «добрый воспитатель», а кто «воспитатель строгий». Они пробуют на прочность наше терпение и могут стать непомерно прилипчивыми и надоедливыми, почувствовав к ним благое расположение. Так обычно происходит у ребят, которым не хватает дома общения или понимания. Но также бывает и у нахалов, которые привыкли подстраиваться под взрослых, заводить приятельские отношения и вести себя панибратски. Словом, мы столкнемся с обилием разнообразных характеров. И проявятся они тогда, когда ребята почувствуют себя в патруле своими. Вот на первом занятии стоит послушная, подтянутая, приодетая группа малышей, украшение воскресной школы, концертной сцены и детского утренника. Но начинается полноценная жизнь патруля, и монолит дифференцируется, распадается на массу отдельных, больших и маленьких, проблем. Но это и замечательно. Это означает, что мы будем иметь дело не с безликим покорным коллективом, а с индивидуальностями, личностями, которые нам предстоит объединить на добровольной, сознательной основе.

А поможет нам в этом деле единый простой и внятный подход. Мы, с одной стороны, доброжелательно, спокойно, немного «по-взрослому» относимся к каждому следопыту, невзирая на его личные качества, умения и предпочтения. И одновременно мы готовы учесть личностные характеристики каждого из них. Мы не действуем «универсальным педагогическим ключом» (ломом или отмычкой), а имеем терпение и такт, дожидаясь, когда нам ребята сами «откроют дверь». Каждый из них имеет право на личное пространство и заслуживает нашего уважения вне зависимости от своего возраста.

Язык общения

Давайте попробуем говорить с ребятами на понятном для них языке. Речь не идет о примитивном сленге или искусственном сюсюканье, давайте постоянно «держат руку на пульсе», убеждаясь в том, что дети понимают именно то, что мы хотим им сказать.

Вот стандартная фраза, которая, однако, требует разъяснения: «Веди себя хорошо», — говорим мы тому или иному ребенку. Интересно, что мы сами под этим подразумеваем, а что понимает малыш. Очень может быть, что он под словом «хорошо» понимает следующий посыл: будь послушным, веди себя незаметно, проще говоря, «не мешай нам своим существованием». А мы с вами разве этого хотим добиться? Если именно этого, то непонятно, как вы до этого места

дочитали, раньше не бросили...

По-настоящему мы должны придавать этой фразе несколько иной оттенок. «Веди себя хорошо» значит «будь таким замечательным, доброжелательным, открытым, трудолюбивым, каким мы готовы тебя увидеть, какой ты и есть на самом деле, о чем тебе сейчас необходимо вспомнить». Но так как эта фраза чрезвычайно часто употребляется, она потеряла здравый смысл, мы не станем ее говорить. Равно как и многие другие пустопорожние фразы. Давайте попробуем поступить по-другому.

Подзовем шалуна (нытика), присядем на корточки (на стул, просто наклонимся, сделаем движение навстречу) и тихо спросим что-нибудь вроде: «Тектонический сдвиг в голове?», или: «Еще немного, и я подумаю, что ты решил вс: здесь порушить», или: «У меня к тебе просьба: тихо-тихо, шепотом, досчитай, пожалуйста, до десяти и скажи мне, что заставило столь воспитанного мальчика издавать такие неблагозвучные звуки». И так далее в этом роде. Если у следопыта есть чувство юмора (а дети в своей массе этим чувством обладают), он засмеется и поймет, что вы, с одной стороны, делаете замечание, а с другой — в доброжелательной, подходящей форме. Если чувства юмора нет, ребенок недоверчив и туго соображает, то он прекратит безобразия, хотя бы для того чтобы осмыслить нестандартную для него ситуацию.

Дети излишне привыкают к банальной обыденности: школа, секция, пара дежурных вопросов от родителей («Поел? Уроки сделал?»), отдых, сон. Из года в год с незначительными вариациями. И у таких детей весьма ограниченный словарный запас вовсе не потому, что они отстают в развитии, а потому, что он им попросту не нужен. Им негде применять много разных слов, им не нужны термины, через которые стоит передать сложные чувства, не потому, что ребята их не испытывали, а потому, что им не с кем было их обсудить... Если слова не востребованы, они не запоминаются, ими не пользуются, их смысл не проживают. Так и рождается корявое племя любителей переписки в Сети и по мобильным телефонам. При этом у детей (а далее у взрослых) рождаются вполне объяснимые проблемы: имея тягу выразить какое-либо глубокое душевное переживание, они не могут этого сделать, накапливая в себе неясное чувство утеранных безграничных возможностей. Хорошо бы нам приложить некоторые усилия и дать возможность ребятам разговаривать, выражать свои мысли и чувства, реализуя их в «объемном», а не «плоскостном» жизненном пространстве.

Проводя игру, мы будем постоянно ловить настроение отдельных ребят, выражение их глаз, отмечать для себя то, что они говорят и как они это делают, общаясь со сверстниками, не думая о присутствии взрослых. Ведь именно необычные игровые ситуации вызывают у ребят необходимость реагировать на них не по привычному шаблону (в школе один, дома другой), а непосредственно, из глубины души. И наш вопрос о «тектоническом сдвиге в голове», а очень немногие из них знают значение слова «тектонический» (или любого другого редкого термина, который мы можем употребить), не является бессмысленным. Задав его, мы с вами сможем достичь как минимум двух целей. Ведь следопыт баловался, и нам просто необходимо было его остановить. Этого мы добьемся, переключив его внимание на осмысление непонятной для него фразы. Он будет судить о ее смысле и направленности (сильно ли мы недовольны) по выражению нашего лица, а значит, смотреть на нас, устанавливая столь необходимый эмоциональный контакт. И далее мы достигнем второй цели: увидим его реакцию на новую ситуацию. Дети уже автоматически, бездумно в ответ на наши тоже автоматические замечания говорят: «Я больше не буду», «Простите, извините», «А он первый начал».

«Достучаться» до сознания ребенка часто можно, только поставив его в неординарную ситуацию. Дополнительной радостью станет повод разъяснить следопыту смысл слова «тектоника» и иногда упоминать его в общих разговорах. Дело в том, что, положительно разрешив конфликтную ситуацию с «плохим поведением», мы заодно получили особое слово.

Получилось универсальное напоминание, произнося которое мы как бы говорим следопыту: ты ведь помнишь, как спокойно тогда мы всё уладили? У нас даже есть пароль, никто не понимает, почему мы оба улыбаемся, услышав это слово — тектоника. И в дальнейшем для разрешения небольших конфликтов можно будет уже ничего не произносить, обмен взглядами, удивленно поднятые брови — и напоминание сработает.

Преодоление конфликтов

В более серьезных и сложных ситуациях, связанных с негативным поведением следопыта, нам придется уделить их разрешению несколько больше времени.

Ни в коем случае не станем пространно отчитывать провинившегося ребенка перед остальными ребятами. Все вопросы из серии «Тебе не стыдно?» и восклицания «Посмотри, как ты подвел ребят!» имеют очень незначительную воспитательную ценность. Скорее их употребление говорит о нашей некоторой растерянности, беспомощности и трафаретном мышлении. Не будем также артикулировать невыполнимые угрозы «Я тебя сейчас...», если пообещал — сделай, за дверь выведи. Но лучше не угрожать вообще. Недостойное это дело.

Давайте для начала выведем проблемного следопыта из стрессовой ситуации. Это можно сделать по-разному, в зависимости от конкретных условий, характера следопыта и, отметим себе, общей атмосферы, сложившейся в нашем патруле. Значит, можно переключить внимание остальных ребят, предложив им новое занятие, тему для разговора или даже физически переместиться всей компанией в другую комнату или во двор. Но сделать это не нарочито, а естественно, понимая, что виновник конфликта (а мы коротко осадили его строгим словом, но осознали, что проблема глубже, чем кажется) должен прийти в себя, остаться на некоторое время наедине с проблемой. Но ведь даже при смене рода деятельности он может продолжить свои безобразия. Мы к этому готовы и при крайней необходимости дадим ребятам поручение, которое они могут выполнять самостоятельно хотя бы в течение пяти минут, или, и это самое лучшее, поручим ребят своему помощнику, а сами обратимся лицом к проблеме.

Важно видеть перед собой не испорченного, плохого ребенка, а хорошего ребенка, попавшего в нехорошую ситуацию. Пусть она и произошла в его душе (голове).

Дети практически всегда чувствуют (понять могут далеко не всегда) ситуацию и свою правоту или неправоту. Для этого им надо слегка успокоиться и совсем немного подумать. Предоставим им эту возможность.

Итак, мы с вами отвели нарушителя в сторону. Не будем молча пристально на него глядеть, ожидая осознания и раскаяния. Тем более не будем кричать и отчитывать. Займемся своими делами, оставив на минуту-другую ребенка в покое. Протрем фотографию на стене или поправим ее, заварим чай и т. д. (только бумаги на столе перебирать не станем, нам надо делать домашнее, а не казенное дело). Следопыт, слегка успокоившись и прочувствовав ситуацию (он, кстати, может думать, что прав, а может и действительно являться неумелым защитником правды), будет ждать привычных назиданий. Потупив взор или непримиримо, с некоторой долей отчаяния (для многих взрослых — нахально) искать наш взгляд, чтобы передать свое глубокое несогласие с нашей трактовкой ситуации.

А ведь мы с вами никакую еще трактовку не давали. Просто ребенок привык: сделали замечание, отвели в сторону, молчат, значит, считают его виноватым. А мы пока протираем и завариваем, сами должны вспомнить, реконструировать ситуацию, приведшую к конфликту (драке, оскорблениям и т. д.). Очень часто мы с вами являемся свидетелями лишь «надводной части айсберга». Следопыта могли долгое время «доводить» (если мы пропустили этот

нехороший процесс, то вот теперь настал для нас час расплаты), он не выдержал, набросился на обидчиков с кулаками... Тут мы и имели честь его остановить. И теперь должны не только разбираться, кто прав, кто виноват, так как чаще всего виноваты все стороны — участники конфликта (и мы сами, что не уследили и не предприняли профилактических мер), но и решать стратегическую задачу, которая состоит в том, чтобы научить ребят по-христиански разрешать проблемы. А для этого нужно смотреть прежде всего на себя (что для «нормальных» детей весьма непривычно) и как можно меньше осуждать других.

«А чего они лезут? Они первые начали», — услышим мы в девяноста процентах случаев. Очень может быть, что так оно и происходило. Мы, не упуская из виду задачу стратегическую, обратимся к разрешению тактических задач. А они просты. Нам надо, чтобы ребенок проговорил (вслух) ситуацию и оценил свое личное поведение. И сам сказал бы, как надо поступать в следующий раз. Если следопыт чувствует, что виноват, он постарается увильнуть от произнесенной вслух оценки собственного поступка. А нам исключительно важно, чтобы не мы ему рассказали, как он неправ, а он сам об этом сказал.

Не будем требовать от следопыта самого оценить свое поведение. Спросим: «А как ты сам думаешь? А можно ли было по-другому? А хочешь ли ты помириться и простить обиду?» Если необходимо, расскажем подходящий случай из своего детства («я тебя понимаю, меня тоже в классе первое время изводили»), а на вопрос, как мы поступали в этом случае, ответим честно (терпели, дрались, жаловались учителям). А потом напомним следопыту о том, что у нас должно быть всё по-другому. Потому что мы веруем в Господа и должны всегда учиться прощать обиды и стараться самим никого не обижать. Мы можем сослаться на притчи, на беседу о смысле покаяния, на духовный опыт, нажитый в патруле при разрешении других конфликтных ситуаций, словом, на понятные следопыту, прожитые и осознанные им примеры.

Для нас важно, чтобы ребенок еще научился смотреть на конфликт глазами противоположной стороны. Понял мотивацию действий своих обидчиков или жертв. Вышел за пределы личного эгоистического переживания.

Возможно, мы не добьемся в этот раз поставленной тактической цели, но начнем долгий и трудный путь к ее разрешению. И беседу поведем, не нагнетая страсти (их и без того хватает), избегая прокурорского и менторского тона. Будем разговаривать по-дружески, словно мы вместе (а так оно и есть) попали в непростую жизненную ситуацию и сейчас доброжелательно пытаемся ее разрешить.

Хороший итог — испросить прощения.

Вполне вероятно, что единственным правильным (честным) выходом из ситуации для следопыта было применение кулаков. Допустим, он не научен (и хорошо) переругиваться, обзывать и доводить других, но в то же время не умеет «ставить на место» зарвавшихся обидчиков при помощи умело подобранных слов (обидчики могут быть культурно неразвитыми и не оценят тонкого подтекста уничижительных фраз). Да и мы вовсе не стремимся научить ребят пикироваться в разговорах, состязаясь в подтекстах, намеках и тонком английском юморе. Нам важна чистая простота (не упрощенность) отношений. Так что кулаки допустимы. Для следопытов. Другое дело, что мы сами ни в коем случае не должны «отпускать» ситуацию. Заранее заметим любителей обзывать и оскорблять. И применим к ним универсальную, спокойную, строгую методику четких, понятных и разумных ограничений и хотя бы купиреуем проблему. Разумные ограничения — законы, установления, неписанные правила жизни нашего патруля. «У нас так не принято. Мы так стараемся не поступать. Если ты хочешь быть следопытом контролируй себя, не обзывайся, докажи мне, что ты можешь это сделать. Ведь я знаю, что ты добрый человек и не хочешь по-настоящему никого обижать» и т. д. Встречаются,

конечно, и среди детей закоренелые циники, но в этом случае мы ими не занимаемся и в патруле их держать нельзя. Мы просто не имеем права без участия родителей прилагать немалые усилия по воспитанию таких ребят. Тогда всем будет крайне необходима помощь нашего священника.

Но в конфликтную ситуацию может быть вовлечен не один следопыт (один — если он, забавляясь, скажем, рисовал на столе не весть что), и всё вышесказанное относится к двум (и более) сторонам. Алгоритм наших действий: выводим проблему за скобки патруля (если проблема касается всего патруля, выводим его из текущего занятия — рассаживаем вокруг стола или костра и т. д.). Далее даем время на обдумывание и приведение расстроенных чувств в маломальский порядок и при разговоре стараемся, чтобы ребята не говорили за других и о других, а только за себя. Разнообразными примерами, тоном, рассуждениями, построенными на личном опыте (недолгими), приводим аудиторию в доброе расположение, насколько это вообще в данной ситуации возможно, и призываем попросить друг у друга прощения. Между прочим, кто-то из ребят вполне может заартачиться и остаться в непримиримом душевном состоянии. Потерпим. Не станем «выбивать» словом и делом извинения. Выразим вслух свое глубокое сожаление. Похвалим нелицемерно покаявшихся, а по отношению к остальным проявим мудрость и терпение.

Но если мы почувствовали, что принесенные извинения неискренни, то не будем этого скрывать. Очень плохо выйдет, если ребята привыкнут к фарисейскому благочестию. Для того чтобы избежать такого нежеланного развития событий, не будем превращать разрешение конфликта в торжественную церемонию. Лучше смеяться, чем пафосно вещать. Лучше пожать друг другу руки (а закрепить прощение следует вербально), чем кланяться друг другу в пояс. Ну если вокруг нас все всегда кланяются, вместо рукопожатия при примирении можно и поклониться, главное, чтобы такой жест был естественен для ребят.

Проблемы, задевающие весь патруль, вынесем на общее тихое, при свечах или лампе, обсуждение. Пригласим священника и поведаем о наших бедах.

Все эти «атмосферные явления» будут постоянными спутниками нашей работы и наглядно проявятся прежде всего во время прохождения цикловых игр. Но ведь мы и создали патруль в том числе для того, чтобы ребята с малых лет наработали положительный опыт разрешения конфликтов, научились понимать себя и других, говорить об этом, не тая в себе обид, и ощущать незабываемую радость от полученного искреннего прощения.

Так что если прощение даровано и примирение состоялось, ни в коем случае не будем напоминать следопытам об их проступках. Чрезвычайно важно, чтобы ребята понимали, если данная проблема разрешена взаимными извинениями (на самом деле покаянием), то она разрешена окончательно. Этот опыт сопрягается с опытом участия следопыта в таинстве исповеди, когда он должен отчетливо понимать, что Господь разрешает его от исповеданных грехов без дополнительных условий и навсегда.

Мы и сами, несомненно, постоянно будем чувствовать состояние «атмосферы» в нашем патруле, и если после занятий в нашем сердце пребудет тихая радость, то значит, дело движется в верном направлении. Но только стоит убедить себя в этом, и проблемы не заставят себя ждать, потому, не впадая в самоуспокоенность и гордость от качественно проделанной работы, будем настойчиво и незаметно делать то, что должно, а там, как Господь разрешит.

Пример построения сюжетной линии

Принципы разработки отдельных сюжетов лучше всего пояснить на конкретных примерах. В

начале поверхностно рассмотрим несколько типичных вариантов развития событий в игровом пространстве, чтобы далее подробно обо всем поговорить.

Игра «Дорога следопытов», та самая, что позволит нам «официально» получить разрешение у батюшки на работу патруля.

Зачин

Обратимся к зачину (завязке) игры, который послужит ребятам поводом начать свои исследования. Надо заметить, что новенькие ребята, в случае если это их первая цикловая игра, могут воспринимать ее как реальность. То есть поставленная нами проблема станет для них вполне настоящей. Скептики, в душе искренне желая попасть в настоящее приключение, будут выражать сомнение в серьезности всего дела, а впечатлительные натуры вполне могут разволноваться, впасть в бессонницу и тревожиться по каждому пустяку. Дети удивительно полно вживаются в предложенные обстоятельства, особенно если таковые несут в себе нечто непривычное, таинственное и приключенческое. Но мы с вами вовсе не будем добиваться полного эмоционального погружения и создания некой «новой реальности». Так что сделаем зачин логически проистекающим от конкретных задач.

Например, начиная свою работу, мы сходили с ребятами на пикник, наигрались, песни спели, поели, попили, и дети сами, опираясь на наш незаметный посыл, захотели встречаться регулярно. Мы, разумеется, скажем, что на это дело необходимо получить благословение батюшки, и направим к нему детскую делегацию (что само по себе интересно). Выслушав сбивчивые прошения детишек, батюшка может усомниться в их готовности к «серьезной» работе и предложит пройти серию непростых, им придуманных испытаний, уверенно заявляя, что детки слишком малы и неумелы. Дети вызов примут (или не примут, а скиснут, вот и будем ребят мотивировать для начала своей верой в их силы), отправятся к нам сообщить результат и уговорить помочь. Нам важно создать ситуацию, при которой дети сами создают свой патруль, они, правда, не знают, как именно он будет называться (и патруль ли это будет или, скажем, клуб), но ведь батюшка твердо им сказал найти имя нашего кружка, и тогда он благословит его работу. И добавит, перечислив имена потенциальных руководителей (нас с вами), чтобы они шли к этим добрым людям и просили помощи. Первое задание детвора получит сразу, батюшка выдаст детишкам конверт толстый, запечатанный, вид имеющий серьезный и внушительный, а печати на нем сургучные, а надпись чернилами, а не каким-то там принтером сделана.

Понятно, что все эти события могут происходить по-разному и вариантов «первого шага» в патруль (и цикловую игру) может быть множество. Если мы уже занимались с ребятами, но цикловой игры не делали, а хотим попробовать, то завязкой может стать письмо — послание от какого-либо «значительного» лица (значительного для ребят) или от просителя, человека, который не может обойтись без нашей помощи.

Само послание своим видом должно вызывать неподдельное уважение и ложиться в стилистику предполагаемой игры. Если мы задумали раздобыть задание из «администрации президента», то получим факс. Хотя давайте все-таки стремиться знакомить ребят не с привычными механизмами и устройствами — они их и так еще насмотрятся в жизни, а с интересными старинными вещами.

Если задание от благочинного (настоятеля ближайшего монастыря), то и оформить надо соответственно. И печать приложить (нарисовать), и фактуру конверта, бумаги, сургучных печатей подобрать. И даже на запах (ладан, например) обратить внимание. Мы ведь стараемся привить ребятам целостную, взаимосвязанную картину мира, так что есть смысл постараться.

Кстати, мы действительно можем получить задание для ребят от близлежащего монастыря, благочинного и, конечно, настоятеля (о последнем варианте мы уже писали). Стоит лишь съездить в монастырь, объяснить, что мы хотим с малыми ребятами совершить в него паломничество, но сделать это не абы как, а полезно, серьезно и интересно. Наши ребята должны не только заслужить такое паломничество, но и совершить его, как древние богомольцы (например), пешком (часть пути, если что), и сделать соответственные приготовления. Да и в монастыре, помолившись, что-либо полезное сделать. Для чего нам потребно письмо от братии или монаха к ребятам с призывом посетить монастырь в связи с важным делом, предварительно тщательно подготовившись к этому паломничеству.

Если всё правильно объяснить и воспользоваться помощью нашего батюшки, такой договоренности будет достичь нетрудно.

Безусловно, завязки цикловых игр могут быть самыми разными. Они могут быть таинственными, когда ребята на прогулке вдоль реки находят выброшенную на берег бутылку с посланием от потерпевших крушение или потерявшихся странников. А могут начинаться с красочного объявления в штаб-квартире, оповещающего всех желающих отправиться в летний поход, о том, что им для этого предстоит пройти всяческие испытания. Кто согласен, оставь под сообщением свой знак (подпись). Основной принцип завязки (зачина) — его мотивирующая, побуждающая к действию вводная часть, оформленная в подходящий для исследования объект. «Старинную» бутылку надо осмотреть, распечатать, постараться не разбить, извлекая из нее записку от «потерпевших крушение». Да и сама записка, вспомним детей капитана Гранта, размыта, и в ней оставлены обрывки фраз, которые нам еще предстоит расшифровать. А поставив свои подписи под объявлением, ребята на следующий день (или когда нам будет удобно по сюжету игры) получают личные послания из штаба, где помимо информации о предстоящем походе им предлагается расшифровать ключ к первому заданию.

Эпизоды игры

Итак, дети должны доказать состоятельность своей затеи. Все эпизоды игры можно разделить на испытания (по сюжету предложенные нашим батюшкой), требующие от ребят проявления различных качеств и умений. Список вполне можно «набросать» на нашем первом совете. Допустим, мы решили, что ребята пройдут испытание в трудолюбии, жертвенности, смелости и сообразительности. Соответственно, у нас появляются четыре темы для эпизодов. Увенчает программу кульминация — эпизод, испытывающий ребят на все вышеперечисленные качества совокупно. Развязкой, выходом из игры, будет праздник, на котором мы объявим о появлении патруля, а зачином станет разговор ребят с батюшкой и их собственное решение вступить в игру.

Набросав «каркас здания» грядущей цикловой игры, примемся возводить стены, ставить крышу, заливать фундамент и по возможности всё это украшать. «Фундамент» — идея и педагогическое обоснование (для взрослых и ребят) — у нас уже есть. Нам важно, чтобы ребята сами выступили инициаторами создания патруля и согласились пройти испытания, ребятам важно почувствовать себя способными к совместному действию, объединенными в достижении благой цели. «Стенами» игры станут разработанные эпизоды. Как именно мы будем испытывать уже перечисленные качества? Способов на самом деле много. Давайте перечислим некоторые из них, пока не облакая в игровую «одежду», а поняв для себя, как именно эти эпизоды будут проходить.

«Трудолюбие» можно проявить на благоустройстве территории вокруг храма или другого подходящего места, благо (увы то есть) таких мест, требующих приложения добрых рук, сыскать нетрудно. Логика подсказывает, что самое удобное место — это все-таки ограда

нашего храма и внутри этой ограды нам вполне могут выделить участок под следопытскую клумбу, которую и надо будет разбить. Хорошо, что такая акция не будет одноразовой, ее можно и нужно протянуть во времени, то есть вывести за пределы игры, а это чрезвычайно продуктивно.

В один эпизод (одно занятие) всю работу не выполнишь (смотря по сезону, конечно), ведь мы еще дадим возможность ребятам подобрать цветы, которые они будут высаживать. А для этого устроим для них консультацию у специалиста, посетим цветники, познакомимся с однолетними и многолетними растениями, словом... Словом, этот эпизод обязательно получит свое продолжение в рамках реализации специальности «цветовод». То есть по осени, если мы начинаем работу с сентября, мы вполне сможем в одном эпизоде провести подготовительные работы, допустим соорудить бордюр и произвести необходимую культивацию почвы. А по весне ребята, готовые сдать на специальность «цветовод» (два-три человека), займутся клумбой вплотную, а весь патруль будет при необходимости им помогать. Сейчас наше дело — обеспечить «фронт работ», инвентарь и не забыть о технике безопасности.

Так и запишем: «Эпизод 2 (первый — зачин). Цветник следопытов». Кто ответственный за инвентарь, инструктаж и кто составит перечень необходимых работ. Работы может быть много даже на первоначальной стадии, подскажем ребятам пусть пригласят родителей (нас с вами), и мы все поможем. Если клумба не пойдет, то по схожему принципу можно организовать любые работы: посадить деревья (именные), покрасить то, что требует покраски, починить то, что ребята смогут отремонтировать без ущерба хозяйству храма.

«Жертвенность» следопыты проявят, помогая уже кому-то конкретно. Можно не одному человеку (хотя и такое не исключено), а группе людей. Подумаем, кому именно (а думать будут ребята, мы им подскажем в случае чего). Устроить чаепитие с концертом для наших бабушек? Концерт придется готовить в течение нескольких сборов, а нам нужен один эпизод, растянутый максимум на два занятия (подготовка и проведение), ведь батюшка дал нам конкретный срок — тридцать дней (допустим) и надо бы в него уложиться. Подберем менее искушенную аудиторию — наших младших братьев и сестер. Устроим для них праздник, приурочив его — заглянем в календарь — к празднику Покрова Пресвятой Богородицы!

После службы проведем игры, конкурсы, устроим! концерт, где каждый следопыт продемонстрирует то, что уже знает (обыкновенно все уже когда-нибудь являли свои таланты и могут воспользоваться старым багажом).

Итак, «Эпизод 3-4. Праздник Покрова. Следопыт — покровитель младших братьев и сестер» (длинно, зато верно). Разделим эпизод на две части, так как надо всё разработать, придумать, прорепетировать (готовые номера). Те, кто никогда не выступал, возьмут на себя организацию игр (мы предоставим ребятам справочник по играм). Другие труды по устройству чаепития (в магазин следопыты сходят сами, но под нашим наблюдением). Отметим для себя: вот хорошая возможность дать ребятам первые навыки по специальностям «мастер игр» и «шеф-повар» (например). Ведь мы не только позволим ребятам выбирать игры или закупать простейший набор продуктов к чаю (чай, сахар, баранки), но и обсудим, как их (игры и продукты) правильно выбирать. Закупка продуктов, без сомнения, будет вынесена за пределы эпизода и занятия. Это поручение на дом, хорошо бы его выполнили живущие по соседству ребята под наблюдением одной из мам (лучше одного из пап). Сделаем запись в нашем журнале для программ, утвердим ответственного за эпизод и прикинем бюджет и место проведения праздника, учитывая непростые погодные условия.

«Смелость» можно проверить интересно и весело. Например, устроив футбольный матч (или целую серию спортивных состязаний) против пап, невзирая на их (пап) объемы и размеры.

Мальчики играют, девочки переживают и готовят нехитрый перекус. Другой вариант — военизированная игра вроде «Захвата штаба», который опять же будут оборонять отцы. Словом, испытание сделаем таким, чтобы при «нормальных» условиях дети заныли, что они обязательно проиграют и т. д. Но мы призваны ставить перед ребятами и сверхзадачи. Нас побуждает к этому акмеологическая направленность нашей работы, выраженная в желании постоянного движения к разнообразным вершинам воспитательного процесса. Поэтому папы не должны проиграть в футбол (конечно, если на игру явится всего один папа, и тот дедушка, вполне возможно, что дети победят в честной борьбе), но играть с настроем. А детей будем приучать проигрывать достойно. Что касается «справки о смелости», то таковую могут выписать благородные папы после того, как убедятся, что их дети стойко играли (сражались), почти не ныли и не жаловались на судьбину. Нашими болельщиками выступят мамы и младшие братья или сестры (зря что ли мы их развлекали во время праздника).

Запишем: «Эпизод 5. Отцы и дети». Подумаем, где проведем состязания, какими они будут, кто обеспечит наличие термосов и чая, кто возьмет патрульную аптечку и что делать, если погода не позволит. Альтернативный вариант — ночной поход на кладбище — отложим до лучших времен, хотя и это не исключено. А если разыграется непогода, устроим силовые состязания (или интеллектуальные, но тут мы за отцов не отвечаем) в помещении, может быть, удастся договориться использовать школьный спортивный зал. Принцип один — состязание патруля с заведомо более сильным противником, а в чем состязаться и где именно — вопрос второй.

Проверка «сообразительности» потребует от нас самих ее проявления. Как вариант — устройство конкурса по типу «Что? Где? Когда?» Впрочем, это не удачная идея. В конкурсе активно будет участвовать пара самых сообразительных следопытов-интеллектуалов, а остальные головами кивать, соглашаясь с предложенными вариантами. Наша задача — задействовать всех.

Может быть, устроим из нашей штаб-квартиры «Археологический памятник»? (Как устроить такое странное место — см. в главе Устройство игровых объектов.) Или пускай ребята в парке по знакам и шифрам клад разыскивают. А в кладе очередное подтверждение тому, что они движутся в верном направлении — к патрулю (как будут выглядеть такие «подтверждения», обдумаем потом). Решено: плохая погода — «раскопки археологического памятника», хорошая — поиск тайника по знакам, шифрам, подсказкам в парке. Распределим силы (кто на парк, кто на археологию) и поработаем в группах, запишем, что именно необходимо приготовить.

«Эпизод 6. Археология или поиск предназначения». Названия мы подбираем не для ребят, а для себя, чтобы самим было интереснее и понятнее.

Кульминационным эпизодом станет цепочка испытаний, призванная подтвердить достижения ребят, полученные в предыдущих эпизодах. Такие испытания можно выстроить в своеобразную полосу препятствий, которую мы проложим для ребят в ближайшем парке. От них потребуем: пройти по трассе за предложенное время (которое будет подстегивать ребят и предавать действию некий кинематографический эффект); выполнить особое дополнительное условие, например проделать весь путь в полной тишине; исполнить задания на четырех пунктах.

Понятно, что таковые пункты будут посвящены предыдущим эпизодам. Если ребят мы уже поделили на группы (то есть количество следопытов в патруле превышает 8-9 человек), то запустим эти группы по отдельности, одна за другой, и суммируем их показатели. Как вариант можно запустить группы навстречу друг другу по отдельным маршрутам к одному центру. В этом случае пунктов придется делать в два раза больше, но испытания на них могут быть одинаковыми для каждой группы.

Что же касается характера самих испытаний, то основной принцип при их разработке — посильная сложность, безопасность и участие в них всех ребят, а не отдельных индивидов. Для лучшего эффекта можно дать в начале маршрута какой-либо текст на запоминание всей группой или изображения, которые ребята должны будут вспомнить на пункте конечном. Какие-то испытания можно сделать в некоторой степени условными, так как трудно ожидать, что в парке появится возможность оказать кому бы то ни было реальную помощь.

Впрочем, и здесь можно найти различные планы пути. Скажем, пункт первый — «трудолюбивый» — расположим на детской площадке, требующей некоторой уборки. Прибыв на этот пункт, ребята получают перчатки, носилки, лопаты, другой необходимый инвентарь и задание навести порядок. Они столкнутся с дилеммой — делать быстро, но некачественно или качественно, но медленно, так что нам будет, о чем поговорить после состязания. Другое дело, что приборка таких площадок вообще может быть бессмысленной (а это плохо, ребята потом всё равно поймут, что труд их был напрасен) или совершенно не гигиеничной. Так что если речь идет именно о конкретном (не игровом) труде, предоставим им совершать свои подвиги на территории храма: подмести, расчистить, что-либо перенести. Задание минут на 15-20 напряженного труда.

На пункте «праздничного эпизода» дадим ребятам несколько театральных заданий (если они молчат, то пантомиму), смелость проверим фрагментом классической туристической полосы (веревочная переправа), а сообразительность — составлением как можно большего количества существительных из букв, которые за минуту все ребята нашли на отдельных карточках. Карточки нами заранее были развешены по кустам и разложены в произвольном порядке на поляне так, чтобы их нужно было отыскать. Слова все составляют также на время. На последнем пункте ребят ждет костер, чай и подведение итогов. Сама трасса проложена условными знаками.

Мы привели один из многочисленных вариантов, но если мы всё это делаем в первый раз, то непременно проверим трассу на время (то есть на практике прикинем, сколько времени будет занимать ее прохождение).

Очевидно, что этот эпизод потребует больше времени, чем рядовое занятие, но всё равно постараемся уложиться в два, максимум в три (с чаепитием) часа. Плохая погода не должна стать помехой (это же испытание), надо лишь сократить трассу, выдать сидящим на пунктах родителям чай и проследить за тем, как одеты ребята (по погоде ли).

В конце эпизода объявим, что все необходимые «подтверждения» нашей состоятельности собраны и на следующем сборе мы торжественно идем к батюшке. Этим и закончится «Эпизод 7. Великое испытание».

«Пир горой» станет восьмым эпизодом, на котором мы получим разрешение открыть патруль и совершим благодарственный молебен. Это и будет «крышей» нашего здания, его функциональным завершением. Но мы никак не можем обойтись без игровых элементов, объединяющих эпизоды в единое целое, разнообразящих и украшающих весь процесс. Тем более что именно игровые элементы послужат ребятам наилучшей мотивацией.

Начало и завершение отдельных эпизодов

Важно отметить, что цикловая игра должна находиться «внутри» занятия, что означает для нас необходимость придумывать отчетливый, увязанный с тематикой игры «вход» в ее пространство. Вот дети пришли на занятие. Мы помолились, спели традиционную песенку, усевшись в кружок, решили нехитрые организационные вопросы. Дети между тем знают, что

их ждет продолжение испытаний и приключений, следующий эпизод цикловой игры. Чтобы в него «войти», необходимо совершить определенное действие. Необходимо для того, чтобы ребята наилучшим образом ощутили игровой контекст, вошли в ее рамки и приняли ее законы. Таким «входом» может послужить специальный сигнал (бой часов с кукушкой), зажжение фонариков (мы начинаем совещаться, как и что делать), надевание плащей или других элементов игровой одежды, подъем флага, прохождение под «воротами» в игру и что душе угодно. Главное, это действие должно быть отчетливо, понятно ребятам и соответствовать общему стилю игры. Довольно глупо петь морскую песенку, играя в «Летнее кафе», или барабанить в «суворовский» барабан, готовясь изучать астрономию.

И, конечно, каждый эпизод игры должен заканчиваться таким же отчетливым выходом из нее. Звучит знакомая музыка, все закрывают глаза, снимая при этом плащи, чтобы, глаза открыв (прозвучал сигнал), обнаружить вокруг себя обыкновенных следопытов, а вовсе не рыцарей «Круглого стола». И затем мы решаем внеигровые вопросы, возможно, даже переходим к другим занятиям, если позволяет время, или просто прибираемся, молимся и по домам благополучно расходимся.

Такое начало и завершение отдельных эпизодов должно стать традиционным для этой цикловой игры. Если же мы начинаем новую игру, то в самом ее начале, научим ребят правильному «входу» и «выходу». «Правильными» они станут, если будут способствовать погружению ребят в игровой контекст, выработке у них дружеских чувств, общекомандных навыков и ощущения причастности к важным событиям, на которые они лично имеют непосредственное влияние. Даже собравшись в кружок, протянув и соединив руки, называя каждого по имени и получая отзыв, мы достигнем положительного результата: «Сережа в дорогу готов?» Даже по интонации ответа мы сможем оценить настрой следопыта, степень его сосредоточенности, готовности к действию. А следопыт, звонко ответив «да», получит шанс показать свою надежность, решимость, согласие работать в команде. В этот момент у нас будет возможность четко уяснить состояние ребят. А если кто-то из них рассеян, обижен, не склонен к совместной работе, то и принять необходимые и возможные меры, подбодрить, утешить или усюветить.

Цикловые игры, ориентированные на освоение различных ремесел, можно начинать с действия, сопряженного с началом работы, характерной для данной профессии. Сюда же отнесем игры, воспроизводящие исторические события, реконструирующие воинские или народные традиции и обычаи. Художники могут выстроиться за «мольбертами», повязав небрежно шейные платки; казаки по-военному построиться и крикнуть «любо!» на предложение начать сбор; паломники закинуть котомки за спины и вооружиться посохами для дальней дороги. Эти внешние атрибуты (действия и элементы одежды) употребляются в дело точно в момент начала игрового эпизода и замечательно могут быть дополнены исполнением придуманной для этого случая (или подобранной) песенки.

Наша первая игра

Начнем с так называемых приключенческих игр, погружающих ребят в мир исследований и открытий. В конце игры следопыт получит свой зачет (и нашивку на рукав) по соответствующей специальности. Но не будем забывать, что мы стремимся «упаковать» в нашу игру многие сопутствующие, дополнительные темы, которые ложатся в нашу программу. Приключенческими играми проще всего начинать работу нового патруля. Они помогут нам практически безболезненно адаптировать ребят в новой следопытской среде, «зарядят» их эмоционально и дадут возможность логично и плавно ввести ребят в предлагаемую нами систему отношений. Если мы самостоятельно не можем придумать достойного приключения, то вполне прилично будет обратиться к проверенному временем литературному произведению

или кинофильму. Такую игру мы опишем чуть позже, а пока попробуем выработать универсальный подход к составлению «работающего» сюжета и разбивки его на отдельные эпизоды (сборы).

Любой сюжет начнем разрабатывать с предпоследнего эпизода (кульминации) и последующей развязки (выхода из игры) и решим, к чему именно должны стремиться ребята, что станет условием выполнения предложенного задания (достойным финалом игры). В нашем случае при организации нового патруля итогом первой цикловой игры вполне логично станет возникновение самого патруля. Ребята докажут, что их намерение заниматься вместе при храме серьезно, а патруль получит название и эмблему. В дальнейших цикловых играх таким итогом будет финальное испытание, дающее ребятам право на нашивку специальности (любые другие видимые награды или поощрения), подтверждающее наработку ими необходимых компетенций (что бы там ни вкладывали в смысл этого понятия). Формы таких финальных испытаний должны быть максимально разнообразны. И не забудем, что сами испытания как кульминация игры не являются ее окончанием. Завершение игры требует необходимого послесловия — выхода из игрового пространства, то есть финального сбора, где все будут праздновать, подводить итоги и получать заслуженные награды (а незаслуженные не получать).

Наш сюжет, который может быть основан на прохождении одной или нескольких специальностей, будет вытекать из выбранной темы. Те навыки, которые мы хотим отработать со следопытами, те знания, которые нам предстоит изучить и освоить, мы вводим в сюжетную линию. Сам сюжет потребует от ребят проявления и закрепления тех или иных положительных качеств и преодоления качеств отрицательных. Нам даже не понадобится для этого специально создавать «крайние» ситуации, провоцирующие ребят на немедленный нравственный выбор. В ходе решения возникающих в сюжете игры задач следопыты сами встретятся с проблемой выбора, преодоления, смирения и т. д. Цикловая игра своеобразно «сожмет» время, дав возможность ребятам в течение занятий пережить множество ситуаций, возможно, «растянутых» в реальной жизни на несколько лет. Как мы уже отмечали, сюжет игры несколько напоминает сценарий хорошего кинофильма (а не плохого телесериала), который вмещает в себя завязку (зачин) сюжета, дает пространство для его нелинейного развития, приводит к кульминации и развязке.

Завязка сюжета — постановка проблемы. Наша первая игровая проблема состоит в получении разрешения на открытие патруля. Взрослая воспитательная подоплека заключается в естественной и постепенной выработке уклада жизни патруля, обретении ребятами новой следопытской реальности. Исходя из этих предпосылок, обдумаем всю цепочку эпизодов первой цикловой игры, не описывая их подробно, а лишь намечая условно, назвав ее «Дорога следопытов» (заодно ребята получат специальность «исследователь», требования к которой мы разработаем при подготовке игры).

Украшения игры

Вот наша первая игра. Мы собрались и думаем, на какие эпизоды мы ее разобьем, чем эти эпизоды между собой будут связаны, каким событием ознаменуется ее финал и что будет логичным и ярким послесловием. Выскажемся по кругу, запишем предложения, отложим до лучших времен баснословные идеи какого-нибудь сурового отца, предложившего в конце концов совершить всем ребятам групповой прыжок с парашютом. Отметим добрым словом автора этой идеи за оригинальность мышления и взглянем на проблему трезво.

Определим, какого возраста у нас дети, давно ли они знают друг друга, какие из предложенных финальных испытаний будут им по плечу. Соотнесем полученную информацию

с нашими возможностями, учитывая местность, находящуюся в «шаговой доступности» (которую мы можем освоить, не выходя из временных рамок нашего занятия). Так как мы с вами продумали каркас всей игры, разработав ее эпизоды и примерно представляя, чем именно будут заниматься ребята, то пришла пора украсить ее всевозможными полезными изысками (но не будем «пересаливать»).

Первым делом озаботимся внешними «подтверждениями» преодоления каждого испытания. То есть ребята не просто должны знать, что очередной этап ими успешно пройден, но и получить видимое «подтверждение». Что может стать таким «подтверждением» мы с вами и попробуем сейчас обсудить.

Так как цель всей игры для ребят заключается в получении от нашего настоятеля (благочинного, мэра города) разрешения открыть патруль, то, очевидно, в финальном эпизоде ребята получают последний элемент (грамоту, эмблему), которого как раз не хватало для успешного завершения всего дела. Попробуем в связи с этим создать следующую наглядную мотивацию.

На протяжении всей игры мы будем искать фрагменты пазла, на котором изображена эмблема нашего патруля. Мы заранее ее разработаем, придумав название патруля без участия ребят. Одно занятие — один эпизод — один фрагмент. Скажем, вырежем из фанеры геральдический щит, батюшка вручит его следопытам во время зачина. Щит повесим на стену в штаб-квартире. Щит будет с пустым полем, и его, по слову нашего батюшки, необходимо «восстановить», разыскав утерянные (или спрятанные) фрагменты изображения (нарисуем эмблему, распечатаем, разрежем на фрагменты). То есть ребята могут либо реставрировать «древнее» изображение герба, утерянное предыдущими поколениями, либо обнаруживать и составлять совершенно новую эмблему. Надо полагать, если наш храм древний, то и легенду о пропавшем гербе уместно будет придумать, если же храм новый, то лучше выбрать второй вариант.

Несомненный плюс пазла — его наглядность, изображение герба постепенно проявляется на щите, благодаря чему ребята в конце занятий могут видеть реальный итог их усилий. Минус состоит в предопределенности выбора, исключения из процесса разработки эмблемы и поиска названия патруля самих ребят, которые открывают лишь то, что приготовлено нами. Финальный эпизод должен послужить самым серьезным испытанием и даровать последний фрагмент пазла. Получив его и завершив тем самым составление герба, отправимся к священнику и в качестве игрового послесловия получим от него разрешение начать работу.

Фрагменты герба не будем вручать в «официальной обстановке», дадим ребятам возможность самим их отыскать. Предположим, выполнив задания каждого эпизода, они получают зашифрованные подсказки, которые помогают им обнаружить место, где спрятан очередной фрагмент. Не будем давать следопытам сложные загадки, они ведь устанут к концу эпизода, да и времени может просто на всё не хватить. Кроме того, всяческие шифры обычно отгадывают самые активные ребята (не всегда самые сообразительные), оставляя остальных следопытов в роли зрителей, что для нас не годится. Возможный выход: пишем подсказку, используя количество слов, равное количеству ребят. Например: «То, что вам необходимо, зиждется у внешних врат» (то есть прикрепляем фрагмент герба к воротам ограды храма). Слов восемь, и у нас восемь следопытов. Текст слегка стилизуем под таинственный. Отдельные слова пишем на отдельных листах бумаги. По окончании эпизода ребятам вручаем конверт («от батюшки»), в котором эти листы лежат не по порядку. На конверте — «вам минута на то, чтобы понять мою подсказку и условие: пусть каждый кандидат в следопыты возьмет в руки один лист, и все встаньте в линию так, чтобы получилась связная фраза». В этом случае даже самые тихие ребята примут участие в действии, хотя бы в качестве «носителей» листков.

Если мы не хотим predetermined название патруля и его эмблему без участия ребят, то вместо герба можно собирать фрагменты «разрешительной» грамоты, составив которую ребята получают право начать свою патрульную жизнь, и тогда уже вне первой цикловой игры мы объявим конкурс на лучшее название и герб (эмблему) патруля.

Грамоту можно заменить другим предметом, более весомым и занимательным. Давайте купим в цветочном или хозяйственном магазине недорогой глиняный горшок. Нарисуем на его стенках условные знаки, олицетворяющие наши эпизоды, а на доньшке — герб патруля (если мы его уже придумали). Условные знаки изобразим в детском, примитивном, но милом стиле акриловыми красками. Затем аккуратно разобьем горшок на отдельные фрагменты по числу рабочих эпизодов (плюс фрагмент на зачин, его ребятам вручит сам батюшка) и отделим доньшко, которое ребята получают во время кульминационного эпизода. Батюшка, вручая первый фрагмент, может дать традиционно-сказочное напутствие: «Вы, ребята, извольте доказать, что крепко вместе жить можете, а поверю вам, если вы этот горшочек восстановите. И вы сейчас порознь, и горшочек по кусочкам, а станете едины, когда он целым будет». Что-нибудь подобное для первого раза прозвучит внушительно. Ребята поинтересуются, где же им другие фрагменты раздобыть, на что ответ получают: выполните, мол, одно задание, и тогда один фрагмент найдете, а где — сами догадаетесь.

В конце каждого эпизода можно вручать ребятам нехитрую карту (или несколько карт по количеству групп, чтобы толпой не бегали), на которой отмечен тайник, где лежит очередной фрагмент. Карта должна быть элементарна, тайник расположен в ограде храма (но не внутри его, естественно), то есть быть в прямом доступе. Найти его можно, состязаясь друг с другом. Чтобы не было беготни и криков (мы отучаем ребят от суеты и излишнего шума), ставим условие: группы ищут в полной тишине, передвигаясь шагом, за чем мы и проследим.

Возможным дополнением к программе игры может стать ее модификация. Допустим, мы пожелаем, чтобы задания от батюшки дети тоже должны были заслужить, а кроме того, не хотим брать излишне высокий темп всего действия. Если мы встречаемся один раз в неделю, то эпизоды, требующие активной работы и тщательной подготовки (а у нас не так много времени, сил и исполнителей), могут всех вымотать. Скорректируем сюжет игры — «разбавим» активные эпизоды тихими, подготовительными. Такое разделение в качестве примера приводилось в описании эпизода «Праздник Покрова».

В этом случае поиск по карте очередного заслуженного фрагмента (горшочка, грамоты, герба, чего угодно) проходит во время такого промежуточного занятия. Тогда маршрут мы можем сделать длиннее и разнообразнее и, помимо этого, «вклеить» в него различные сопутствующие учебные задания, то есть, чтобы его пройти, ребятам будет необходимо что-либо разузнать или о чем-либо рассказать.

У нас выстраивается цепочка: зачин игры, далее эпизод — подготовка к основному эпизоду под кодовым названием «Цветник следопытов», во время которого ребята получают карту к очередному фрагменту, но ищут его уже во время следующего промежуточного эпизода. Мы получим не восемь занятий-эпизодов, а все двенадцать, то есть подберем программу на три месяца (сентябрь — декабрь). А в конце, перед Рождественским постом, устроим пир по случаю открытия патруля.

Промежуточные эпизоды постараемся проводить на свежем воздухе, но при плохой погоде их можно перенести и в помещение. Если основные эпизоды проходят как настоящие серьезные события, привлекающие сторонних гостей и участников, то эпизоды промежуточные проведем камерно, делая упор на те знания и умения, которые мы хотим привить нашим ребятам первоначально.

Промежуточные эпизоды

Каким образом могут проходить промежуточные эпизоды нашей цикловой игры?

Для начала напомним, что каждый эпизод начинается со стандартного «входа» в игру. Мы хотим стать следопытами, и наш «вход» должен напоминать ребятам об этой цели. Значит, после приветствий и молитвы мы можем собраться в кружок, взяться руками за посох (древко будущего флага или штандарта) или просто за руки (как и всегда, вариантов у нас много), главное, вербально подчеркнуть наше единство. Гасим электрический свет или не зажигаем его после молитвы, затеплим лампу со свечой, поставив ее в центр нашего кружка, и споем песню следопытов. Если нам самим не удастся ее сочинить (хотя дело элементарное), то возьмем любую добрую детскую песенку о дружбе и приключениях. Ее можно слегка переделать, приблизив к нашему православному и следопытскому укладу. После стройного исполнения песенки, поем совсем не громко, зато слаженно, не расходимся. Пришла пора обсудить наши планы.

В результате успешно пройденного испытания (основного эпизода игры) мы получили карту, на которой отмечен тайник с очередным искомым фрагментом эмблемы (грамоты, горшочка и т. д.). Значит, сегодня мы должны его отыскать. Но прежде чем заняться этим волнующим делом, завершим предыдущую работу. Мы, конечно, хорошо потрудились во время прошлого сбора, но не обсудили его итоги, а без этого дело никак не может считаться законченным. Нам важно приучить ребят обдумывать и обсуждать пройденное. Даем слово желающим высказаться, что понравилось, что получилось, а что можно было сделать лучше.

Если на занятие пришли далеко не все ребята, а такая ситуация может часто встречаться, особенно первое время, то мы всё равно будем проводить запланированную встречу, включая проведение очередного эпизода игры. Это даст нам возможность приучить всех ребят к мысли, что наши сборы — дело важное и без уважительной причины их не следует пропускать. Те, кто пришел на сбор, не должны страдать от своей малочисленности, ведь для нас важен каждый следопыт, и мы с каждым из них готовы и рады работать. А значит, и малым числом, «за того парня» действуя, мы не подведем патруль и выполним задания. И будет замечательно, если всем заболевшим и непришедшим по уважительной причине наши следопыты позвонят (в гости зайдут) и расскажут, как и что было. А мы им подскажем сделать такое доброе дело. И еще. Если у нас на сборе совсем немного ребят, то появляется замечательная возможность личного общения, всё же ситуации, при которых мы вынуждены «работать за троих», отлично сплачивают их участников.

Обсуждение не должно занимать более 10 минут. Наступает пора действовать. Для прохождения маршрута по карте надо выполнить сопутствующие условия, эти условия мы можем запрятать в конверты, которые разместим на маршруте, а можем дать сразу же в виде «путевого листа», на котором расписаны задания.

Прежде чем поговорить об их конкретном содержании, обратим внимание на некоторые факторы. Не исключено, что погода или месторасположение нашего храма (места проведения сбора) не позволят нам выйти на улицу. Хорошо, если рядом разбит парк или находится безопасный лесной массив, может случиться, чистый и удобный для проведения занятия двор. Но такие благоприятные условия складываются далеко не всегда, что не исключает прохождения нашими ребятами маршрута по карте, только по карте настольной.

Рисуем на ватмане либо реальную, либо придуманную нами местность (но центр — наш храм), а на ней располагаем различные интересные объекты: развалины замков, домики лесника и пастуха, опасное болото, неведомо куда текущий ручей, лавку древностей и что душе угодно,

но всё это строго ложится в контекст и стилистику игры. Судя по всему, пиццерию отметем, если, правда, не поместили игровое пространство в Италию. Хотя пиццу мы любим. Важно подчеркнуть, что некоторые объекты, указанные на нашей карте, можно соотнести с реальными, используя их при благополучном стечении обстоятельств.

Вот на карте стоит одинокий маяк, а мы устраиваем игровой объект на заброшенной водонапорной башне. Хорошо бы она была не загажена всяческими странными компаниями, а стены ее не были бы исписаны нехорошими словами. Редко, но такие башни (и прочие места) еще встречаются. Проще, кстати, будет отыскать домик лесника (кого угодно) — все-таки среди прихожан (или знакомых) можно найти счастливого обладателя частного строения или дачного домика. Возможно, добрый хозяин не откажется принять следопытов и загадки им загадать, дать задания, а то и рассказать интересную и поучительную историю или научить чему-либо чрезвычайно полезному. Мы ведь должны, как помните, найти цветовода для устройства клумбы и проконсультироваться у него. Вот и отправимся в гости, а ведь нужно уметь это делать — подарок нести да беседу вести.

Темы для занятия, как видим, появляются с избытком. Если реальный объект расположен в отдалении от нашей штаб-квартиры, то необходимо продумать доставку и возвращение ребят. Не стоит собираться в незнакомом месте в холодную погоду (на остановке автобуса, например), попробуем договориться с добрым отцом и поместимся в его микроавтобусе. В общем будем изыскивать подходящие варианты.

Путешествия в помещении

Итак, мы поняли принцип совмещения игрового пространства, объединяющего реальные объекты, доступные для исследований, и объекты придуманные, с которыми мы будем работать, не выходя из помещения. Приведем несколько примеров развития событий эпизода, если он реализуется в помещении.

Мы рассаживаемся вокруг стола и достаем карту. Она должна быть достаточно большой, чтобы все ребята видели размещенные на ней объекты. От нашей штаб-квартиры (от храма) по карте прочерчен путь, который нам предстоит «пройти». Путь каждого эпизода можно чертить разными цветами, чтобы не путаться. Мы движемся к искомому объекту, на котором и спрятан тайник, проходя через разного рода препятствия. Препятствия соответствуют изображенным на карте объектам, преодоление каждого требует выполнения того или иного задания. Эти задания мы придумываем заранее, ориентируясь на тот материал, который мы хотим преподать ребятам в рамках нашей общей (внеигровой) программы.

Допустим, мы собираемся приступить к отработке навыков чтения по-церковнославянски и вообще ближе познакомить ребят с этим основополагающим для нашей веры и культуры языком. Так что весь сегодняшний (промежуточный) эпизод посвятим преимущественно решению этой задачи. Естественно, данный эпизод лишь первый (или очередной) шаг в нашем постоянном стремлении погрузить ребят в мир церковнославянского языка. То есть мы всегда стараемся предоставить ребятам возможность заниматься им во время наших разнообразных цикловых игр, что не исключает наличия специальной отдельной программы по его освоению.

За церковнославянский язык

Первый пункт нашего маршрута (который можно прокладывать и в процессе занятия, вариативно) — всем известный камень с тремя надписями. Надпись сделана на церковнославянском языке (мы не будем углубляться в лингвистические исследования и пока повременим с ознакомлением ребят со старославянским языком). Ее содержание (шрифт

церковнославянский) может не соответствовать каноническому сказочному. Наоборот, предадим ему назидательный, напутствующий характер. Можно взять соответствующий стих из Псалтыри или Евангелия. Таким образом, ребята видят на карте нарисованный большой камень с какой-то надписью, а мы представляем им уже альбомный лист, по которому они и будут ее читать.

Некоторые наши ребята, возможно, знакомы с церковнославянским алфавитом и шрифтом и помогут остальным прочесть написанное. Но даже если никто из следопытов не сталкивался с такими текстами, они могут приступить к прочтению, опираясь на современный русский язык (по аналогии) и наши подсказки. Дадим всем ребятам возможность прочитать надпись и высказать свои соображения по ее содержанию. Причем начнем опрос с самых неосведомленных следопытов, дабы наши «интеллектуалы» всё за них быстро не решили. Если чтение вызывает значительные трудности, прочтем сами и спросим, где ребята уже слышали такой язык. Несколько минут посвятим необходимым комментариям. Усвоим какое-нибудь простое правило чтения (буквы «ё» нет, например) и приступим к разгадыванию смысла.

Так как церковнославянский язык является первоосновой, питательной средой для литературного русского языка, включает в себе неиссякаемый источник премудрости, дает навыки чувствования структуры слов, их значения и правописания, то и заниматься им необходимо постоянно. Владея самыми элементарными навыками, позволяющими вглядываться в значение слов, искать объединяющие их корни, заставить язык по-настоящему «заговорить», то есть проявить скрытые в нем смыслы, ребенок с малых лет войдет в «горнюю» часть русской культуры. И чтобы изучение церковнославянского языка не превращалось лишь в знакомые по школе уроки (наряду, скажем, с английским языком), в своей работе будем постоянно вплетать этот язык в текст наших занятий.

Нам важно восстановить у ребят изначальный, истинный смысл слов, значение которых они представляют смутно. Постараемся, чтобы они проговаривали свои размышления о том, что означают слова и выражения, пользовались контекстом в разборе трудных, неясных мест, находили аналогии в современном русском языке. А несколькими книгами нашей библиотеки обязательно должны стать этимологические словари.

«Избушка заданий»

Надпись на камне прочитана и понята (10-15 минут), следующий пункт — заброшенная избушка. Следопыты устали, работая над предыдущим заданием, дадим им время размяться. Сделать это нетрудно, опираясь на эту самую избушку (фигурально, конечно, опираясь). Сообщим следопытам: «Перед вами избушка. Что вы сделаете?» «Постучим», — ответят вежливые следопыты (авантюристы и пуганые дети предложат вначале заглянуть в окна). «Никто не отвечает, — сообщаем мы. — А в окнах ничего разглядеть нельзя, уж больно давно их не мыли». Попробуем войти — заперто, давайте искать ключ.

Вот и открылась возможность поразмяться. По нашей команде дети закрывают глаза, мы прячем ключ и даем им минуту (две) на поиски. Чтобы ребята не устроили погром в помещении, ставим условие: ничего не сдвигать, ключ лежит на открытой поверхности. Сигнал. И мы имеем возможность наблюдать за броуновскими эволюциями неорганизованных детишек. За минуту никто ничего не нашел, все удручены и упрекают друг друга в нерадивости. Проводим скорый инструктаж о том, как правильно и просто организовать поиски. Разбиваем комнату на секторы, поручаем их конкретным парам следопытов (они и сами могут догадаться использовать этот нехитрый прием), повторяем поиски — ночь-то близко (игровая), и надо в дом проникать.

Находим ключ и вставляем в настоящий замок (маленький, запирающий шкатулку). Сообщаем ребятам, что на столе заброшенной избушки стоит эта самая шкатулка. В ней записка (можно написать ее в старой орфографии, используя древние церковнославянские слова), но сама записка имеет вполне бытовое содержание, точнее просьбу. Допустим, она призывает ребят доделать в избушке все дела и тем самым освободить ее хозяйку из плена времени (время остановилось, и хозяйкина жизнь соответственно). Можно обойтись и без «сказочной» подоплеки, в этом случае бедная хозяйка лично может встретить ребят и попросить о помощи. Лежит себе больная, встать не может, потому и дверь не открывала. Или пришла чуть позже, сама ключ потеряла, войти не могла, а тут ребята всё нашли. Еще вариант: хозяйка стояла перед домом, войти не могла, попросила следопытов ключ отыскать. Ясно, что мотивации могут быть самыми разными, равно как и задания, которые мы тут же предложим детям.

Итак, следопытам необходимо догадаться, что и как надо завершить. Хорошо, вываливаем на стол нитку, иголку, оторванную от рубахи пуговицу (и саму рубаху), механические часы (не заведены, время показывают неправильное) с отвинченной задней стенкой, шурупы и отвертку. А кроме того: текст неведомой песни, можно фольклорной, чашку, разбитую на три, четыре части, и клей... Список можно продолжать. Даем ребятам на всё пять минут. Включаем (негромко) тревожную музыку. Вперед.

Нам весьма важно привить следопытам чувство времени, научить их это время определять, ценить, использовать с умом. Не «размазывать» задания, как кашу по тарелке.

Наблюдаем, как они всё восстанавливают и доделывают, радуемся, что следопыты самостоятельно додумались разделить на рабочие группы. Самое трудное задание (сложно догадаться) — установить на часах реальное время и завести их. При необходимости подсказываем. Всё сделано. Уложились. А если нет, не страшно, просто начнем говорить, что дом начинает шататься, а выйти нельзя, кто-то дверь запер, так что всё надо как можно быстрее доделать.

И вот всё готово, дверь открывается, и входит «хозяйка» (прилежно задрапированная мама). Если есть возможность, пригласим даму в настоящем народном костюме и попросим ее немного о нем рассказать. Если ни мамы, ни дамы в народном костюме у нас под рукой нет, предстанем сами в качестве хозяйки (хозяина) избы. В этом случае (пока мы играем роль хозяйки) будем общаться со следопытами как с незнакомыми детьми. Им это очень понравится. А мы можем повести себя и вежливо, и сварливо, и подозрительно. Главное, чтобы сами ребята оставались воспитанными.

«Говорим по-русски»

Поблагодарив ребят, станем их расспрашивать. То есть отработаем у них навыки общения с незнакомыми (по игре) людьми. Хорошо бы и впрямь пригласить незнакомого человека для предания ситуации должного реализма. Хозяйка расспросит ребят, откуда они, что у них за дело и т. д. Важно, чтобы речь зашла о нашем храме, пусть ребята попытаются о нем рассказать, что знают. Когда был основан, во имя какого святого или праздника освящен, какие есть приделы, сколько глав, какие почитаемые иконы, как величают настоятеля и всё что можно. Если мы не обрадуемся объему знаний ребят, то при обсуждении эпизода (мы всегда в конце сбора обсуждаем с ребятами, что получилось, а что не совсем) решим совместно со следопытами разузнать о нашем храме побольше. Негоже не уметь рассказывать о своем приходе, путаться и запинаться. Отметим себе, что любые игровые «встречи» с различными персонажами, с которыми ребята будут общаться, помогут нам в решении весьма непростых коммуникативных проблем.

Неумение вежливо, деликатно, корректно, полноценно и доброжелательно общаться портит жизнь как взрослым, так и детям. Вот мы и постараемся научить ребят не перебивать собеседника, слушать и слышать его аргументы, внятно формулировать вопросы и ответы. Кроме того, что не менее важно, говорить без излишних эмоций, равно и без интонаций автоответчика. Проявлять сдержанность в жестах, не каменеть, с одной стороны, и не распускать себя — с другой. Смотреть на собеседника со вниманием, различать интонации и чувствовать подвохи. И далее, уметь поддерживать разговор, подбирать подходящие для общества темы для бесед, чувствовать их ритм и темп, различать смыслы и разного рода подтексты.

Возможно, заявленная программа покажется слишком сложной, но это не совсем так. Дети в принципе хорошо чувствуют собеседника. У них иногда не хватает такта скрывать свои эмоции, и они способны зевать, если им не интересно, ерзать или, напротив, слишком активно, дергая за рукав, требовать продолжения общения. Но ребята понимают, как с ними общаются (доброжелательно, отстраненно, свысока и т. д.), они просто не могут иногда оформить свои чувства в мысли (тем более в слова). А для качественного общения необходимо просто нарабатывать соответствующие навыки. Дабы во взрослом состоянии не посещать дорогостоящие курсы различных психологических тренингов (последнее слово само по себе отбивает всякую охоту их посещать).

Приведем лишь один возможный пример задания, которое можно поместить в текст любой цикловой игры.

«Темы бесед». Игра в игре

Допустим, ребята стоят перед необходимостью провести переговоры с очередным персонажем. Казаки встречаются с пашой Темиром аль-Мабуком (игра «Поход казаков»), шеф-повара — с желающим их нанять купцом (игра «Пир на весь мир»), а наши устроители клумбы — со специалистом-цветоводом. И прежде чем пойти на встречу, дадим ребятам задание обсудить, как именно в данной ситуации выстроить разговор. Так как к делу сразу приступать, возможно, не стоит (а возможно, что и стоит), решим, на какие темы можно говорить с данными персонажами (или с вполне реальной тетенькой — любительницей цветов). Чтобы не позволить процессу рассуждений растекаться мыслью по древу, предложим следопытам игру: мы называем тему разговора, а они хором говорят «да» или «нет». При этом мы постепенно ускоряем темп. Итак, нас ждет хитрый паша (заодно дети узнают, что это за чин такой). Перечисляем темы бесед: «О его здравии, о торговле, о дамасских клинках, о видах на урожай в казачьих землях, о компьютерах...» Последнее — явный анахронизм, народ смеется и на примере понимает слово «анахронизм», а мы еще расскажем о дамасской стали.

Также мы рассудим, стоит ли с противником говорить о своих проблемах и, главное, стоит ли желать ему здоровья, если наша первоочередная задача — его этого здоровья лишить? Не будем дискутировать на эту тему прямо сейчас, во время игры, а решим обратиться за разъяснениями к священнику. Мы не боимся «выносить темы из игры», тем более что многие возникающие вопросы невозможно быстро разрешить по ее ходу. Впрочем, если время позволяет (в промежуточном эпизоде мы готовимся к встрече с пашой, которая произойдет в основном эпизоде), то можно поговорить и на серьезные темы. Послушаем ребят, рассудим о личных врагах и воинском долге, придем к выводу, что надо уметь договариваться, но бывает и так, что мир подлее, страшнее войны. Последнее утверждение налицо: в турецком плену томятся наши соотечественники, и, если выкупить их не удастся, придется освобождать силой оружия.

Глубина подхода и проблема оценок

Глубина любого обсуждения зависит от возраста и готовности наших следопытов к размышлению на данную тему. То, что могут хорошо понимать 9-10-летние ребята, могут совершенно не понять первоклассники. Но, как нам видится, в любых делах, связанных с жизнью патруля, нужно всегда «приподнимать планку» чуть выше, чем ребята привыкли. Постепенно усложняя задания, которые, на первый, взгляд становятся «не по плечу» нашим следопытам, мы научим их не бояться трудностей. Вступая в единоборства (во время спортивных игр, например) со взрослыми, понимая, что выигрыш в принципе невозможен, ребята научатся исполнять свой долг до конца, делать то, что в их силах, оставаться честными перед самими собой, не впадая в уныние.

Наше искусство управления ситуацией должно помочь тонко чувствовать ту грань, до которой можно усложнять задания, ставить сверхцели. И наша задача «на пути к вершине» — быть готовым поддержать, подсказать, подбодрить ребят, одновременно ожидая от них приложения нелицемерного старания.

Мы с вами нередко встречались с концепцией восторженного подхода к любым проявлениям детского творчества, когда детей поощряют и хвалят за мизерное старание, малейшее движение души, «биение пальца о палец». Такой подход нельзя назвать конструктивным и полезным в деле воспитания ребят. Оценка должна быть благожелательна, поощрительна, но более или менее адекватна.

«Ты нарисовал замечательные, немного странные цветы, какие, наверное, растут где-то далеко-далеко, но все-таки я просил изобразить тебя обыкновенную елку». Мы не обидим ребенка, если вместе с ним улыбнемся плодам его творчества.

Впрочем, встречаются дети, впадающие в истерический столбняк от малейшего недоуменного замечания. Это как раз жертвы неумеренных похвал, привыкшие к постоянному превозношению их ничтожных (или вполне зримых) усилий. Занятно, что хвалящие их взрослые как-то не принимают в расчет то, что, вырастая, дети попадают в среду, где их халтурная работа никакого восторга вызывать не будет. И вот уже подростки погружаются в глубокую депрессию из-за совершенно неадекватной самооценки. В детстве — талант и отличник (пятерки за прилежание, а не за смысл), а теперь серость и троечник. Депрессия, однако. Кроме того, за превозношением со стороны (ах, какой ребенок талантливый, какая фантазия чудесная) следует само-превозношение, вера в свою исключительную особу.

Значит ли это, что хвалить вообще не надо? Мы постоянно должны избегать крайних точек зрения, искать золотую середину, «царский путь». Если ребенок закомплексован («неумеха», «все из рук сыплется», «и в кого ты только уродился?» и прочий бред) или просто боится по природной осторожности взяться за новое дело, поможем ему, поддержим и поощрим. Но не громогласными возгласами, словесной мишурой, а тихим сугубым вниманием, готовностью разделить трудности, деликатными подсказками и общей, неприметной для окружающих радостью по достижении видимого результата.

Как мы видим на примере многих эпизодов, игровая реальность позволяет соединять, разрешать, проживать (но не вживаться) самые разные культурные, этические и, конечно, духовные смыслы. Предугадать заранее, на какие темы выведет игровая ситуация, невозможно, да и не нужно. Наше дело — всё происходящее обращать на благо, на добрые плоды трезвенного воспитания.

Повышать самооценку ребенка, без сомнения, необходимо, но через постепенное возрастание, через преодоление реальных трудностей. Пусть эти шаги и будут крошечными, а «трудности» являются таковыми лишь для самого ребенка.

У ребят вообще часто встречается болезненное отношение к оценкам (еще одна причина, почему мы избегаем ставить оценки «по-школьному»). Так что перед нами стоит сразу несколько весьма важных задач. Во-первых, приучим ребят не гнаться за оценкой, а стараться достигать положительного результата. Оценки — промежуточные, условные вехи, сигналы, что на данном этапе дела обстоят примерно следующим образом. Ведь мы все знаем, какое различное содержание знаний и умений стоит за одинаковыми оценками в разных по уровню школах. Для нас в патруле важны не цифры, а конкретные, усвоенные навыки следопытов, которые они могут не только применять в своей работе, но и передавать другим ребятам. И достижения этих навыков, умений и знаний мы выражаем через присвоение специальностей, «ступеней», а на промежуточных этапах (в течение одной цикловой игры, например) овециваем эти достижения. Дети находят артефакты, проявляют на картах объекты, получают доступ к определенному виду деятельности (вспомним разжигание костра).

Наше мнение относительно качества их работы не должно становиться в глазах ребят аксиомой, последней, окончательной оценкой, «приговором». Мы спокойны, доброжелательны, в меру ироничны, в меру серьезны, когда чувствуем, что для ребенка наша оценка в данный момент очень важна. Мы постоянно выстраиваем личные пути (индивидуальные траектории) для каждого следопыта и не боимся объяснять ребятам, обсуждать в беседах связанные с этой проблематикой вопросы. Почему у одних получается, а у других нет, отчего Господь дает людям разные таланты, но всех одинаково любит (не за таланты!)? Почему с того, кому больше дано, больше спросится и т. д.? То есть мы разрываем примитивную связь между оценкой плодов деятельности ребенка и оценкой его как личности.

Цепочки заданий

За время одного промежуточного эпизода мы сможем пройти два-три серьезных объекта, требующих от ребят значительных временных затрат или (этот вариант можно чередовать с первым) цепочку простых, увлекательных задачек (тоже «прикрепленных» к объектам на карте), которые ребята должны решать в хорошем темпе и настрое.

Допустим, нам необходимо преодолеть всё тот же маршрут к месту тайника (в котором схоронен искомый фрагмент, если кто не помнит). Вместо двух-трех объектов (камень, избушка, тайник) «рассыплем» по карте десяток препятствий: мост через реку, мельницу и мельника, упавшее с дерева гнездо с птенцами, овраг и т. д. К каждому объекту «привяжем» нетрудоемкое задание. Поставим и временную задачу — скажем, необходимо добраться до тайника за сорок минут, а значит, и преодолеть за это время все препятствия. Замечательно: мостик узкий, шатается, вышли мы «ночью» (все задания свяжем с умением ребят делать что-либо с закрытыми глазами — полезно), и потому мостика не видно. Кладем доску (чертим мелом) на пару кирпичей (можно во дворе), завязываем глаза очередному следопыту и — вперед. Упал — отнимаем у группы одну ценность. Ценностью может выступить что угодно, только подходящее по смыслу: игровые монеты, лимит времени (каждый штраф минус десять секунд из общего времени), игровые артефакты (полезные вещи) и т. д. Заодно настроим ребят совещаться и даже переругиваться вполголоса, шепотом (ночь, мало ли кто услышит). Если начинают голосить — грозно говорим, их слышат волки (вороги всякие), прибегут — отнимут время (другую ценность). Нападение волков в данном случае обещать не будем, следопытам может быть в радость вступить в сражение, и они заголосят пуще прежнего, желая привлечь к себе волчье внимание.

Кроме мостика-доски следопытов ждут: завязывание, развязывание узлов вслепую (бегство из плена или «помоги мельнику завязать мешок»), определение продуктов на запах (съедобное — несъедобное) и записка леснику, которую пишет каждый следопыт, также закрыв глаза (левой рукой), потому что неизвестно, кто именно в таких обстоятельствах хорошо и отчетливо умеет

писать.

Среди всех этих заданий можно поместить и разгадку шифров и надписей (не все же мы по «ночам» действовать будем), загадки на развитие слуха, чувства ритма (повторим то, что стучат нам далекие барабаны, или воспроизведем мелодию, подсказанную нам очередным персонажем, чтобы нас пустили на «ночлег»). Кроме того, мы можем вставить в эпизод множество небольших игр, направленных на развитие разнообразных способностей. Мы в разведке и должны на глаз определить количество турецких воинов — рассыпаем спички и даем три секунды понять, сколько их там в кучке (будто прокрались мы на вершину холма и видим вдалеке лагерь турецкий, да через три секунды пришлось бежать — заметили). На ощупь определяем, что лежит в мешке, а там много разных вещей — еще одна «ночная» загадка. И пусть каждый следопыт руку в мешок засунет, а потом они все вместе вспомнят, какие именно вещи «нащупались» (можно и тридцать мелких предметов насыпать).

Все эти цепочки заданий можно выстраивать и на свежем воздухе. Проверим ловкость, терпение (умение тихо, незаметно подкрадываться), чувство времени и что пожелаете. Ведь наш эпизод, как мы уже говорили, «ложится» с некоторыми коррективами и на реальное пространство, и на пространство игровой карты, а мы еще и научились его совмещать.

Путешествия на природе

Цикловые игры лучше всего проводить на свежем воздухе, лишь изредка забираясь под крышу либо штаб-квартиры, либо исследуемых нами объектов. Но сейчас речь идет именно о природе, пусть даже и городской, и помещенных в нее эпизодах.

Сразу отметим, что цикловые игры являются замечательной основой для составления программ различного рода летних палаточных и стационарных лагерей. Подробно в этом пособии мы о таких лагерях говорить не будем, тема эта требует отдельного издания, которое мы планируем осуществить. Но принципы создания цикловых игр, описанные в данной книге, позволят желающим применить их и в условиях летнего лагеря. Всё, что нужно сделать, — придумать цикловую игру (тема лагеря) и «вписать» ее в ординарную сетку распорядка дня.

Ареал обитания

Обозначим «ареал нашего обитания». Наш приход может располагаться как в сельской местности, так и в небольшом городке, как в «спальном» районе мегаполиса, так и в его исторической части. Все эти «места обитания» имеют свои специфические особенности, в том числе относящиеся к возможным местам проведения эпизодов наших цикловых игр. Однако при подборе таких мест существуют общие понятные правила, которых мы и будем придерживаться.

Прежде всего будем принимать во внимание соображения безопасности. В эту сферу входит не только безопасность подходящего для пребывания ребят конкретного места, но и безопасность маршрута, по которому мы будем к нему идти (ехать). Пространство для нашей деятельности должно иметь четкие, понятные ребятам границы (ограда храма, двор, парк, роща). Необходимо учитывать антропогенный фактор (близость мусорных свалок, стоянок автомобилей, производственных территорий, рынков и т. д. не допустима). Путь до места проведения эпизода должен быть максимально простым и коротким. Лучше пешком пройти до ближайшего небольшого и невзрачного сквера, чем ехать с несколькими пересадками до роскошного парка. Исключением может стать семейный выезд на целый день или поездка в музей, на концерт, в зоопарк и т. д.

При себе мы должны иметь средства связи и непременно походную аптечку.

Ребят будем приучать правильно преодолевать маршрут, научим действовать в случае, если кто-либо отстал или заблудился. Сами обратим внимание на подходящую к занятию на воздухе одежду у ребят (загодя напомним родителям, если нас ожидают нестандартные занятия, скажем спортивные игры).

Чтобы наши следопыты не представляли собой неуправляемую толпу или детский сад (все в колонну и за руки взявшись), впишем требования к их передвижению в рамки испытаний (цикловой игры). Назначим проводников и замыкающих и приложим усилия, чтобы ребята чувствовали, что они сами (самостоятельно) идут к цели, а не бессмысленно двигаются, куда им скажут. Для этого накануне обсудим с ними маршрут, возможные препятствия (переход улицы), номера общественного транспорта и т. д. Проводников можно менять, наше дело — идти рядом и корректировать движения своими подсказками. Ребята будут гораздо внимательнее относиться к маршруту, двигаясь по нему осмысленно и «самостоятельно».

Не забудем договориться (мы следопыты, а не маленькие глупышки) о том, что никто из нас ни к каким киоскам с едой и прочими «радостями» не шастает. Мы вообще игнорируем киоски, если идем на объект. Другое дело — прогулка в парке, посещение зоопарка и т. д. Но и здесь мы всё закупаем вместе в определенное время и на конкретную сумму денег. О последнем обстоятельстве договоримся с родителями.

Родители, которые отправились с нами (и которые обыкновенно не принимают участия во всех сборах патруля), должны следовать нашим требованиям, о чем мы их обязательно предупредим. К примеру, они не должны покупать своим чадам особые, эксклюзивные лакомства.

Подбирая объект для проведения эпизода, занятия или состязания, не забудем о том, что наличие большого (относительно) количества, пусть даже и тихих в принципе ребят, может серьезно кому-либо помешать. Принцип здесь простой: мы приложим все силы, чтобы никого не потревожить. Мы доброжелательны, деликатны и умеем наладить добрые контакты с окружающей средой (в том числе и с людьми ее населяющими).

И, конечно, после занятия убедимся, что мы не оставили мусора и ничего не испортили. Контроль нужен, естественно, на протяжении всего занятия, а то какой-нибудь следопыт — «любитель природы» — может запросто лишить коры гектар замечательного леса.

Мусор упакуем в пакеты (если можно, сожжем, но не пластик) и доставим по назначению. Мы должны всегда и всеми способами приучать ребят к бережному отношению к окружающему миру. Во время самой первой прогулки заметим, кто из ребят склонен бросать фантики на землю, соберем следопытов в кружок и объявим, что наше дело — ничего на землю не кидать, тем мы и славны будем.

Устройство игровых объектов

Как уже множество раз говорилось выше, речь у нас пойдет больше о ребятах младшего школьного возраста. А им свойственно любопытство, тяга ко всяческим тайнам, расследованиям и приключениям. Их манит ветер странствий, они любят переживать и даже пугаться. Они, как им самим кажется, готовы к любым испытаниям и подвигам. В наших скромных силах дать им возможность поучаствовать во многих славных делах, которые, с одной стороны, не виртуальны (вне компьютерного мира), а с другой — не так опасны и жестоки, как реальные. Так как все действия (программу) мы стараемся «привязать» к определенному

сюжету и максимально «опредметить», то и наши занятия (цикловые игры в том числе) будем помещать в разнообразные пространственные рамки. Несомненно, что лучше один раз увидеть, исследовать, пережить, чем сколь угодно раз об этом услышать, сидя на одном и том же стуле, за «родной» партией, что само по себе не способствует полноценному обучению.

Мы должны научиться создавать временные объекты для исследований. То есть для проведения всей нашей программы, так как она основана на личном участии ребенка в процессе общей деятельности, образования и воспитания.

Такие объекты помогут разрешать как игровые, так и сущностные задачи, выводя ребят из рамок повседневной обыденности, а значит, ставя их перед необходимостью принимать нестандартные, свежие решения.

Объектом внутри эпизода цикловой игры (но можно и вне ее) для нас является локальное пространство, наполненное не открытыми для следопытов смыслами, как нами запланированными, так и неучтенными, спонтанно возникающими, но которые мы умеем обращать на пользу дела. Выше мы рассмотрели несколько возможностей работы с объектами на карте внутри помещения, теперь посмотрим, как можно использовать эту систему в других условиях.

Начнем с примера, известного как «археологический памятник». Такой объект можно разместить как и в нашем помещении, так и в любом подходящем месте, требования к которому будут ясны при изложении его устройства. Изучая и преодолевая объекты на карте, мы давали следопытам возможность в действительности решать привязанные к этим объектам задачи, но не давали возможности войти внутрь объекта, изучить его целиком и полностью. «Археологический памятник» такую возможность предоставляет. Естественно, принципы, заложенные в его устройство, мы сможем использовать в любых подходящих сюжетных ситуациях, так как эти принципы достаточно универсальны.

Итак, нам понадобится несколько комнат, пустой заброшенный, но безопасный дом или иное строение (развалины). Безопасными на время проведения эпизода мы их сделаем сами: уберем явную грязь, осколки стекол, строительный мусор и т. д. Если перспектива такого «субботника» нас пугает, что вполне нормально, обратимся к дачному домику (у многих из нас такие домики есть) или даже к частному жилью (сарай тоже подойдет). Словом, нам необходимо пространство для размещения объекта.

Так как мы занялись «археологией», то и будем придерживаться стиля, характерного для данной науки, одновременно учитывая то, что сама по себе археология требует кропотливого, скучного на первый взгляд труда, который мы воспроизводить в данный момент не станем. Но это не исключает, кстати, посещения с ребятами настоящего археологического объекта и посильного, хоть и краткого, участия в раскопках.

Продолжим. Допустим, мы хотим привить следопытам «вкус к истории», а мы должны к этому стремиться.

Попробуем ее овеществить, выберем подходящий замыслу (сюжету цикловой игры) исторический период и устроим место для «раскопки». Положим, перед нашими археологами-следопытами только что раскопанное здание, неизвестно к какому периоду относящееся, таящее в себе ловушки и тайны. Цель следопытов — за определенный промежуток времени (сорок минут или час) максимально полно, со всей осторожностью его исследовать, избегая ловушек. А после исследований провести обсуждение — семинар (пока ребята не знают, что это такое, но скоро узнают), выдвинуть теории о датировке памятника и

событиях, которые в нем происходили, и описать, восстановить предметы, найденные во время «раскопок».

Мы с вами ограничиваем время исследования, ссылаясь на то, что на месте памятника должен быть возведен торговый центр (увы, постоянная печальная археологическая реальность) или (а это более романтично) он того и гляди рухнет. Кроме необходимого плотного темпа работ, это ограничение даст нам возможность штрафовать следопытов за «попадание в ловушки», небрежность и т. д. Мы попросту громко будем на минуту-другую сокращать общее время работ, отведенных на исследование. Можно также дать следопытам право на подсказку с нашей стороны в трудных ситуациях (количество подсказок зависит от сложности объекта).

Исследовательская группа следопытов зависит от величины объекта, она не должна быть слишком многочисленной. Если ребят у нас много, а объект небольшой, запустим ребят по группам в два захода. Пока одни исследуют, другие обсуждают, готовятся, слушают инструктаж. Проблема здесь состоит в том, что первая группа может унести с объекта все «привязанные» к нему предметы, не оставив ничего своим последователям. Выход прост: запретим предметы выносить, а разрешим их фотографировать. Найденные вещи в любом случае надо фотографировать «в естественной среде» и уж потом извлекать.

Организация нашего «археологического памятника» требует четырех рабочих стадий. Первая — подготовка и создание самого памятника. Вторая — инструктаж следопытов. Третья — работа следопытов на памятнике. И четвертая — подведение итогов во время «научного» семинара. Рассмотрим эти стадии по отдельности.

Подготовка и создание объекта

Сразу отметим, что для проведения любого эпизода цикловой игры вовсе не обязательно каждый раз создавать серьезные, сложные объекты. Чаще всего ребятам хватает для получения информации в ходе освоения игрового пространства минимального набора предметов. Дуб, дупло, лук (не репчатый, а «боевой»), стрела, ларец, яйцо, игла — вот нехитрый набор победителей Кощея. Но мы опишем «сложносочиненный» объект, который можно при необходимости сколь угодно упрощать.

Объекты в игре послужат отличной базой для обучения ребят принципам и основам научно-исследовательского подхода. Мы вполне можем вводить в оборот соответствующую сюжету игры научную терминологию, знакомить ребят с доступными их пониманию методами исследования, предоставлять необходимый инструментарий. Конечно, «научообразность» игры не должна быть излишней, перегруженной или создавать у ребят иллюзию серьезного дела, к которому можно несерьезно, по-игровому, подходить. Наша цель — привить ребятам вкус, интерес к осмысленной научной, исследовательской деятельности, научить их извлекать информацию и читать не только написанные тексты. «Текстом» (источником информации) для них будет служить вся совокупность предлагаемых обстоятельств, выраженных в том числе и через подобранные нами игровые артефакты.

Объекты можно условно поделить на две группы — исследовательские и приключенческие. Исследовательские объекты требуют от следопытов отработки «научного подхода» в изучении обнаруженных материалов. И, проводя очередной инструктаж, мы будем обращать внимание прежде всего на этот аспект их деятельности. Приключенческие объекты можно заполнять ловушками, логическими загадками, разного рода трудностями в изучении их территорий. Естественно, мы с вами будем совмещать исследования с приключениями, делая акцент в том или ином направлении. К примеру, ребята для проведения исследовательских работ должны иметь больше времени, чем для освоения приключенческих объектов. Одно дело, когда

ребятам поставлена задача скрупулезно изучить «археологический» памятник, другое — когда этот самый памятник «вот-вот обрушится» и группе следопытов надо как можно скорее проникнуть в его, памятника, глубины и вынести оттуда самый ценный артефакт, преодолевая ловушки и препятствия.

При выборе сложности объекта всегда нужно учитывать возраст и подготовку ребят. Старшие следопыты (910 лет) без видимых потерь способны исследовать темный погреб или совершить ночную экспедицию на лодке к островку. Для младших ребят приключением станет уже проложенная под столами трасса, которую необходимо преодолеть с завязанными глазами. В случае если мы с вами ведем разновозрастной патруль, поручим сложные участки объекта заботам старших, а для младших подготовим задания по плечу, которые они могут выполнить в рамках того же игрового эпизода.

При желании для ребят можно соорудить «настоящий» археологический памятник, для чего вооружимся приготовленными для этого предметами, лопатами и пойдем в лес (в удобное место). На этом месте «воспроизведем» памятник и события предшествующие его появлению. К примеру, люди жили, налетели вороги (половцы), сожгли дом — полуземлянку и т. д. Оставим его следы: золу от костра (место очага), осколки керамики (посуды), что-нибудь ржавое, напоминающее меч, набор сельхозорудий, кости коровьи и куриные и т. д. Всё это прикопаем и сверху обложим дерном, и добро пожаловать, ребята, к раскопкам.

Таким образом, при подготовке памятника будем учитывать «возрастные рамки» и «специализацию». А пока давайте создадим универсальный объект, годный как для исследований, так и для приключений, в ходе которых ребята испытают настоящие (не компьютерные) переживания.

При подготовке такого памятника будем опираться на два важных условия, которые нам диктуют, с одной стороны, сама цикловая игра, а с другой — вполне объективные житейские обстоятельства.

Подбираем реквизит

Условие игры — ее сюжет, который и задает нам определенные требования в подборке предметов для исследований. Создавая «археологический памятник» эпохи монголо-татарского завоевания, мы никак не можем поместить в него компьютер или бейсбольную битку. Конечно, если ребятам не требуется доказать, что «памятник» поддельный, но и здесь необходимо «играть тоньше»: подкинем «монету», на которой ребята обнаружат дату, такой-то век до Р. Х., и доказательство подделки налицо.

Так что набор вещей, доступных для исследования, должен отвечать сюжету игры.

Другое условие подготовки памятника зависит от нашей объективной возможности подобрать для него подходящее место (помещение, например). Не имея под рукой запутанных сводчатых подвалов, нетронутых развалин дворца или первозданную пещеру (хотя в окрестностях некоторых приходов располагаются такие замечательные объекты), займемся условными игровыми пространствами. Ребята нас поймут, если мы сообщим, что сегодня штаб-квартира на самом деле искомый памятник археологии и мы будем его изучать. Но не будем забывать, что «памятник» этот наполнен массой неигровых предметов (тот же компьютер). И при мысли, что все они должны быть перенесены в другое место, чтобы не нарушать своим видом создаваемое игровое пространство, мы вполне обоснованно оцепенеем. Впрочем, выход есть, и он прост. Чтобы не допустить разорения всего достойно нажитого патрульного имущества (а следопыты могут так «тщательно» всё исследовать, что хоть патруль закрывай), поставим

перед ребятами строжайшее условие. Следопыты могут брать, открывать, изучать только те вещи (ящики, полки и т. д.), которые помечены знаком игры. Знак игры (щит и два меча, позади перекрещенные, для примера) распечатываем в потребном количестве и с помощью липкой ленты прикрепляем ко всем доступным следопытам объектам, участвующим в игре.

Эта практика позволит нам устраивать объекты не только в своей штаб-квартире, но и в тех помещениях (дачах, сараях), которые нам предоставят добрые, сочувствующие нашему непростому делу люди. Соблюдая игровую этику, требующую игровое обоснование каждого запрета (разрешения), сообщим ребятам, что все неигровые предметы в «археологическом памятнике» — камни, которых нельзя касаться из-за риска получить моментальный обвал (пожар, сигнал противнику и что угодно нехорошее).

Теперь приступим к перечню предметов, которые мы в соответствии с игровым сюжетом поместим в наш «археологический памятник». Если мы устраиваем любой другой объект (заброшенную обсерваторию, стоянку неведомых туземцев, алхимическую лабораторию и т. д.), то подбираем надлежащий набор предметов.

В нашем случае мы устраиваем археологический объект для эпизода всё той же цикловой игры «Дорога следопытов». Следопытам дана подсказка, где следует искать фрагмент грамоты (чего угодно, напомним), позволяющий им открыть патруль на «законных основаниях». Оказывается, грамота скрыта в неисследованном «археологическом памятнике» — развалинах (подземелье) древней башни. Задание: найти грамоту, преодолевая препятствия (приключенческий вариант), и, кроме того, разобраться, что в этом подвале произошло (вариант исследовательский).

Что же мы можем поместить в эти «развалины»? Так как идея игры (чередa испытаний, предложенных ребятам для доказательства жизнеспособности зарождающегося патруля) не требует конкретной исторической привязки, предоставим ребятам «отвлеченный» набор предметов, выражающий типичные археологические находки. Если в дальнейшем мы устроим цикловую игру по определенному историческому периоду или будем осваивать с ребятами специальность «археолог», то опыт этого первого исследования поможет маленьким разведчикам полнее вжиться в предлагаемые игрой обстоятельства.

Набор предметов для исследовательского варианта прохождения объекта будет несколько шире, чем для варианта приключенческого; помимо этого, в первом случае мы должны предоставить следопытам поле для заключения определенных выводов о произошедших на объекте событиях. Исследователи должны понять, при каких обстоятельствах данный объект был оставлен людьми, как его использовали хозяева, что мы можем о них сказать. Приключенческий вариант все эти размышления делает излишними, здесь главное — работа команды в экстремальных (для возраста ее членов) обстоятельствах.

Воссоздание обстановки

Для наилучшего подбора предметов в исследовательском варианте воссоздадим для себя расследуемую ситуацию. Допустим, в этих палатах располагалась оружейная мастерская, склад купцов или пиршественный зал (посмотрим по ситуации и нашим возможностям). Допустим также, что владельцы подземелья (ремесленники, купцы, дружинники) вынуждены были спешно его покинуть из-за нападения неприятеля. Значит, нам необходимо воссоздать обыденную среду обитания хозяев и затем немного ее порушить.

Так, для начала выпишем в столбик все предметы, подходящие по смыслу и годные для употребления в предлагаемых обстоятельствах (то есть используемые и ремесленником, и

купцом, и дружинником). Очевидно, такими предметами может стать посуда — горшки, чаши, братины, кубки — как глиняная и металлическая, так и деревянная. Если нам недостает братин и кубков (и как только мы без них обходимся?), ограничимся расписной деревянной посудой. Расставим посуду на столе (грубом и деревянном), опрокинем, разобьем отдельные ее предметы (дешевый глиняный горшок), пристроим нож («кинжал»), претендующий слыть старинным. В пару сундучков- шкатулок положим «драгоценности», имитации монет (можно из картона сделать по историческим образцам, лучше отлить из олова вместе с ребятами). В закромах отыщем пару пузатых бутылок. По ним можно определить, с кем хозяева подземелья вели торговлю (этикетки при желании можно заменить на самодельные). Добавим подсвечники, деревянные ложки, гребни, поставим самовар, прялку, чугунок. В сундук (если найдется) положим «княжеский» плащ, поневу, кафтан, рубаху, полотенца с вышивкой, пяльцы, разную ткань. В мешки насыплем просо и ячмень, рожь и овес. Добудем подкову и серп, амбарный замок и пестик со ступкой. Разложим оружие дружинника (щит, меч, кольчугу да шолом). Распечатаем несколько страниц древнерусского текста (летописей). Можем и свой текст составить для дальнейших игровых эпизодов.

В итоге получится небольшой музей. А в реальности нам всего этого (и многого другого) веков не добыть. Не стоит грустить. Во-первых, некоторые вещи на время (с бережным возвратом) могут дать добрые прихожане. Во-вторых, кое-что можно изготовить самим или в мастерской при храме. В дальнейшем различные предметы непременно пригодятся нам в других играх, на спектаклях в качестве реквизита, для праздников и создания подходящей обстановки нашей штаб-квартиры.

А в-третьих, не будем стремиться получить в свое распоряжение всё и сразу, напротив, будем рады вместе с ребятами собирать и мастерить интересные вещи.

В изготовлении разных полезных предметов, реплик исторического оружия, фрагментов кольчуг, кулачных щитов, предметов мебели нам могут помочь старшие ребята, занимающиеся на приходе по своей особой программе. Опыт изготовления «исторических» вещей готовы поделиться многочисленные сайты реконструкторов, которые также имеют в некоторых городах свои магазинчики. Можно порекомендовать также посетить вместе с ребятами проходящий недалеко исторический или фольклорный фестиваль, где следопыты не только почерпнут доброго исторического духа, но и воочию увидят достоверное оружие, костюмы, предметы быта и ознакомятся с технологиями по их изготовлению. Заодно такие фестивали дают возможность отведать аутентичную пищу, станцевать, спеть и себя показать. Информация о времени и месте проведения таких фестивалей постоянно распространяется через сайты клубов реконструкторов. Единственное замечание: будем разумны и не попадем по случаю на какое-либо настоящее языческое действо.

Приключенческий способ прохождения объекта не потребует такого количества «настоящих» предметов. Мы можем поставить условием для ребят вообще ничего (кроме искомого фрагмента) с места не сдвигать. Если же мы хотим, чтобы следопыты провели некоторые исследования, то в качестве заданий можно предложить составление плана помещения, фотографирование наиболее интересных находок, поиск дополнительных артефактов.

Подобрав подходящий набор вещей, разместим их на нашем объекте, одновременно придумывая различные испытания и ловушки (куда без них?).

Испытания и ловушки

Для начала отметим, что в средневековые подземелья обыкновенно электричество не проводили, а значит, нашим ребятам необходимо будет иметь электрические фонарики.

Данная опция позволит следопытам ощутить эмоции реального исследователя, попавшего в настоящее приключение. К слову сказать, они научатся не светить друг другу в лицо, ориентироваться в пространстве, смотреть под ноги, по сторонам, на потолок и много чему другому (постепенно преодолевать страх темноты). Если на объекте будет играть чуть слышная монотонная музыка (рожок, например), которую мы включим для создания антуража, эффект получится достойным настоящего приключения.

В качестве варианта прохождения объекта, требующего от ребят умения слушать, можно предложить следующий. Ребята попадают в темное помещение (по сюжету), где они слышат, что в нем происходило в разное время (пугать не будем, стоны, крики о помощи и т. д. исключим). Готовя этот объект, запишем короткие фрагменты событий и разговоров, посвященные трем-четырем событиям: разговор двух «дружинников» о предстоящем воинском походе, беседу батюшки с детишками (попросим своих старших сыновей-дочерей записать), встречу вернувшегося из экспедиции геолога и т. д. Все эти диалоги следует вести с учетом временных и профессиональных сюжетных особенностей собеседников, то есть намечаем (в данном случае это уместно) события и исторические периоды, записав к тому же разговор который нужно ребятам услышать (вычленив) для продолжения игровых действий. Ну вот ребята в темноте (для сосредоточенности и антуража, хотя можно и при свечах и т. д.) слушают все фрагменты, которые «наезжают» друг на друга. Полный хаос создавать не будем. Такую запись легко можно сделать при наличии микрофона и компьютера (или даже мобильного телефона). До этого эпизода дадим ребятам задание: определить, сколько людей участвовало в разговорах, сколько было самих разговоров, примерное время, когда они состоялись, и т. д. Дело это интересное и полезное, так как обыкновенно наши дети идут по нашим стопам, то есть не умеют внимательно слушать и понимать услышанное.

Кроме проблем с освещением, наше подземелье в некоторых местах «осыпалось», а в некоторых не осыпалось чудом, так что передвигаться в нем ребятам подчас придется, низко пригибаясь или даже ползком, стараясь не задеть шатких конструкций, которые мы с вами возведем. Помня о технике безопасности и не желая, пусть и подсознательно, завалить следопытов весомыми предметами, устроим все-таки некоторые подходящие преграды. Поставим на самом входе стол (это будет упавшая плита), под который надо пролезть, чтобы попасть внутрь. Сделаем кусочек лабиринта — те же столы, стулья, задрапированные темной тканью, заваленные свернутыми палатками, туристическими ковриками и спальными мешками, — который заставит исследователей вволю поползать (на четвереньках, а не на животе — форму жаль). Открывая очередную дверь, следопыты получают ушат холодной воды (или «бревно» в виде свернутого коврика) на голову, как это сделать, в принципе знает каждый школьник, но можно и протянуть ниточку, порвав которую следопыт попадает в ловушку. Во избежание травм не будем пользоваться тазиком, пусть и пластиковым, а не алюминиевым, а нальем воду в полиэтиленовый пакет, он брызгает несильно, но впечатляюще.

К разным предметам (в том числе и важным) протянем через всю комнату «паутину» — нитки, переплетая их таким образом, чтобы, будучи грубо задетыми, они роняли что-либо не слишком ценное и тяжелое.

Одну комнату готовим для исследования «на ощупь», сообщая желающим забраться в нее ребятам, что фонарики в ней странным образом отсыревают и гаснут.

Для попадания в само подземелье и в разные комнаты ребята также должны будут решить некоторые логические головоломки.

Вход подземелья закрыт, и необходимо вскрыть замок (настоящий), а для этого надо бы ключ отыскать. Ключ запрятан в «предбаннике» — комнате, в которой собрались следопыты перед

проникновением на объект. Происходит быстрый общий поиск ключа. Но можно и без него обойтись. «Запечатан» дверь в подzemелье хитрым устройством, напоминающим игру в «пятнадцать» (помните, там надо было переставлять косточки с цифрами, чтобы выставить их в ряд?). Или покажем ребятам недорисованный рисунок (он на двери висит), и они должны догадаться его дорисовать или собрать пазл (5-10 фрагментов). Еще вариант: пусть прочитают вслух и расшифруют надпись — пароль, открывающей дверь (что подойдет к играм по сказочным сюжетам). Можно также дать ребятам по-настоящему «взломать» дверь — выдернуть из псевдопритолоки (поставленной нами для этой цели доски) три-четыре гвоздя. Другое предложение — силуэты ладоней (вырезаны из бумаги, липкой лентой приклеены к стене), расположенные крайне неудобно. Пять — семь силуэтов, один из них на потолке; чтобы открыть дверь, следопыты должны одновременно на них нажать (вскарabкаться на стул и т. п.). Все эти и любые другие разумные задачки подойдут в качестве «ключей» к другим дверям внутри исследуемого памятника.

В качестве сложного задания на особом объекте можно создать комнату, в которую без специальных средств не пройдешь — надо надеть спасательный костюм, шлем, перчатки, словом, всё, что будет следопыту мешать и всячески затруднять его движение. Элементы этого костюма разложим в разных комнатах объекта. Инструкцию по применению и перечень его элементов (ребята должны знать, что им необходимо найти) повесим перед дверью в «трудную» комнату. В комнате этой, по задумке, «выделяется» вредный газ. Ребята о том не знают, но стоит им пересечь ее порог, мы в качестве ведущих игру громко будем сокращать отведенное на объект время (или так мы штрафуем следопытов). Скоро, хочется верить, ребята догадаются, что в эту комнату просто так пройти нельзя и удосужатся прочесть инструкцию.

В зависимости от возраста и умений наших следопытов задачи, которые мы ставим перед ними во время прохождения объекта, можно усложнять или упрощать. Одно дело, если вся необходимая информация, которая дает ребятам возможность вскрыть эту дверь, сосредоточена в одном месте, и совсем другое дело, если ее надо собрать воедино, находя в разных местах помещения. То есть мы постепенно будем учить ребят вычленять из текстов (поначалу письменных) информацию, относящуюся к одной конкретной задаче, а далее группировать информацию в зависимости от источников, достоверности и иных критериев. Эти задачи будем учитывать при подготовке дальнейших объектов, здесь важна постепенность и целенаправленная работа. Торопиться не будем.

В качестве примера можно привести следующую задачу. Ребята ищут пропавшие страницы древней летописи (любого другого ценного фолианта). По их сведениям, эти страницы находятся в данном помещении (очередной эпизод игры). В простом случае страницы лежат в одном переплете, дело ребят — «прочистить» помещение и его отыскать. Чуть сложнее, если страницы лежат в разных местах, фрагментарны или разорваны (разрезаны) и требуют реставрации. Еще сложнее, если они перемешаны с фрагментами других, ненужных нам текстов, которые отличаются от летописи своим содержанием. Ну и напоследок мы можем представить ребятам похожие фрагменты летописей (совсем небольшой объем, несколько абзацев), но одна из этих летописей истинна (правдива), а другие ложны или, что еще сложнее и интереснее, высказывают альтернативные точки зрения на одни и те же события: если бы сказку о «Красной шапочке» рассказывал волк. Это, кстати, вполне можно воплотить в задачку для научения ребят пониманию смыслов. Расскажем им рассказ от лица двух-трех персонажей с их трактовками, а они (ребята) пусть определят, кто такое мог рассказать и так трактовать события. Полезное дело.

Итак, у нас есть необходимые (и достаточные) предметы, мы их расположили на объекте, продумали возможную историю, с ним связанную. Вписали объект в сюжет цикловой игры. Пришло время инструктировать следопытов.

Даем инструкции

Мы учим ребят работать в группе (команде). Учим внимательно относиться к окружающей среде и «читать» ее объекты. Мы хотим, чтобы следопыты умели качественно исполнять свои обязанности (пусть и в рамках игры), понимать инструкции и овладевать навыками исследовательской работы. Очень важно привить ребятам вкус к деятельности такого рода, внимательное отношение к миру, радость от совместной работы. В данном случае постараемся (в течение многих игровых эпизодов) приучить ребят запоминать задания, которые они получают, и серьезно относиться к их выполнению. Для того чтобы наш эпизод — исследование «археологического памятника» («подземелья») — не превратился в разгром последнего, проведем инструктаж с нашими следопытами.

1. Дадим ребятам возможность сформулировать цель проникновения на объект. В нашем случае это добыча фрагмента грамоты, которая позволит патрулю начать свою деятельность в соответствии с сюжетом игры «Дорога следопытов».
2. Перечислим побочные задания, если они предусмотрены. Например:
 - определить, что это за объект, к какому времени принадлежит и что на нем произошло;
 - найти, извлечь, изучить предметы, помеченные знаком игры;
 - составить план объекта;
 - сфотографировать все предметы в «родной» обстановке;
 - другие задания, соответствующие логике и сюжету цикловой игры.
1. Предоставим ребятам перечень необходимых для исследования должностей (специализаций). Если ребята постарше или ранее участвовали в подобных исследованиях, то дадим им возможность решить, какие именно должности в данном случае необходимы. У нас получится следующий примерный список:
 - командир (как бы мы его ни называли) отвечает за организацию всей деятельности. Принимает рапорты, определяющие решения, управляет кадрами. Эту должность стоит отдать настоящему командиру в патруле (следопыту, возглавляющему его отдельную группу — «вахту»). Но можно дать проявить себя на этой должности другому следопыту или поручить выбор командира для освоения данного объекта самим ребятам. У нас будет хорошая возможность оценить лидерские способности каждого из них;
 - летописец, который будет наговаривать в диктофон все свои впечатления, описывать события, происходящие во время изучения объекта, а потом заносить их (при помощи родителей) в нашу летопись;
 - фотокорреспондент, который будет фотографировать как общие планы, отдельные артефакты (с нескольких сторон), так и самих участников процесса;
 - разведчик пойдет первым и будет «на своей шкуре» испытывать все наши ловушки. Для первого раза сгодится самый сообразительный;
 - исследователь (их может быть два-три) собирает артефакты, готовит версии для общего обсуждения (что здесь произошло, чем занимались хозяева, в какое время всё происходило и т. д.);
 - картограф — разумное дитя, готовое составить простейший план объекта, по возможности промерив его шагами или взглядом. План необходимо составлять в ходе исследования и затем привести его в надлежащий вид;
 - медик (при желании), который «остановит кровь» и перевяжет «раны» ребятам, попавшим под завалы и в ловушки. Мы ведь можем не только время вычитать в качестве наказания за упущения, но и «обездвиживать раненых» до перевязки. Такую позицию стоит включить в наш реестр, если мы изучали с ребятами правила оказания первой помощи, и для напоминания — в серьезном деле обязательно нужен медицинский

- работник;
- любая другая уместная в данном игровом контексте должность.
1. Для каждой должности дадим краткие инструкции и обсудим, какие предметы для ее исполнения понадобятся следопытам и где их взять, если на объект пойдем на следующем сборе. Если приступаем к объекту сейчас — предоставим необходимое оборудование следопытам, заранее его собрав.
 2. Покажем любой подходящий для исследования предмет (статуэтку, например) и расскажем, как его изучать. Опишем:
 - что за предмет, что в данном случае изображает;
 - из чего именно предмет сделан, используется один материал или несколько;
 - когда изготовлен (может, на нем стоит дата). Для ребятишек вполне позволительно говорить: «старый», «совсем новый», «не очень давно сделанный»;
 - кем (и где) произведен предмет (может, сами владельцы его создали или из-за границы (какой?) привезли?);
 - как предмет применялся (бронзовой статуэткой, между прочим, орехи щелкать можно);
 - место, время находки, его «привязка» к помещению и другим предметам;
 - и всё, что сообразно с задачами игры, возрастом ребят.
 1. Объявим условия поведения на объекте и сопутствующие штрафы: разговаривать шепотом, брать то, что отмечено знаком игры, другого даже не касаться, помнить о времени и штрафах и т. д.
 2. Объясним, что надо делать при решении возникающих перед ребятами задач. Можно и на конкретном примере — решим одну из задач объекта, причем возьмем ту, которую мы действительно для него приготовили. Чтобы ребята, будучи на объекте, вспомнили метод ее решения.
 3. Пожелаем доброго пути, помолимся и приступим. На инструктаж 20-30 минут, на сам объект (если до него не надо дополнительно добираться) еще столько же. Учтем, что обсуждать итоги с ребятами лучше всего по горячим следам за чашкой чая в течение примерно получаса. Вот и выходит у нас около двух часов насыщенной работы.

Работа на объекте

Пока ребята ползают, расшифровывают, разгадывают и фотографируют, нас ждет своя работа. Один из нас становится ведущим игры и сопровождает группу исследователей (и ползает при необходимости, хотя этого можно избежать, продумав «обходные пути»). Другие руководители сделают чай и обсудят пока насущные проблемы патруля. Всей толпой ходить за ребятами не следует (хотя и хочется), дабы не нарушать атмосферу всего действия.

Руководитель игры следит за выполнением правил, делает при необходимости подсказки, намекает на пути решения сложных ситуаций, подбадривает и способствует наилучшему результату всего исследования. Но делать всё это будем деликатно, незаметно, стараясь, чтобы ребята сами до всего додумывались, исполняли свои личные задания и соблюдали тишину. При возникновении споров и даже ссор постараемся запомнить ситуацию, в которой они зародились, чтобы продуктивно разобрать конфликтную ситуацию при обсуждении ее с ребятами.

Не будем строгими судьями. Дадим ребятам возможность добраться до цели своего исследования, найти сундучок с фрагментом грамоты и разрешить большую часть поставленных нами задач. Но выше результата для нас станет атмосфера сплоченности, взаимопомощи, поддержки друг друга со стороны ребят, их готовность принимать чужие точки зрения, не хвалиться удачными догадками и не капризничать при преодолении препятствий.

Каждый пройденный объект даст нам множество информации о личности следопытов, их душевном, интеллектуальном состоянии, сообразительности и нестандартности мышления. И даже все минусы, замеченные нами во время исследовательских работ, дадут нам в руки инструментарий по исправлению ситуации. Ведь не все дети склонны становиться лидерами, решать логические задачи или красноречиво рассказывать об увиденном, анализируя прошедшие события. Каждому из них мы с помощью игрового пространства подберем подходящие ниши обитания, покажем следопытам важность каждого из них в общем деле, дадим столь им необходимую возможность проявить себя с наилучшей стороны в самом незаметном, но осознанном всеми нами эпизоде. И когда мы исполняем обязанности ведущего игры, давайте обдумаем, что мы скажем на общем обсуждении. Кто-то из следопытов нуждается в серьезной поддержке, кому-то будет достаточно двух-трех благодарных слов, а бывает и так, что в данный момент не стоит человека открыто хвалить, даже если есть на то основания. Разные бывают ситуации, и наше дело — стараться их прочувствовать.

Итоговый семинар

Мы обучаем ребят конструктивному обсуждению тех или иных вопросов. Лучший полигон для этого — «семинар», который мы устроим по итогам нашей работы на объекте. Ребята вернулись уставшими, наполненными впечатлениями, с трофеями и находками в руках. Они жаждут поделиться увиденным, поможем им в этом. Организуем ребятам чай и будем готовы всем нашим родительским сообществом выслушивать, восхищаться, всплескивать руками и проявлять всяческую добрую заинтересованность. Но вот первые эмоции улеглись (мы их незаметно приглушили), пришла пора приступать к обсуждению. Его можно построить следующим образом.

1. Доклад командира (1-2 минуты) об итогах. Выполнено ли основное задание, как обстоят дела с выполнением заданий побочных (ждем сообщений ответственных). Командир дает краткую характеристику своей группы: как себя вели, какие возникали споры и несогласия, насколько, по его мнению, группа была управляема.

Отметим себе, что командир может неадекватно, слишком придирчиво оценивать ребят. Часто это случается со следопытами, которые недавно (в первый раз) заняли этот пост. Наше дело — до семинара подсказать командиру, что он будет прав, если отметит достижения своих подчиненных, а все огрехи сможет (не побоится) взять на себя. Мы с вами в данной ситуации столкнулись с необычайно важным моментом в жизни ребенка, который, становясь во главе других детей, учится не сваливать любую вину на их голову (я отличный начальник, но с подчиненными не повезло), а брать ответственность на себя. Тем более что он действительно за них отвечает. Научим ребят разрешать конфликтные ситуации внутри группы. Но этого мы добьемся не сразу. Для нас важно, чтобы следопыт, который на объекте вел себя нерадостно, сам это признал, не прячась за спину командира и не слыша с его стороны обвинений в свой адрес.

1. Доклады остальных ребят (по минуте). Общие впечатления, оценка своей работы, качество исполнения порученного задания (должности). Поначалу ребятам очень трудно будет здраво и объективно себя оценивать (даже взрослые умеют и готовы это делать далеко не всегда). Ребята предпочтут отговориться: «Всё было хорошо», — и поставят себе «четверку», вроде не хвалишься, но и не отстаешь.

Большое влияние на обсуждение влияет атмосфера, в которой оно происходит. Мы не должны с каменными лицами «искать виновных». Даже если всё дело прошло совсем не так (шумно было), как нам хотелось. Ребята должны чувствовать, что они общаются в дружеской среде своих коллег, могут подшучивать над своими неудачами и испытывать потребность

нелицеприятной оценки своей работы. Потребность, которая складывается у ребенка из чистых побуждений совести и желания быть настоящим (хорошим) в этом замечательном патруле. Не будем добиваться покаянных речей (я виноват, всё испортил). Было бы замечательно, если бы следопыт сказал, где он был неправ, о чем сожалеет и постарается так больше не делать (что-нибудь в этом роде). О своих достижениях научим ребят говорить скромно, без излишних эмоций. Пусть они услышат похвалу из наших уст, а лучше и продуктивнее из уст своего командира или других ребят.

1. Дадим свои комментарии о выполнении ребятами условий исследования (нахождения на объекте), потратив на это три — пять минут. Порадуемся за них, отметим достижения каждого (но в неравных пропорциях), вспомним забавный эпизод. Перейдем на строгий тон и выразим удивление, что такая группа допустила те или иные ошибки. Выскажем убежденность, что ребята поняли свои упущения (они сказали «да») и впредь будут стараться всё делать как следует. Напоследок вспомним еще один забавный эпизод и перейдем к игровой ситуации. Надо составить отчет об исследовании объекта. Если наша задача чисто приключенческая, то обойдемся без отчета. В любом случае просмотрим фотографии и занесем событие в летопись.
2. Раздадим на дом поручения, связанные с составлением отчета (каждый о своих действиях). Допьем чай, поговорив о перспективах развития игрового сюжета (что нас еще ждет и т. д.), решим рабочие вопросы. Молитва — и по домам. А несколько добровольных помощников (родителей или старших ребят) останутся всё привести в порядок и вновь выпить по чашечке чаю.

* * *

Объекты, не требующие присутствия игровых персонажей, могут быть бесконечно разнообразны. Выше мы описали один из насыщенных вариантов, но в принципе такие эпизоды можно делать не в каждой игре (и не каждый эпизод). Начнем с малого: вот ребята учатся читать карту и по ней ходить. Они разгадывают надписи или обсуждают находку. Наш «объект» может быть уже давным-давно подготовленным (не для нас, правда, но мы с благодарностью им воспользуемся), так как он может располагаться в музее (ищем определенный предмет, картину, выставочный зал), концертном зале или на сцене, на которой мы и сами готовы выступить. В избушке настоящего лесника, пчеловода. В мастерской художника, конюшне, воинской части. Наше дело — вплести посещение этих объектов в сюжет цикловой игры, насытить их подходящими заданиями, превратить само «посещение» в исследование.

Кроме объектов «безлюдных» мы будем задействовать в игровых эпизодах различных персонажей, «выдуманных» для игры и вполне реальных людей. И теперь пришла пора обсудить, как всё это будет происходить для наших следопытов.

Ребята общаются

В разработке сюжета цикловой игры мы не обойдемся без введения в эпизоды как игровых персонажей, так и вполне реальных персон — людей, которые помогут нам в проведении всего действия. Естественно, любые персонажи должны нести в себе вполне определенную, лежащую в логику игры смысловую нагрузку, помогая ребятам научиться общаться с разными людьми (персонажами) в разных, в том числе и необычных, ситуациях.

Проблема состоит в том, что многие дети, к сожалению, не так часто, как это необходимо для нормального возрастания, полноценно общаются со своими родителями и вообще со взрослыми людьми. Если мы потрудимся и в течение недели станем отмечать темы, которые мы

затрагиваем в беседах со своими детьми, то результаты такого исследования могут нас огорчить. В самом деле, весомая доля всех тем, упоминаемых нами при общении с ребятами, посвящена бытовым проблемам: «доешь суп»; «не забудь вынести мусор»; «шарфик повяжи»... Проявляя постоянную заботу о физическом состоянии ребенка, мы склонны лишь периодически вспоминать о том, что такой же (далее большей) заботы требует его душа. И подчас не учитывая окружающие обстоятельства и душевное состояние, готовность к общению самого ребенка, мы заводим воспитательные беседы. Беседы, имеющие чаще всего назидательный, поучительный характер, вызванные в большинстве случаев нашим желанием подробно объяснить ребенку, в чем он неправ.

Нельзя назвать вышеизложенный способ общения полноценным и продуктивным. Если с нами самими так будут общаться близкие нам люди, то мы возмутимся и расстроимся гораздо скорее, чем думаем в настоящий момент. Давайте попробуем вспомнить себя в детстве или по меньшей мере соблюдать тактичный и внимательный подход к выбору времени, темы и формы серьезных разговоров с детьми.

Ребята, которые не всегда знают, как именно общаться со взрослыми, испытывают при этом тягу к такому общению. Они «вертятся под рукой», задают несурзные вопросы, нарочито балуются, словом, всеми путями привлекают наше внимание. Мы ведь побаиваемся, что стоит лишь начать уделять ребенку всё время, которое он желает с нами проводить, то своего времени (и на быт тоже) просто не останется.

Надо подчеркнуть, не во все периоды детства дети нуждаются в тесном с нами общении. Если они чувствуют, что мы к общению потенциально готовы, рады будем уделить свое внимание, то ребята постепенно успокаиваются, учатся играть со сверстниками, поглядывая в нашу сторону, призывая нас улыбкой или одобрительным кивком оценить свою ловкость, смелость и сноровку. Важно, чтобы ребенок ощущал свою необходимость и нашу готовность к общению с ним и радость от этого общения.

Начав посещение школы, ребенок нуждается в особой нашей поддержке, ведь он отправляется «за границу» привычной среды обитания, «послом» в дальние страны, где к нему будут относиться несколько по-иному, чем в доме или детском саду. Если мы не окажем ему такой поддержки, то постоянных стрессовых ситуаций не избежать. Хуже того, ребенок привыкнет обходиться без нас, замкнется в своем одиночестве и в дальнейшем (подростковом и юношеском возрасте) не захочет идти на контакт, не обладая ни умением это делать, ни осознанным желанием, ему станет проще быть одному. В своих попытках восстановить отношения мы потратим неизмеримо больше душевных сил и времени, чем в тот благодатный период, когда дети сами искренне желали общения со своими родителями.

Не будем забывать, что ребята обязательно, непременно должны получать навыки общения в той среде, которая в целом выше их уровня развития. Иначе, общаясь исключительно со сверстниками, они и будут возрастать вместе с ними, вне связи с опытом старших ребят и взрослых, оставаясь оторванными от традиции и питательной среды полноценных семейных отношений. Иначе говоря, мы должны предоставить ребятам возможность разговаривать с нами на сложные, отвлеченные от повседневности темы, общаться живо и непосредственно, не опасаясь замечаний, менторского тона и постоянного давления («ты должен...» и «я в твои годы...»).

Полноценное общение с ребятами старшего детсадовского и младшего школьного возраста занимает в действительности не так много времени, если мы общались с ними в более ранний период их жизни: рассказывали сказки, истории перед сном и во время прогулок, вспоминали свое детство, описывали окружающий мир, отвечали на вопросы. Вопросы эти, к слову, лишь

на первый взгляд хаотичны и не взаимосвязаны (исключение составляют ситуации, когда ребенок специально старается вывести нас из себя, что происходит либо из-за недостатка внимания, либо из-за избалованности). Внутренняя логика у малышей несколько иная, чем у нас. Она более абстрактна, пространственна и эластична — дети умеют без логических затворов «перескакивать» с одной темы на другую не из-за рассеянного сознания, а в силу умения находить в различных вещах и событиях объединяющие их черты. Бабочка летает, и стол может полететь. Человек дышит, а звезды мерцают (и мерцание, и дыхание — колебания в глазах ребенка). Вот он и «перескакивает» с темы на тему. Если мы приложим усилия и постараемся понять логику детских рассуждений, то и сами значительно поумнеем. В современном мире востребованы креативные работники (по-русски — придумщики, выдумщики, генераторы идей, если хотите).

В целом дети требуют не повышенного постоянного эмоционального внимания (от такого внимания любой устанет), а нашей готовности в нужный ребенку момент вступить с ним в диалог, и необязательно словесный — улыбки, догонялки, междометия тоже идут в ход.

Будем помнить, что некоторые дети успешно приспособились использовать авторитет взрослых в своих, не всегда благородных, целях. Представим: мы входим в комнату, где играют дети, и одна девочка обращается к нам: «А скажите Сереже, чтобы он не лез (замечательно смешное слово)...» Не баловался, не кидался кубиками и т. д. То есть нас призывают в качестве «орудий крупного калибра», не разобравшись, с ходу вмешаться в какой-то конфликт (которого могло и не быть, все претензии девочки — чистая провокация) и таким образом «загрести жар чужими руками». Причем «чужие руки» — это мы с вами. Не имея времени вникнуть в ситуацию, мы вполне способны сделать замечание или даже накричать на «обидчика», который на самом деле ни в чем не виноват (может, он просто уделяет мало внимания этой девочке, как ей кажется), и жестоко его оскорбить. Возьмем себе за правило не поддаваться на наивные детские провокации. ; По-настоящему обиженный ребенок чаще всего не стремится показать это на людях. А ведь есть еще дети, нашедшие универсальный способ добиваться своего — рыдать по каждому поводу и т. д. Будем к этому готовы и не пожалеем трудов для того, чтобы разобраться в мотивациях поведения ребенка в данной ситуации. Дети, ведущие со взрослыми хитрые игры, скоро поймут, что с нами эти фокусы не проходят, что весьма положительно скажется на нашем авторитете и значительно оздоровит общую атмосферу в патруле.

Инфантильные и «развязные» дети

Наряду с ребятами, испытывающими недостаток «небытового» общения со взрослыми, сейчас всё чаще появляются дети излишне эмоциональные, не привыкшие к общению со сверстниками, а ищущие исключительно взрослые компании. Такое случается либо в результате предельно либерального воспитания, либо из-за нездорового желания родителей во всем, целиком и полностью контролировать ребенка, привязать его к себе в эмоциональном смысле. Первая, «либеральная», ситуация проявляется в том, что дети позволяют себе делать взрослым (и ребятам) замечания, перебивать их разговор, панибратски общаться и вести себя развязно и невоспитанно. До определенной поры такая ситуация может умилять окружающих (какой развитый мальчик, как он свободно общается и т. д.), но по сути это беда. Такие ребята умеют качать свои права, достигают невиданных высот в демагогии и требуют от других всего того, что не позволяют даже просить у себя. Вывести ребенка из состояния вседозволенности, притом что его позицию поддерживают родители, в рассматриваемый нами период его взросления практически невозможно. Достойная помощь и опора — авторитет священника, его готовность растолковывать родителям, позволяющим своему чаду считать себя вправе судить и рядить, всю пагубность такого подхода. Но часто родители сами становятся «рабами лампы» — в силу различных обстоятельств вынужденно идущие на поводу у своего ребенка,

который их «замечательно» выдрессировал.

Не будем забывать, что воспитательный процесс проходит в обоих направлениях, он обоюдоострый. И, несмотря на то что наш педагогический инструментарий априори разнообразнее детского, их «педагогические» приемы могут иметь большую мощь, нежели наши.

Если родители понимают, что ребенок прочно устроился на их шее, а мы чувствуем, что он не против периодически перебираться на нашу, применим нехитрые варианты воздействия на его персону, которые предоставлены нам хорошо организованной патрульной жизнью.

Но не будем забывать, что патрульная жизнь есть только приложение, посильная помощь родителям в деле воспитания ребят. И оказать эту посильную помощь мы как руководители и священник как пастырь можем лишь при готовности самих родителей совершить некоторые необходимые действия. Ведь «развинченное» состояние ребенка говорит прежде всего о некоторых серьезных упущениях в его духовной жизни. Так как состояние его души во многом зависит от духовной жизни его родителей и уклада семейной жизни в целом, то и начинать путь исправления ситуации необходимо с понимания того, что, собственно, в этой связи упущено или устроено недолжным образом. Не касаясь проблем воспитания внутри семьи (в данном пособии мы говорим несколько о другом), обратимся к нашим «вспомогательным» возможностям.

1. Наш батюшка (соратниками которого мы все являемся) обратит пристальное пастырское внимание на «проблемного» ребенка, в том числе и прежде всего во время исповеди. Важно, чтобы сам ребенок осознал, что проблема существует.
2. Так как жизнь нашего патруля интересна ребятам, представляет для них зримую ценность, которую они не хотят терять, то все установления (законы, правила), регулирующие патрульную жизнь, могут стать весомым аргументом в деле их воспитания. У нас не принято перебивать в разговорах (и старших, и младших), сидеть «развалиясь», вести себя фамильярно и т. д. Дети тонко чувствуют возможные «допуски» в своем поведении и готовы настраиваться на общий стиль отношений. Даже пытаюсь проявить «геройство», нахально разговаривая со взрослыми в присутствии других ребят, «бунтари» теряют свой пыл, столкнувшись со спокойным, твердым недоумением руководителей. Если в нашем патруле создана конструктивная обстановка, «нахалы» не получают поддержки и одобрения со стороны других ребят и скиснут. Наше дело не вести особых длинных бесед (некоторые дети любят «по-взрослому» рассуждать), а спокойно выдерживать достойную линию поведения.
3. В этой связи будем помнить, что одинаковые негативные проявления у ребят могут иметь различную подоплеку. С некоторыми необходимо разговаривать, объяснять и советовать, с другими этого делать в данной ситуации не следует. Наше задача — создать подходящие условия для «самонастройки» ребенка, и условия эти сами по себе возникают в ходе нормальной повседневной жизни патруля. Надо только суметь ее продуктивно выстроить.

Вся вышеизложенная конструкция применима в своих принципиальных моментах и в случаях с «домашними», инфантильными ребятами, не привыкшими к общению со сверстниками, предпочитающими роль «маленьких детишек» во взрослой среде. Добавить можно то, что сами родители, умом понимающие, что их ребенок слишком эмоционально «завязан» на постоянном личном общении с ними, могут не найти в себе сил изменить ситуацию: «Как же он без меня там будет!?» «Там» — это на сборах, в походе и (самое тяжкое расставание) в летнем лагере... Что же, пригласим таких родителей (обычно это мады, а папы ворчат, что ребенка воспитывают неженкой, но сами не имеют должного авторитета прекратить этот процесс) на

занятия, походы и в лагерь. Но поручим им непременно реальное, требующее многих сил дело. Поставим его обязательным условием участие таких родителей в работе патруля. Постепенно они привыкнут к тому, что их чадо, находясь «под присмотром», самостоятельно бегают, прыгает, играет, ссорится и радуется. Конечно, мы обязательно столкнемся с предельно запущенными и тяжелыми случаями, которые (надо трезво оценивать) мы будем не в силах разрешить. И это совершенно нормально.

То, как общаются со сверстниками, младшими ребятами и взрослыми людьми наши следопыты, может много сказать об их душевном состоянии, интеллекте, жизненной позиции и т. д. Хотелось бы, чтобы ребята были воспитанными, но не скованными; открытыми, но не навязчивыми; готовыми к общению, но не болтливими; серьезными и рассудительными, но не маленькими «старичками»; самостоятельными, но не одинокими в этой своей самостоятельности. Сохраняли открытую радость детства, но не культивировали восторженный, эмоциональный инфантилизм. И главное, хранили бы в сердце трепетную любовь к Господу, которая столь просто начинает жить в душе каждого ребенка, не теряя с годами свежести искренней веры, не становясь «опытными» «бытовыми» прихожанами.

Персоны и персонажи цикловых игр

Давайте вернемся к цикловым играм и их возможным персонажам, которые смогут помочь следопытам наработать необходимые навыки доброго общения с разными людьми в том числе. Поместим в сюжет игры ее различных героев, как придуманных, так и вполне реальных, с которыми будет взаимодействовать наша детвора.

Хотим устроить игру о живописи, порисовать с ребятами, дать им некоторые знания из этой области искусства, введем в зачин игры настоящего художника. Именно он попросит ребят отыскать неизвестную акварель (приключенческое направление) или устроить выставку его и их работ. Или, возможно, он согласится поиграть (серьезно) с нами в «школу маленьких художников», мы ее как-нибудь красиво назовем, и она впоследствии станет одним из кружков в рамках нашего прихода. Во всяком случае посещение мастерской оставит у ребят неизгладимое впечатление. И посетить ее они смогут не обязательно в рамках «профильной» игры. К примеру, выясняя, как выглядели русские богатыри, найдем художника, готового показать нам альбом с картинами Васнецова и рассказать о его творчестве.

Если мы играем в «путешественников», найдем опытного туриста с настоящим снаряжением, умелого, «пропахшего дымом костров». Эпизод, в который мы его «обнаружим», может случиться в лесу, когда ребята тренируются перед походом или ищут по азимуту шалаш «старого следопыта». И вот, пожалуйста, сам «старый следопыт» у шалаша пьет чай перед костром. И гитара у него, как полагается, потертая, и рюкзак такой, что двое следопытов запросто поместятся (можно попробовать залезть).

Стоп-стоп. Вот наш вполне реальный турист превратился в игрового персонажа — «старого следопыта». Он проверит, можно ли доверять ребятам, готовы ли они к испытанию, и даст им чрезвычайно важное задание — идти по следам и обнаружить... То есть мы «вписываем» в текст игры подходящих персонажей, роль которых могут исполнять как реальные лесники, милиционеры или повара, так и люди, изображающие данных персонажей. Причем люди эти могут быть знакомы ребятам, быть родителями какого-нибудь следопыта, но «на рабочем игровом» месте, в соответствующем антураже предстать в совершенно непривычном виде. Кота-баюна или Жар-птицу тоже надобно будет сыскать.

В подборе персонажей (вполне настоящих или «идентичных натуральным») будем придерживаться нескольких простых правил.

1. Персонаж должен органично вписываться в логику игровых событий, быть необходимой частью сюжета. Не будем перегружать игру многочисленными персонажами или вставлять персонажей из другой оперы. Если только мы не играем в «бал книжных героев», смешивать жанры и стили не станем.
 2. Персонаж должен быть легко узнаваем, являться квинтэссенцией эпизода, воплощая в себе наиболее характерные (но не баснословные) черты того рода: деятельности (профессии), которую он представляет. Если это кузнец, то фартук, молот и усы крайне желательны. Если милиционер, то форма, причем носимая с полным достоинством и аккуратностью. Но постараемся избежать при этом набивших оскомину штампов — художник вовсе не должен носить берет и локоны до плеч, равно как и поэт.
1. Сказочного, книжного персонажа не стоит стараться делать слишком похожим на «оригинал», здесь как раз уместна некоторая условность. Конечно, некоторые мужики вполне без грима могут сыграть «Идолище поганое». Но есть ли смысл являть их перед детьми? Так же как и тщательно гримировать старшего брата Буратино или Кощеем Бессмертным. Здесь условность важна еще и потому, что дети порой излишне впечатлительны, в воображении они и так «дорисуют» необходимые детали.
 2. Предметы, окружающие персонажа, должны подчеркивать его род деятельности вкупе с его ролью в игре. Последнее замечание требует некоторого объяснения. Дети привыкли, что в фильмах, спектаклях, утренниках и различных представлениях «злые» персонажи и выглядят соответствующе. Если мы занимаемся с неопытными следопытами, да еще и младшего школьного возраста (6-8 лет), то будем придерживаться этого принципа. Но постепенно постараемся учить ребят разбираться в людях, ориентируясь не на внешность, а на поступки, мелкие детали, внутреннюю направленность человека. В этой связи роль персонажей в игре весьма велика, о чем и поговорим подробнее чуть ниже.
 3. Персонажи в игре могут выступать в качестве:
 - зачинателей, инициаторов игровых событий (всего сюжета игры). Давать задания (письмо от благочинного), просить о помощи (художник, потерявший акварель), оставлять завещание (богатыри оставили потомкам послание), выступать инкогнито, чтобы появиться в конце истории (моряк хотел испытать ребят, достойны ли они весеннего похода на байдарках);
 - героев отдельных эпизодов, направляющих ребят на задание, предоставляющих им информацию или принимающих от следопытов плоды выполненных ими поручений. В поисках семян для клумбы ищем цветовода. Желая найти богатырский курган, в обмен на информацию помогаем «старика» вскопать огород (или просто из желания помочь, а он нам сам потом подскажет или не подскажет то, что мы хотели узнать). Заметим, что ребята не всегда должны получать видимую пользу (награду, благодарность) от своих дел. Постепенно приучим их вообще не заботиться о награде (это несложно, если правильно обсуждать с ними плоды того или иного эпизода);
 - создающих игровые проблемы «второстепенных» участников игры. Таких персонажей можно расставить по тропе «испытаний» в кульминационном эпизоде игры. Бегут ребята по лесу, спасают из плена кого бы то ни было, а тут навстречу... И дает задание: перелезть, проползти, развязать, разжечь, ответить и т. д.;
 - людей, на которых направлены итоги игры. Мы художники и выставку проводим для родителей и друзей. Повара, и угощение устраиваем для прихожан. Богатыри, и в последнем эпизоде защищаем жителей деревни (которые к нам в начале игры за помощью и обратились).
1. Игровые персонажи не должны:
 - быть злыми людьми, не поддающимися исправлению. Дети не должны никого «убивать»,

«казнить», «обрекать на гибель» и т. д. Скажем, выбывание («гибель») из игры «Казачи», которая предполагает «битвы», условно: осалили — выбыл, попали мячиком — выбыл, попали деревянным мечом (допустим) — сел на корточки, выбыл. Но никто не падает, «как на самом деле», не корчится, не вопит от игровой боли. Мы приучаем ребят к благородству, милости и вере в искренность покаяния. Если персонаж кается (я больше не буду), мы верим. Важно помнить, что реальные персоны (не сказочные или литературные герои) не должны выступать в качестве отрицательных героев. Предположим, «злой» кузнец хочет у «доброего» украсть инструмент. Если это не «Сказка о двух кузнецах», то такой ситуации создавать не будем. Есть два кузнеца, каждый хорош по-своему, каждый ищет учеников и т. д.;

- исполнять роль духовных лиц в игровом контексте (священников, монахов и т. д.). Исключение допустимо, если священник (например) выступает от своего имени и дает ребятам вполне взрослое (одновременно игровое) поручение. Или если нам нужно, чтобы ребята увидели «историческую картинку»: сидит монах летописец и пишет на пергаменте гусиным пером. Но повторим, религия и во время игры остается непреложной реальностью;
- монстрами и прочими обитателями современной детской «культуры». Здесь важно, насколько мы сами в ней ориентируемся. Так, играя в «Хоббита» (по Дж. Р. Толкину), мы вполне можем ввести в сюжет гоблинов как персонажей классической английской сказки (неотъемлемая часть мировой культуры), но избежим терминаторов, черепашек-ниндзя и прочих «мультикультурных» персонажей индустрии развлечений. Согласимся, что и из Ивана-дурака можно сделать русского Микки-Мауса... Но стоит ли? Если нас смущает тот или иной персонаж (тема или сюжет игры), обойдемся без него;
- историческими личностями (тем паче святыми), которых мы недостойны изображать;
- историческими личностями, которых мы не будем изображать, так как ничему хорошему ребят они не научат (Ленин, Сталин и прочие «строители нового мира», тираны и завоеватели);
- реально воплощать характерные черты, присущие изображаемым персонажам. Например, боксман в нашей игре, имея тельняшку и дудку, скроет (если они у него есть) татуировки или, по крайней мере если ребята обратят на них внимание, сокрушенно посоветует им не идти по его стопам («молодой был —■ дурной»). И бранные слова, так часто употребляемые в наших реалиях, естественно, произносить не станет, хотя это и противоречит принципу всяческого реализма.

Соблюдаем стиль

Персонажи в игровых эпизодах должны появляться, так сказать, в их «естественной среде обитания», если, конечно, мы не устраиваем конспиративной встречи с пожарным в консерватории. В самом деле, забавно (глупо) получится, если из-за ближайших гаражей появится дядька с венком из листьев на голове и объявит, что он, дескать, лесной король или эльфийский принц, или тетенька в парке с плюшевой коровой в руках заявит, что она потомственная доярка. Лучше исключить «липовых» персонажей из сюжета. Если дойти до настоящего леса никак не удастся, тогда превратим в него ближайший сквер, вписав его в игровой контекст. У нас ведь была карта окрестностей? Назовем этот сквер «Дремучим лесом», включив его в контекст игры, и отправимся туда именно как в лес. Дети такие условности примут и смеяться не будут.

Если мы не можем позволить себе превратить сквер в лесной массив, то просто поменяем место действия. Составляя сюжет цикловой игры, всегда будем учитывать место проведения ее отдельных эпизодов.

«Необщительные» персонажи

В сюжете игры нам могут потребоваться персонажи, с которыми ребятам не следует в данный момент общаться, но от которых они должны получить некую информацию. Такие ситуации складываются довольно часто из-за того, что сюжет должен оставлять ребят в контексте игры, не давая им возможности быстро и легко найти все ответы и разгадать все загадки. Действительно, что можно придумать проще, чем подойти к леснику и расспросить его обо всех тайных тропах?

Другая ситуация возникает, если нам необходимо дать ребятам информацию, которую никто (по сюжету) из реальных персонажей дать не может. Откуда им узнать о том, что в этом кургане сокрыт меч? Подкинуть следопытам письменный источник (фрагмент летописи)? Но мы и так слишком много пишем, необходимо внести в эпизод некоторое разнообразие, то есть получить устную информацию. Но кто помешает ребятам (а они любопытны) расспросить информатора обо всех тайнах игры? Мы ведь не хотим искусственного вмешательства в сюжет? Да и Жар-птицу качественно изобразить не всякий сможет. Так, бывают эпизоды, когда персонаж дает ребятам информацию, не вступая с ними в прямое общение. Как это устроить?

Нам очень важен антураж, атмосфера игры. Нас никак не устроит девушка с табличкой на шее «Птица сирий» или дяденька с надписью «Князь» в картонных доспехах. А настоящих доспехов у нас нет. И плаща, расшитого золотом, тоже нет. И дяденьки, маломальски похожего на князя, нет у нас, не нашли еще. Вот и устроим «встречу на расстоянии».

Стоят ребяташки на берегу речки (не широкой), а лучше сидят в кустах в засаде и видят: идет некто (лишь плащ мелькает сквозь переплетение ветвей, а какой плащ, не разглядеть) и песню поет. А это как раз князь, что сокрыл свой меч в кургане. И поет о том мече и кургане. Дети должны слова расслышать, запомнить, записать. Так как они не слишком понятны, князь пройдет берегом туда-сюда несколько раз, и песня его будет состоять из пары куплетов, которые он будет повторять. Если дети не всё поймут — хорошо. Еще задача появляется интересная — восстановить текст по смыслу. А почему они не могли сами к князю подойти да поговорить? Да потому, что он обет дал ни с кем не говорить, так как проиграл битву и сокрыл меч. А наша-то цель ему помочь, и узнали мы от Кота-баюна (лесника, доброй бабушки, из летописи — нужно использовать) о том, что князь в это время ходит по берегу, песню поет, но встречаться ни с кем не хочет.

Другой вариант: ищем перо Жар-птицы. Хочется, чтобы красиво и интересно вышло. Жар-птицы, известное дело, пугливые. Ломиться сквозь растительность нельзя. Приманить надо, затаиться и ждать. О приманке узнали в предыдущем эпизоде от слепого сказителя (пели мы ему песни, чтобы его разговорить). Оставили приманку (спеченные нами пирожки). Засели в кусты, метрах в двадцати. Вечер, кульминация, ждем. Условие одно: птица не должна нас заметить, так что тихо сидим, терпим — тренировались уже, три минуты без движения вечностью кажутся. Да, чу! Что это за всполохи в противоположной стороне? Разгораются будто. Песня дивная. Горит, что-то мелькает у деревьев, рассыпается искрами. Это явно Жар-птица. Любуемся и ждем — песня утихает, огоньки гаснут, а один вон в траве... Лежит себе перо, переливается, а вокруг трава догорает (а мы ее потушим). Перо можно в зоопарке добыть и разукрасить, купить павлинье (продаются), в лесу найти, из всяческих елочных украшений соорудить, с блестками, предлинное. Песню спеть доброй девушке. Огоньки устроить из намотанных на цепи и пропитанных керосином тряпок (проволокой к цепи привязать, поджечь и крутить) или бенгальских огней. Это как раз задача для самого застенчивого папы, он даже появляться перед детьми не станет — устроит огненную потеху и скромно исчезнет в ветвях. Потом эмоций у него больше, чем у ребят, будет. Еще слушаемся, как он всё готовил, да чуть не сорвалось, и на девушку-певунью искры так и посыпались. Без шуток, техника безопасности должна быть соблюдена, и весь процесс появления Жар-птицы необходимо прорепетировать заранее.

А как же дети? Ведь они поверят (самые младшие), что настоящая Жар-птица побывала здесь, а старшие ребята скептически будут строить теории о том, как «всё было подстроено». А мы скажем, что это, конечно, игра, но «очень настоящая», и всем будет немного таинственно и радостно. Детям-романтикам (маленьким) упор сделаем на то, что это испытание игровое, для них устроенное, а старшим скептикам скажем: «А вы как хотели? Ваша задача была не эффектами любоваться, а перо найти, сидя в тишине». Они и примолкнут.

Вариантов устройства таких эпизодов большое количество, и нам представится еще случай поговорить об этом и придумать что-нибудь совершенно новое и потрясающее.

Но внешние эффекты, безусловно, не должны становиться гвоздем программы. Мы вообще не устраиваем для ребят постоянные аттракционы с фейерверками, нам важна их совместная жизнь, переживания и стремления. В этой связи необыкновенно важными становятся те встречи с игровыми персонажами, которые заставляют следопытов учиться понимать людей, подбирать темы для разговоров, правильно их выстраивать, в общем, находить общий язык.

Личная история

Вначале рассмотрим общие рекомендации. Отметим для себя, что любой персонаж цикловой игры должен иметь более или менее глубокую личную историю. То есть его поведение, внешний вид, игровые цели и прочие сопутствующие черты его образа должны иметь обоснование и объяснение в сюжете игры. И вовсе не обязательно, чтобы ребята об этом непременно узнали и докопались до сути, разрешив в ходе игры все включенные в нее личные истории. Для нас важно самим представлять мотивацию персонажей, их включенность в ситуацию, чтобы, с одной стороны, проработать и сделать объемной атмосферу игры, а с другой — быть готовыми вместе с ребятами более подробно, чем это было запланировано, проникать в основание игрового пространства. Действительно, сказка «Золотой ключик» отличается от «Хроник Нарнии» не только объемом и разным уровнем таланта их авторов, но и проработанностью персонажей, изменениями в их личной истории, мотивацией действий и т. д. Это отнюдь не означает, что в приключения Буратино нельзя сыграть с маленькими детьми (с 9-10-летними уже не получится), но и в этом случае мы должны обоснованно ответить на вопросы любознательного ребенка: а почему Карабас-Барабас такой злой?, если Мальвина кукла, есть ли у нее душа. Сама сказка такими вопросами не задается, так что придется додумывать самим.

Обычно в летних лагерях, кроме всяческого труда и разнообразного отдыха, вожатые один раз за смену непременно устраивают состязание по «станциям», какой-нибудь «Город мастеров». «Станции» в этом случае — пункты, на которых дети выполняют разнообразные задания, получают оценки и следуют дальше по маршруту. Если такие состязания делают тематическими, скажем «В гостях у сказки», то и задания на станциях дают многообразные сказочные персонажи в том виде, какой им придает небогатый стартовый набор карнавальных костюмов, чудом сохранившихся у бережливого завхоза. Прибегая на очередную станцию, малыши без труда (по мультфильмам) узнают Буратино или Чебурашку, а другие персонажи, обделенные столь выдающимися внешними признаками, становятся для ребят просто пиратами или волшебниками. Устроителям такого конкурса в принципе всё равно, что за персонажи в нем будут задействованы, так как они, устроители, ограничены строгими рамками наличия игровых костюмов на складе. От ребят требуется выполнить задание персонажа и следовать своим курсом. Особой логики развития событий никто не соблюдает, так как и события немедленно прекратятся с окончанием состязания. Цикловая игра дает неизмеримо большие возможности по взаимодействию ребят с ее персонажами, что и позволяет разрешать в ходе такого общения не только игровые, но и воспитательные задачи.

Хорошо, если мы делаем игру по конкретному художественному произведению. В этом случае автор в основном «поработал» за нас. Но, если мы придумываем сюжет самостоятельно, придется некоторые силы отдать на разработку характеров его персонажей. Занятие интересное, веселое и не такое сложное, как может показаться на первый взгляд.

Разрабатывая сюжет игры, деля ее на эпизоды и создавая препятствия для ребят, мы должны подумать, без каких персонажей там точно не обойтись. Если таковые персонажи вполне реальные люди, то и придумывать особенно много не придется. Наша задача — поместить таких людей в игровой контекст, не нарушая его, и поручить им выступить в определенном, заданном сюжете, качестве. Ни в коем случае не будем делать из наших помощников злых людей (то есть реальный человек не должен, изображая самого себя, выступать в роли негативного персонажа), а воспользуемся их персональными знаниями и умениями.

Вот мы отправляемся к цветоводу Анне Сергеевне за консультациями по устройству клумбы. Анна Сергеевна — реальный цветовод, готовый оказать нам такую услугу и полчаса-час пообщаться с ребятами. Но, вполне возможно, наша знакомая давно уже не разговаривала с детьми следопытского возраста, позабыла, как это делается, или не забыла, но лучше бы не помнила — ее личный опыт подсказывает, что детей стоит сторониться. Наша задача — ввести ее в контекст игры, ей самой так легче будет. А для этого она может выступить в роли: строгого экзаменатора, доброй бабушки, покровительницы оранжерей (в сказочном варианте) и т. д. Заодно дети постепенно станут привыкать к тому, что «строгий» вовсе не означает «злой», о чем мы с ними поговорим после посещения Анны Сергеевны. Так как наши ребята в момент посещения будут находиться внутри игрового эпизода, то можно с уверенностью сказать, что они сами постараются произвести на цветовода положительное впечатление, ведь они пришли за помощью в одном очень важном деле.

Если вне игры Анна Сергеевна была им совсем незнакома (или они с ней никогда лично не общались), то это даст нам возможность еще раз (и совсем не лишней) научить ребят проводить такую «официальную» встречу. Если кто-нибудь из наших следопытов хорошо знает Анну Сергеевну, то ему выпадет честь правильно, культурно и вежливо представить своих друзей. Но ведь для того чтобы с кем-либо встретиться, надо об этой встрече договориться. Да и встречаться с «кем попало» вовсе не стоит, а значит, следопыты должны получить необходимые рекомендации, чтобы, договариваясь о встрече, ребята могли бы сослаться на общих знакомых. Все эти эволюции мы проговорим с ребятами заранее, потренируемся вежливо разговаривать по телефону, представляться, четко выговаривать слова и т. д. Если мы сами не предложим ребятам кандидатуру Анны Сергеевны в качестве замечательного специалиста по клумбам и захотим усложнить коммуникативную задачу, то предложим следопытам обратиться, например, к батюшке, который, вне всякого сомнения, знает всех прихожан. Лишним такой предметный разговор с батюшкой (старостой, сторожем и т. д.) не будет, тем более что нам надо бы задействовать во всевозможных переговорах как можно больше ребят, особенно пугливых и косноязычных.

Анна Сергеевна, вполне вероятно, не готова принять всё наше общество в своем скромном домике, так что можно рассмотреть встречу на нейтральной территории или, что душевнее, пригласить ее в гости к патрулю. То есть мы учим ребят предусматривать различные варианты развития событий, иметь альтернативные предложения, идти на компромиссы. Если мы хотим на данной стадии развития нашего патруля научить ребят ходить в гости, то сделаем так. Если учимся принимать гостей, то поставим перед ребятами такую задачу.

На примере этого незначительного эпизода ребята научатся узнавать у людей, заслуживающих их доверия (священника, родителей), о том, где можно найти необходимого специалиста (персонаж игры). Далее они получают навыки делового разговора по телефону, смогут

назначить встречу, коротко объяснив свою нужду, договорятся о времени и месте ее проведения. При встрече познакомятся с персонажем, ответят на его вопросы (зачем понадобилось клумбу разбивать?), расскажут о себе. При этом постараются вести себя подобающим образом — толково, интересно поведают о жизни патруля, предложат (примут) угощение.

Помимо основного вопроса мы можем предложить ребятам вопросы сопутствующие. Например, Анна Сергеевна может провести простую викторину по цветоводству (должна же она проверить серьезность намерений ребят), рассказать о разных цветах, предложить рассаду (договоримся и оплатим заранее) и даже провести беседу на отвлеченную тему; на самом деле тему не слишком отвлеченную, если коснуться в разговоре некоторых созвучных ситуации евангельских притч или просто поговорить о роли цветов в нашей жизни (а значит, и выяснить, нуждаемся ли мы в красоте, что есть красота и как мы отличаем красивые и некрасивые предметы и явления). Последнее весьма актуально, учитывая любовь некоторых ребятшек ко всякого рода роботам, страшилищам и гламурным пластиковым поделкам. Заодно выясним, что некрасивых людей не бывает.

Если все эти (и многие другие) темы мы никак не сможем поместить в рамки одного разговора (а мы не сможем), нестрашно и даже хорошо. В дальнейшем мы уже будем ссылаться на эту беседу («а помните, как...»). Кроме того, если это будет уместно, мы можем и вне игрового контекста встречаться с тем или иным человеком (бывшим персонажем нашей игры) для взаимно обогащающего общения, для консультаций или «просто так» на огонек заглянуть.

Подключая к исполнению таких эпизодических, разовых ролей наших прихожан, мы постепенно познакомим с ними наших следопытов, что даст им возможность видеть в прихожанах разных добрых людей. Это шофер, учительница и мама маленького Дениса, геолог и папа Вани, все они нам помогли в свое время.

Если мы обратились за помощью к знакомым, которые не являются прихожанами нашего храма (или вообще люди нецерковные, что мы, бесспорно, учтем, предлагая им ту или иную роль), то возможно, что в ходе общения со следопытами они заинтересуются нашей работой, тем более если у них самих есть маленькие дети. Бог даст, в дальнейшем они обратят внимание не только на работу с детьми, но и на вопросы веры.

Персонаж игры может быть хорошо знаком нашим ребятам (родитель одного из следопытов), что тоже замечательно. В этом случае родители выступят в своей рабочей ипостаси. Детям будет полезно увидеть, что их родители вызывают уважение у других ребят, к ним можно обратиться за помощью и получить ее, что папа замечательно разбирается в плотницком деле, а мама может мгновенно перевязать настоящую рану. К сожалению, в обыденной жизни ребята даже не догадываются, насколько умелыми и хорошими работниками являются их родители и чем конкретно они занимаются.

Назначенные и неназначенные встречи

Вот несколько примеров использования «настоящих» персонажей в ходе различных цикловых игр.

В цикловой игре «Потерянная акварель» художник дает ребятам задания, каждое из которых требует отдельного эпизода. Он сам является ключевой фигурой — в начале игры он обращается к ребятам с просьбой разыскать (восстановить, нарисовать заново) потерянную когда-то, но ценную для его памяти акварель. Во время промежуточных эпизодов художник проводит мастер-классы, рассказывает о живописи, устраивает викторины, экскурсию в музей

и готовит с ребятами финальную выставку.

Цикловая игра «Княжеские курганы». Ученый-археолог консультирует ребят, рассказывает о своей науке, показывает находки, являясь эпизодическим героем (персонажем одного эпизода). К нему обращаются ребята, узнав, что в ближнем лесу в древности стояло поселение древлян (например), и получают от него карту заброшенного места раскопок, выполнив соответствующее задание.

Несколько взрослых изображают Спасателей (цикловая игра «Служба спасения»), которые решают, способны ли следопыты исполнить основное задание игры, и устраивают для ребят проверочное испытание. Прокладывают нечто среднее между туристической, военной и пожарной полосой препятствий, оценивают работу ребят, при необходимости заранее их консультируя и обучая. В этом случае мы задействуем взрослых (необязательно спасателей), которые во время зачина (или кульминации, если данное испытание — это последний зачет по специальности «спасатель») выступают в качестве группы персонажей.

Перейдем к рассуждениям о «выдуманных» персонажах. Их личную историю нам как раз и придется разрабатывать самостоятельно. В целом наш персонаж должен быть способен ответить сюжету игры и самим ребятам на несколько вопросов. Кто он «по-настоящему» и за кого себя выдает (может, ни за кого, а честно обо всем рассказывает), какую имеет мотивацию своих поступков, какую информацию (или предметы) может дать, а какую хочет получить? На некоторые темы персонаж может вообще отказаться говорить, например если ребята неправильно к нему обратились.

Сложные ситуации

Ребята могут увлечься процессом добычи информации и повести себя несдержанно или даже нахально. Они могут галдеть, когда надо соблюдать тишину, капризничать, когда надо проявлять сдержанность, и требовать своего, не имея на то никакого права. Во всех этих и многих других случаях персонаж должен быть готов поставить следопытов на место, то есть к этому должен быть готов человек, исполняющий роль данного персонажа (для этого стоит дать ему необходимые инструкции). Самая простая инструкция — прекратить разговор, а в крайнем случае — удалиться. Дело руководителя, который может и не присутствовать при разговоре, но который обязан за ним наблюдать, — срочно отозвать следопытов, чтобы они по своей бестактности не увязались за персонажем.

Представим себе, что ребята хотят узнать у заморских купцов (игра «Садко») их цены на товары. Подходят и вместо поклонов и подходящих приветствий начинают с места в карьер добиваться ответов на свои вопросы. А ведь мы их учили кланяться в пояс и о здоровье спрашивать! Но следопыты оказались невнимательными (надо репетировать встречу с купцами) и всё позабыли. Ну что могут поделать купцы (родители или старшие ребята)? Выхватить мечи и всех неучей порубить, как того и требует ситуация? Проинструктируем купцов до игрового эпизода: если ребята не будут соответствовать образу воспитанных новгородских купцов, то следует прикинуться непонимающими русский язык и через толмача (переводчика), коверкая слова, заявить о своем нежелании вступать в переговоры. Если следопыты (не наученные прошлыми играми) будут настаивать, то просто свернуть товары и удалиться, пожимая плечами и возмущаясь на неведомых языках (можно и ведомых, но иностранных). Мы как руководители дадим ребятам условный сигнал (рожок запел), по которому они возвращаются обратно (туда, где мы за ними наблюдали). Усаживаем ребят вокруг костра (стола, лампы, в зависимости от того, где проводим эпизод) и обсуждаем неудачу. Вспоминаем о вежливости и поклонах, идем искать купцов. А они ожидают нас на том же месте или чуть в стороне и как ни в чем не бывало вступают в разговор после того, как все

церемонии были соблюдены.

Руководители должны быть готовы к тому, что некоторые ребята, прекрасно понимая, что идет игра, всё равно слишком вживаются в ее реалии. Либо, напротив, всё воспринимают скептически и подвергают сомнению. Поступим по ситуации — успокоим одних, напомним об игре, о том, что, «конечно, твой папа не Бармалей, а только изображал Бармалея, чтоб интереснее было»...

Насчет скептика подумаем, не перерос ли он патруль (к 10-11 годам это должно произойти), а если он еще мал, но привык изображать себя взрослым, отведем в сторону и попросим помочь нам хорошо всё провести. Объясним, что это не игра, а настоящее сложное испытание (на самом деле это так и есть). Если лично ему испытание не кажется сложным, не поленимся и подберем ему индивидуально такое непростое задание, чтобы мало не показалось (без трагизма, естественно).

Проработка образа

Личная история персонажа должна быть связана с его ролью в игре, а действия — проистекать из ее логики. Для ребят персонаж может быть вполне понятным, готовым идти на контакт, открыто помогать или противостоять их целям и задачам. «Легко читаемые» персонажи будут задействованы в самых первых цикловых играх нашего патруля, так как поначалу наша цель — научить ребят элементарным навыкам общения, переговоров, разрешения конфликтных ситуаций. В этом случае характеристика персонажа, его личная история, сопровождающий антураж, манера поведения, всё впечатление в целом должны ложиться в определенные ролевые рамки. Положительный персонаж дает подходящие советы. Персонаж-«препятствие» задает загадки. Противостоящих персонажей необходимо в чем-либо превзойти.

В исторических играх положительный персонаж — подходящий папа-генерал (не будем изображать настоящего Суворова. А вот приказы от него получать — почему бы и нет?), который советует ребятам, как проводить маневры, принимает их парад и организует защиту крепости от турок. Задания («препятствия») следопыты, играющие казаков, получают от самого генералиссимуса А.В. Суворова. А противником (игровым) будут старшие ребята, от которых и будем оборонять крепость (старшие ребята пытаются вытащить из круга флажки, мы пятнаем, например).

Исторические игры — замечательная возможность привить ребятам вкус к истории, дать им почувствовать всю сложность и одновременно благородство служения, познакомить их с нашим непростым прошлым. Но и в этих играх необходимо соблюдать определенный такт. Во-первых, не устраивать игр «псевдоисторических», опирающихся на недостоверные факты. Во-вторых, не противопоставлять ребят другим народам, религиям, культурам и государствам. Играя в тех же казаков, расскажем ребятам немного о Турции (в которую они, возможно, уже ездили отдыхать) и подчеркнем, что не бывает злых, вражеских народов, а бывают проблемы, которые иногда даже взрослым людям не получается разрешить полюбовно. И в любом случае не станем создавать ситуации, при которых наши следопыты будут бежать в атаку и кричать не «за Русь! за веру!», а «бей, громи, не жалей...» и далее по тексту. История, которую мы изучаем в нашем патруле, должна воспитывать не ура-патриотических задавак («мы всех всегда побеждали и были правы тоже всегда и во всем»), а настоящих христоролюбивых детишек, любящих свое Отечество таким, каким его даровал нам Господь, со всеми радостями и горестями.

Но простые ситуации мы можем постепенно менять на более сложные. В некоторых случаях персонаж вовсе не обязан представляться ребятам. Если, встречаясь с реальными людьми,

изображающими самих себя, дети вправе рассчитывать на элементарное проявление вежливости при знакомстве, то в дальнейшем всё может быть иначе.

Мы можем показать ребятам, что далеко не всегда следует ожидать прямого (и честного) ответа на вопросы, заданные ими незнакомому персонажу. Отметим здесь один интересный момент — мы будем учить ребят понимать встреченных ими персонажей не только и не столько по их словам, но по их делам. Дела, выраженным по отношению к другим персонажам (людям, животным), по всяческим мелочам, окружающим предметам, привычкам и т. д. Естественно, что одномоментно разбираться в людях следопыты не научатся, но постепенно нарабатывать необходимые навыки они будут.

Вот в одной из игр ее сюжет заставляет ребят обратиться к старику, который, по слухам (сведения получены от предыдущего персонажа), злой и грубый. И вот первое знакомство, когда ребята используют наш совет, незаметно соблюдая осторожность, но и непредвзято, благожелательно начинают свою беседу... Старик оказывается просто одиноким, обиженным человеком, ищущим участия и помощи. А ребята понимают, что предыдущий персонаж возвел напраслину либо по незнанию, либо... Далее по сюжету. Возможности его развития безграничны, но мы будем учитывать возраст и общую готовность ребят, а главное, постараемся привить им навыки проявления христианской любви в общении с окружающими людьми.

Напомним себе, мы ни в коем случае не провоцируем детей, не выводим на пограничные психологические ситуации. Наша задача — привить ребятам умение разглядеть в людях их лучшие стороны, навыки общения, деликатного подхода к их внутреннему миру и личным проблемам.

«Злых» персонажей не будем оставлять без надежды на раскаяние. И никогда не станем вводить в игру персонажей, изображающих духов тьмы — бесов.

Выясняя у персонажа, кто он, ребята поймут, что, прежде чем задавать такой вопрос напрямую (что может и не понадобиться), необходимо наладить с ним взаимопонимание. И к каждому персонажу (как к каждому ребенку) требуется свой подход. Такие возможные подходы будем обсуждать во время промежуточных эпизодов и постепенно приучим ребят адекватно реагировать на неожиданные встречи, когда не они идут к персонажу, а он сам появляется перед следопытами.

К некоторым персонажам можно ходить всем вместе, но всё же есть предел количества участников переговоров. Если ребят слишком много, отправим нескольких на разговор, а с остальными примемся строить планы и выдвигать теории, то есть ждать возвращения послов, но и не забывать об остальных делах. Сюжет игры обыкновенно подсказывает множество тем для обсуждения.

В «профессиональных» играх, где выдуманные персонажи встретятся нам лишь в случае, если мы «упакуем» такую игру в сказочный сюжет, ребятам не так часто придется вступать в разговоры с новыми персонажами. Скорее всего, они научатся бытовым, тоже очень важным, отношениям. Играя в «кулинарную» игру «Две таверны» (о состязании таверн, устроенных двумя группами следопытов), ребята будут взаимодействовать либо с наставниками-кулинарами (реальные мамы и папы), которые займутся со следопытами приготовлением пищи, либо со сказочными персонажами, исполняющими ту же роль, но в других (сказочных) обстоятельствах.

На самом деле не так важно, какой персонаж (выдуманный или реальный) общается с

ребятами, главное, как это происходит, помогают ли такое общение и эпизоды, с ним связанные, выполнению поставленных воспитательных задач. Лучше вообще не вводить в игру какого-либо персонажа, чем допускать несерьезное, дерзкое обращение с ним ребят. Мы обязаны каждый раз, шаг за шагом, постепенно, настойчиво и осторожно помогать ребятам налаживать правильные отношения с окружающим миром.

Примеры сюжетных линий и отдельных эпизодов

Настала пора совершить экскурсию в мир цикловых игр, рассмотрев их вблизи на конкретных примерах, затрагивающих различные стороны сюжетных линий, эпизодов, испытаний и персонажей.

Свой обзор начнем со стандартной приключенческой игры, призванной познакомить наших следопытов с цикловыми играми либо проверить, и это сделает игру чуть более сложной, наработанные ими умения за прошедший год (заключительная игра перед летом). Приключенческие игры требуют пространства, и устраивать их лучше поздней весной, когда без грязи и слякоти можно путешествовать по окрестным паркам и лесам, или ранней осенью, в сентябре, возвращая следопытов в пространство патруля после летнего перерыва (даже если мы проводили летний лагерь, некоторые усилия в этом направлении непременно потребуются).

Ключевые побуждающие слова

Ключевое слово приключенческой игры — «тайна», которая зовет следопытов в путь. Такой «тайной» могут быть загадки, связанные с историей нашего города (его района или сельской местности), в этом случае игра приобретет «краеведческий» оттенок. «Тайну» можно связать с произведением искусства, которое, естественно, было когда-то утеряно и без нашего участия его не сыскать.

Ключевое слово игры «профессиональной» и «творческой» — «вызов». «Вызов», который бросают ребятам обстоятельства, персонажи или руководители. Мы говорим: «Чтобы ходить в походы, надо не только знать основы туризма, но и уметь готовить пищу на костре. А вы умеете?» Вот повод начать кулинарную игру (и такие бывают). Или игру с туристическим уклоном, или даже игру по медицине («А вы умеете хотя бы простейшие раны обрабатывать?»). В творческом варианте мы побуждаем ребят к качественному самовыражению, к созданию отдельных произведений не только «детского искусства», но и целостного мира, наиболее приспособленного для их восприятия. Мы не просто рисуем картинки для какой-то выставки или конкурса, мы устраиваем выставку сами. Делаем приглашения, размещаем экспонаты, готовим музыкальное оформление, фуршет и при необходимости благотворительный аукцион.

Исторические игры основаны на любознательном интересе ребят не только к окружающему их в настоящий момент миру, но и к этому миру в прошлом, история рассматривается как пространство, наполненное духовными смыслами и уникальным опытом живших до нас людей. Привить вкус к истории, краеведению, литературе, начав с «Родиноведения» (но не закончив им), — наша непосредственная задача. И, погружаясь в быт, обстоятельства, события, личные истории прошлого, ребята начинают это прошлое ощущать, чувствовать, сравнивать со своими личными переживаниями. А в дальнейшем они понимают значение истории как пространства диалога Бога и человека, важное прежде всего дивными житейными примерами, которые мы можем найти в любом историческом периоде.

Ключевые слова, конечно, нужны не ребятам, они необходимы нам для четкого понимания ценности тех или иных смыслов, появляющихся подчас совершенно неожиданно в ходе того или иного эпизода. Если ребятам важна внешняя, увлекательная сторона дела, что вполне

естественно и понятно, то мы должны обращать внимание на их внутреннюю, пусть и не всегда осознанную, работу. И побуждающие мотивы должны быть найдены как для всего патруля в целом, так и для каждого следопыта в отдельности.

Варианты исторических и приключенческих зачинов

Распространенный вариант зачина — «историческое завешание», игра — «Погружение в прошлое». Надо только придумать простой, условный, интересный способ в него (прошлое) погружаться. Сделать «машину времени», чтобы всё вертелось, крутилось, мигало и поскрипывало, или «ворота», украшенные иллюстрациями к изучаемой эпохе. Или через старую арку проходить — и вот мы уже в Средневековье, спасаем ценную рукопись, освобождаем пленя, помогаем купцам и т. д. Если приключенческую часть в значительной мере дополнить исторической подоплекой, то у нас выйдет вполне интересный сплав двух разновидностей цикловых игр.

Таким образом, берем проблему, «тайну» и отправляем ребят на ее поиски.

В зачине ребята получают задание либо от игрового персонажа лично, либо в форме послания, завешания, случайно обнаруженного документа.

Скажем, в нашей штаб-квартире раздается звонок из музея (можно и настоящего), и к ребятам обращается за помощью его сотрудник. Отлично, мы как раз собирались в музей, а тут и повод появился. Следующий эпизод — посещение музея, но не простое, а с заданиями, которые дал этот самый сотрудник, желая проверить компетентность следопытов. Допустим, они должны отыскать среди экспонатов те, что сотрудник показал им на фотографиях, запомнить о них сведения и ответить на вопросы по конкретному периоду истории. А мы с вами как раз этот период вне цикловой игры изучали в рамках программы «Родиноведение».

Или приходит письмо от «серьезного» человека — благочинного, монаха, художника, военного и т. д. — с просьбой о помощи или со специальным заданием — проверкой готовности следопытов к свершениям.

Мы и сами можем предложить ребятам провести испытание патруля на любое качество, какое нам необходимо в данный момент. Предположим, ходили мы с ребятами крестным ходом, да не все дошли, то есть ходить как следует ребята не умеют. Значит, появляется прекрасная тема для цикловой игры «Путешественники» (или «Странники»), которую легко превратить в настоящее паломничество. Другими словами, мы вначале играем, отрабатывая навыки пеших прогулок и походов, а затем уже не играем, а отправляемся в паломничество, где и применяем полученные навыки.

Развитие сюжета

Сюжет любой «приключенческой» игры развивается примерно следующим образом (отметим лишь ключевые моменты игры, так как промежуточные эпизоды мы можем свободно варьировать по мере необходимости).

Завязка. Ребята получают задание и первую «зацепку» для его выполнения. Такая зацепка — первоначальные сведения, предоставленные заказчиком приключения, тем персонажем, кто обращается за помощью или дает задание. Первоначальные сведения можно выявить также из внешних черт того предмета, который и послужил для следопытов причиной начать свои исследования. Допустим, отправились мы на берег реки учиться выяснять скорость ее течения и заметили бутылку, прибитую к берегу. А там предложение разгадать тайну «таинственного острова» (и совсем не обязательно связывать ее с одноименной книгой Ж. Верна). Или

приходят ребята в штаб-квартиру, а там в столе стрела торчит. Настоящая. А к ней береста примотана — обращение из XII века от смердов или ратников с просьбой о помощи. Все персонажи и предметы дают ребятам направление исследования, предвосхищая собой события следующего эпизода.

«Вход» в саму игру. Ребята приступают к исследованию проблемы. Если мы хотим придать цикловой игре приключенческий характер, сделаем каждый ключевой эпизод особым, отдельным испытанием. К таким испытаниям относятся: обследование неизвестного объекта, наполненного загадками и ловушками; встреча с незнакомым персонажем, которого надо уговорить поделиться информацией; преодоление полосы препятствий; поиск необходимого предмета по знакам, следам, крокам и т. д.

Подобный эпизод может требовать особой подготовки следопытов, которую мы и осуществим во время эпизода промежуточного. Положим, персонаж не желает «просто так» делиться с нами информацией. Он вполне может поручить дополнительное дело (начать особую сюжетную ветку). Будет замечательно, если решить предложенную им задачу следопыты смогут несколькими альтернативными способами.

Допустим, что в найденной бересте была просьба о помощи. Бересту мы датировали (на ней написан год по Р. Х. — заодно сообщим ребятам, как это понимать) и поняли, что проблема относится аж к XII веку. Как нам в него попасть? Устроим обсуждение, и у нас появятся два варианта. Первый — «машина времени», которую предстоит соорудить. Второй — старинное место, где, если спеть подходящую песенку (например), можно попасть в нужный нам век. Если идти некуда (и дождь за окном), решаем сооружать «машину времени» («ворота» и прочие подобные приспособления). Заодно выясним, что ребята думают о времени, знают ли они, как обращаться с часами. Покажем часы песочные, механические, электронные. Во дворе соорудим солнечные часы. То есть при желании мы можем углублять темы исследований в нужную нам сторону. Затем предложим ребятам перечислить предметы, о которых точно известно, что ими пользовались люди в XII веке. И здесь мы можем открыть очередную ветку сюжета, посвященную поиску и добыче необходимых «старинных» вещей.

Если мы не хотим этого делать — хорошо, предложим ребятам принести из дома эквиваленты (научим их этому мудреному слову) предметов XII века. И вовсе не обязательно тащить антиквариат. Но хотя бы одну вполне старинную вещь достанем (например, подсвечник, свеча, на нем зажженная, и будут «ключом» запускающим «машину времени»).

Нет у нас предметов? Не беда, обойдемся одним, а остальные нарисуем, и не просто так, а на коромысле (для примера), которое и будет аркой сооружаемых «ворот». Коромысло изготовим в мастерской при храме. Нет мастерской (следовательно, нет и коромысла), обойдемся глиняным горшком или просто доской (резной), на которой каждый следопыт старательно изобразит свой «исторический» предмет. Испробуем «машину», если не хотим использовать это слово, возьмем другое («ворота», «тропа», «колесо» и т. д.) приемлемое. Заранее условимся, что, попав понарошку в прошлое, мы все-таки ведем себя там именно как в прошлом — осторожно и внимательно. Следовательно, у нас появляется тема для дополнительного эпизода: узнаем, как было принято вести себя в те времена (пусть и не соблюдая целиком принцип историчности), и сыграем несколько сценок-примеров, позволяющих ребятам прочувствовать предложенные правила поведения.

Обеспечим внешние признаки того, что наш «временной агрегат» сработал — гаснет электрический свет, зажигаются свечи, скрипит дверь и входит...

Входит персонаж, который и даст задание первого испытания. Это может быть воин,

оставшийся в живых после лютой сечи. Плащ его порван, щит разбит, меч сломан, сам печален. Или девица, бежавшая из полона, просит торопиться освободить пленников. Или старик-летописец, потерявший свиток — труд своей жизни, и просит его найти. В конце концов может явиться и печенежский посол в лице старшего брата кого-либо из ребят и на ломаном русском (древнерусском) языке вызвать следопытов на состязания, смеясь над их немощью и хрупкими статями. А может, и никто не входит, мы отправимся исследовать первый объект-зацепку, который приведет нас к следующей загадке.

Основные эпизоды. Такие эпизоды должны наполнить игровое пространство подходящим содержанием, дать ребятам возможность испытать себя в различных ситуациях. После просьбы научного сотрудника отправляемся на старую дачу «исчезнувшего» профессора N, дабы выяснить, чем в последнее время он занимался — может, именно эти его штудии привели к его внезапному исчезновению. «Дача» может быть вполне настоящей или загримированным объектом, подходящим для этого. Она должна быть снабжена всяческими профессорскими вещами — несколькими научными (по теме игры) книгами, говорящими о сфере исследований профессора, обрывками его трудов, чашкой недопитого чая, газетой за позавчерашний день и т. д.

Не будем бояться подкладывать реальные научные фолианты. Это хороший повод дать их ребятам на дом для исследований — им помогут в этом родители. Вместе с тем дети научатся догадываться о содержании книг по контексту, различать художественную и научную литературу, а также, возможно, всерьез заинтересуются предметом исследований профессора и не потеряют этот интерес в дальнейшем.

Цикловые игры дают ребятам множество попыток попробовать себя в занятиях тем или иным родом деятельности, погружают их в различные исторические периоды, позволяют попробовать «на вкус» различные области человеческого знания. Мы предоставляем следопытам возможность некоего путешествия, в ходе которого они смогут серьезно заинтересоваться любимым делом. И это дело может в дальнейшем стать делом всей жизни. Ценность цикловых игр именно в их энциклопедичности. Ведь мы не просто рассказываем ребятам о разных интересных и полезных знаниях, умениях, эпохах, странах и многом другом познавательном и интересном, но и стараемся дать следопытам всё это потрогать, попробовать, прочувствовать, самостоятельно применить на практике и т. д., одновременно на этом фоне осуществляя незаметный, но благотворный воспитательный процесс.

Профессор N был историк (археолог, физик, литературовед), занимался очень интересной проблемой (машиной времени?) и исчез, конечно, в прошлом. Там и будем его искать. Не хотим профессора? Или в настоящее время есть более актуальные темы для игры? Хорошо. Возвратимся к идее потренировать ребят в искусстве «пешеходствования».

Ребята получают задание пройти за месяц во время занятий 20 км (хоть сто, лишь бы величина была реальной) и карту с намеченными для посещения объектами. К каждому объекту прилагается запечатанный пакет с заданиями, которые нужно выполнить по прибытии на конечный пункт. За каждое выполненное задание следопыт получает условное поощрение, назовем его «шаги» («версты», «посохи», «железные башмаки»). «Шаги» суммируются и вычерчиваются согласно принятому масштабу на карте игры. По этой карте ребята должны пройти путь от своей штаб-квартиры к «последнему костру», означая успешное прохождение последнего испытания по специальности «путешественник».

Каждый поход до объекта — один эпизод. Такими объектами могут быть интересные исторические, или удивительные природные места, или дача добрых знакомых, где можно

испить чая и отдохнуть; сельский храм, который мы все собирались посетить, да некогда было, и т. д. Главное, представлять реальный маршрут (за один раз не более 5 км), способ возвращения (назад едем, если маршрут не кольцевой) и помнить о мерах безопасности (аптечка, связь и сильные, мужественные папы). Часть маршрута можно преодолеть на транспорте (выехать за город и оттуда пешком до сельского храма). При желании и возможности провести один такой походик с ночевкой (опять же сельский приход очень для этого подходит).

Задания в конвертах будем давать разнообразные, сопряженные с туристической подготовкой (нужно уметь правильно обращаться с обувью, разжигать костер, устраивать простейшую стоянку, вязать некоторые узлы и т. д.), с практической жизнью (оказанием первой медицинской помощи или приготовлением пищи на костре) или с историей и краеведением.

Если мы посещаем храм или монастырь, задание можно соотнести с темами из Закона Божия или привнести элементы аскетики — идем весь путь молча, что сложно.

Возвращаясь к исторической тематике, наполним игру эпизодами, связанными с воинскими состязаниями, торговыми ярмарками, охотой, штурмами, празднованиями, гшрами и т. д.

«Охоту» можно устроить, вооружившись луками (у стрел сделаем мягкий наконечник из кожи и туристической пенки) на различных лесных зверей, роль которых будут исполнять наши старшие ребята. Их не забудем проинструктировать, чтобы не входили в раж и не «растерзали» следопытов. Каждому зверю дадим возможность защищаться. Скажем, медведь обнял следопыта, следовательно, «заломал» его. Следопыты, в свою очередь, должны поразить медведя три раза. Каждый добытый (избегаем слова «убитый») зверь приносит какую-либо еду, от конфет до тушенки. И в конце устроим пир вокруг костра. Не хотим использовать луки — будем кидаться шишками. Не хотим вообще кидаться, будем пятнать. А чтобы ребята не заблудились, проведем «охоту» в строго ограниченном месте (лесок, сквер, парк) и будем сами сопровождать ребят. Не позволим им рассыпаться, напротив, научим их действовать дружно и организованно. А «зверей» найдем по следам-бумажкам или «рыканью» (можно совместить).

Эпизод игры в контексте ее сюжета. Примеры

«Садко»

Хотим устроить «историческое» торжище в игре «Садко»? Устроим, конечно, только вначале взглянем, как мы к нему подошли.

Вот и сюжет: Садко, новгородский купец, занемог, а отправляться в заморские страны нужно, а то так и до полного разорения недалеко. Да и средство от болезни дивное, говорят, за горами за лесами в заморских странах имеется.

Кто туда отправится? Знамо: следопыты. Садко их позвал, наставления им дал и в путь отправил. А в первом же эпизоде, после зачина, разбойники (шторм или другой какой катаклизм) товары-то расхитили (потонули товары). Что делать, как Садко на глаза показаться? Делать нечего, придется, обратившись в деревню ремесленников, самим товар добывать: коробочки поклеим, платочки несложной вышивкой изукрасим, слепим из глины или пластилина посуду, яства вкусные приготовим с помощью поваров умелых, на охоту сходим — продукты добудем и т. д.

Когда будем товар иметь, понесем на торжище с гостями заморскими торговать да заодно про чудо-лекарство разведывать.

Торговый эпизод можно замечательно провести зимой, приурочив к Масленице (если этот эпизод станет последним в игре).

Так как наши ребята разодеты в почти настоящие новгородские костюмы XII века (как сумели, так и разодели), то и заморским купцам не к лицу лицом в грязь ударять. Призовем пап и мам, старших братьев и сестер, своих знакомых и сделаем их купцами. Возможно, они тоже подберут себе товар для обмена, а игровыми, почти настоящими монетами (гривнами из проволоки, дирхемами да талерами из картона или олова) снабдим, чтобы они у следопытов товары выкупали.

Чтобы торжище вышло веселым, устроим заморское застолье с чаем, квасом, медовым сбитнем, с блинами и молодецкими забавами.

Забавы просты: борьба на поясах, стрельба из лука, исполнение песен и что-нибудь еще, подходящее в данной игровой ситуации. А пригласить на торжище можно вообще всех желающих (пусть они про игру и не знают) — были бы костюмы самые простые, какие найдутся «товары» для обмена или домашние угощения.

Закончится этот эпизод, и отправятся ребята за чудо-лекарством (выяснили у одного странного гостя заморского на торжище, где его сыскать).

А лекарством может стать и перо Жар-птицы, и снадобье, ингредиенты которого отдельно добывать придется (побочные ветви сюжета), или совет мудрого старика: лежит-де у Садко на сердце печаль — сделал он дурное дело, да прощения не испросил, вот и мучает его совесть, а через это и болезнь.

Развязка — возвращение к Садко и пир на весь мир, приготовленный следопытами, с рассказами и состязаниями.

Если мы делали торг на Масленицу, то им и закончим игру — наторгуем для Садко и обрадуем его этим фактом. В Великий пост мы не играем.

«Первопроходцы»

Играем мы в русских поселенцев в Калифорнии (и такие были, кто не знает, узнает заодно). И надо бы нам провести эпизод, когда наши первопроходцы вступают в общение с местным автохтонным (дети запомнят это веселое слово) населением. А население это, между прочим, индейские племена. Чтобы подойти к этому эпизоду, посмотрим на сюжет самой игры. Итак, в рамках программы по «Родиноведению» мы затронули тему освоения русскими первопроходцами неведанных земель Урала, Сибири, Приморья, Аляски. Найдем все эти места на карте, а потом покажем Калифорнию (далеко-далеко) да фотографию Форт-Росса (там сейчас музей, фотографии и информацию добыть нетрудно). Устроили викторину по изученному материалу, поставили сценку, а потом и предложили следопытам: «Давайте попробуем, как наши предки, стать первопроходцами!» И правда, для наших ребят многие места вокруг нашего пункта, нами населенного, неизвестны. Некоторые места и ведать не следует, но речь не о них. «Ура! — ответят нам следопыты. — А где это и как мы станем первопроходцами?» «Погодите, — скажем мы, — утро вечера мудренее, а следующий сбор не за горами, имейте терпение». И застынем, не поддаваясь на расспросы и увещевания немедленно всё рассказать и начать игру.

Следующий сбор украсит карта с «белыми пятнами». Эти пятна — те самые неизведанные места, которые мы должны открыть. Выберем одно из них, назовем «Калифорнией» и примемся осваивать. А к карте грамота (классический зачин), призывающая патруль отправиться в

далекую Америку по следам русских первопроходцев. Для этого нам надо иметь: подходящую песню первопроходцев, товары для обмена, непременно корабль и всё, что душе руководительской угодно. Начинается эпизод подготовки, который можно дополнить отработкой различных навыков. Если наша игра приключенческая, акцент сделаем на туризм (костер, каша, дрова пилить и колоть). Если уклон в сторону этнографии, познакомим ребят с бытом калифорнийских индейцев (или индейцев Восточных равнин, в данном случае мы не занимаемся подробными исследованиями) и заготовим побольше товаров для обмена. Можно не забыть и о миссионерстве, ребята должны быть готовы к встрече с туземцами и уметь рассказать им о нашей вере.

Следующий эпизод. Отправляемся в путь. Если мы не имеем возможности гулять по окрестностям (погода не позволяет или сами окрестности), то устроим игру в нашем помещении. Построим «корабль» и поднимем на мачту вымпел. Корабль нам нужен для дальнейшего вхождения в игру — плавание к далеким берегам, куда мы каждый раз будем отправляться.

Если же все-таки обстоятельства позволяют нам отправиться исследовать доли и леса, то воспользуемся счастливым случаем. Тогда вход в игру можно осуществить прямо на месте. Доехали мы до искомого леска, построились в кружок на поляне и спели песенку (нахлобучили папахи, крикнули клич), словом, вошли в игру. Во время одного эпизода («Первое поселение») строим шалаш, одновременно разжигая костер, и проводим игру «Охота», чтобы добыть съестные припасы. Конечно, мы помогаем ребятам, помним об их безопасности и потому учим правильно обращаться с ножом, пилой, топором, огнем, лопатой.

Будет замечательно, если такое место в лесу («Калифорния» на карте) будет для нас постоянным на время этой игры (и в дальнейшем тоже можно его использовать). Еще радостнее, если наши постройки (костровое место, шалаш, настил, качели и т. д.) не будут разрушены бестолковыми гуляками. Если же при очередном появлении на полюбившейся поляне мы обнаружим плоды своих трудов порушенными, то, несмотря на печаль, не будем падать духом. Посадим ребят вокруг костра (отойдем в сторону, если место серьезно загрязнено) и поговорим о «дикарях», но не настоящих (индейцах), а о современных. Пожалеем этих недалеких людей и порешим самим так никогда не поступать. А потом, если время позволит, вернемся в игру. Придумаем, что нашу стоянку разорили бизоны или землетрясение. Мы еще не раз в дальнейшем услышим, как наши следопыты называют загрязненные человеком территории «следами бизонов» или «последствием землетрясения».

Следующий эпизод — «Разведка». Мы должны найти следы индейцев, которые наверняка за нами наблюдают. В предыдущем эпизоде при желании можно заслать разумного подростка промелькнуть вдалеке с перьями на голове и скрыться. Разумного для того, чтобы он не заигрался (на что и взрослые добровольные помощники очень даже способны) и не «пересоллил» игру лишними впечатлениями.

Учим ребят ходить тихо, почти неслышно, по-индейски след в след, придерживать ветви, «переговариваться» знаками, использовать естественные укрытия. Потренировались? Тогда в разведку. Мы слышим в отдалении чьи-то голоса. И видим сквозь ветки огонь. Индейский лагерь! Мы их нашли. Послушаем, ведь они обсуждают наше появление в своей стране, а потом поют свою песню и кричат клич. Но вот кто-то из следопытов сделал неловкое движение, раздался хруст ветки. Или просто нас заметили притаившиеся среди травы наблюдатели. Они вырастают прямо перед ребятами. И один из них протягивает бересту, на которой что-то изображено. Наблюдатели уходят, и мы отзываем следопытов в наш лагерь, место, где мы возводим свой Форт-Росс (можно его по-своему назвать).

Смотрим, что на бересте. Там знаками послание. Через неделю нас ждут для переговоров. Обсуждаем всё произошедшее, выходим из игры. Молитва, и по домам.

Индейцы — старшие ребята с раскрашенными гуашью лицами, с перьями и томагавками (если тепло, то по пояс раздетые) — были проинструктированы заранее. Их руководитель попутно потренировал своих ребят маскироваться в высокой траве, терпеливо ждать и неожиданно, по общему сигналу вскакивать. Старшие ребята еще посидят у своего костра, обсуждая то, как им замечательно удалось удивить малышей.

Эпизод «Переговоры» также делим на два этапа. Один подготовительный: у себя в лагере (Форте) готовимся к переговорам, берем товары для обмена и подарков, решаем, о чем говорить и кто именно будет вести разговор. Далее движемся уже знакомой дорогой и видим стоянку индейцев. Постараемся украсить ее бытовыми сценами. Индейцы называют друг друга подходящими именами. Вот один из воинов вырезает из кожи мокасина или шнурок (полезное, между прочим, умение), другой варит похлебку в котелке, кто-то стреляет из лука в цель, остальные поют.

Данная игра, как мы видим, требует увязки с программой старших ребят (о таких программах можно прочесть в пособии «Дети на приходе»). Договариваться об этом будем предварительно с их руководителями. Но если у нас до сей поры на приходе никто специально такую работу не вел, то вот появляется повод ее начать. Не так сложно собрать старших братьев и сестер наших следопытов, других ребят подходящего возраста и попросить их помочь в одном важном деле — изобразить индейцев (турок, орков, чужеземных купцов) для проведения игры с младшими ребятами. Несколько человек точно согласятся и не пожалеют об этом. Вполне возможно, что совместная работа, связанные с ней хлопоты, испытания (надо ведь самим поучиться стрелять из лука и делать этот лук) и приключения побудят ребят к созданию своего объединения (клуба, отряда и т. д.).

Вступаем в переговоры. Вначале объяснимся знаками, потом можно начать «понимать» речь друг друга.

Индейцы принимают подарки и дарят в свою очередь свои изделия. Тут же можно и поторговать (натуральный обмен), далее следует угощение (трубку мира курить не будем, достаточно просто руки пожать). Здесь индейцы могут расспросить следопытов об их стране и вере. Интересно, что наши ребята смогут рассказать и как они это сделают. Наконец военный вождь индейцев говорит, что хотел бы проверить, достойны ли чужестранцы селиться на этой земле. Проверить это можно в состязаниях с ними. Следопыты готовы приунуть и начать жаловаться, но перед индейцами делать это неловко. Приходится согласиться. Назначаем день состязаний и, довольные друг другом, расходимся домой.

Эпизод «Состязания». Последний эпизод игры (хотя при желании ее можно продолжить). Готовимся к нему у себя в лагере. Так как индейцы объявили, в чем мы будем состязаться, то пробуем потренироваться. Оставшись среди своих, следопыты начинают жаловаться на несправедливую судьбу. Они уверены, что во всем уступят старшим ребятам — опытным индейцам. Беседой и обсуждением поднимаем настроение ребят. Нам ведь никто не сказал, что мы непременно должны победить. Нам надо доказать, что мы не испугались и готовы к трудностям. Распределяем ребят по состязаниям. Мы можем придумать разнообразные испытания, в том числе требующие определенных интеллектуальных знаний (например, по природоведению). Можно стрелять из лука, кидать копьё, разжечь на скорость костер, бороться (три следопыта на одного индейца), перетягивать канат, ходить неслышно (индеец с завязанными глазами считает, сколько следопытов прошло мимо него), лишь бы эти состязания были в стиле игры. Никогда не забываем о безопасности и готовим награды.

Возможно, кто-то из следопытов победит — вот радости будет (но мы не проявляем ярких эмоций, как и договорились, ведь имеем дело с индейцами). В конце индейцы торжественно признают право первопроходцев жить на этой земле, вручив им стрелу или берестяной свиток. Уже выйдя из игрового пространства, совершив совместную с бывшими «индейцами» молитву, следопыты получают нашивки специальности «первопроходец».

Мы можем каждый из этих эпизодов разбить на два отдельных сбора, а можем провести так, как это описано выше. Если на природу выйти никак не получается, приспособливаем условия игры к нашей ситуации. В этом случае нам не понадобится много (больше двух-трех) индейцев. Их роль могут исполнить и взрослые. И тогда следопыты ни с кем состязаться не будут (можно устроить соревнования между их группами), а просто выполняют задания индейцев.

Да и мы помним, что на нашей карте осталось еще много белых пятен.

Уже после игры в рамках программы по «Родинове- дению», мы расскажем ребятам о замечательном русском святом — святителе Иоанне (Максимовиче), о просветителе Америки святом Германе Аляскинском и святом Петре Алеуте, о православном американце отце Серафиме (Роузе), о русских людях, до сих пор живущих в далекой, но знакомой теперь Калифорнии.

«Бытовые» игры

Желая приучить ребят хоть к сколько-нибудь созидательному и осмысленному труду, часто мы сами не можем создать необходимые для осуществления этого желания условия.

Действительно, на каком поприще ребята могут серьезно потрудиться (вне школы)? В нормальных многодетных семьях они имеют свои послушания по домашнему хозяйству, набор определенных обязанностей, которые вполне можно им зачесть за настоящую, осмысленную работу. Но такие семьи встречаются не так часто, как хотелось бы, а, кроме того, ребятам необходимо привить навыки общего делания совместно с другими, разными по характеру и воспитанию ребятами. Уточним, речь идет не о совместной учебе (освоение ремесла, например), а уже о готовности и возможности проявить себя в том деле, которое позволит получить в итоге вполне самоценный результат. И здесь имеет место вопрос, каким образом можно создать подходящие условия для разрешения этой проблемы, если по существу ребята почти ничего не умеют делать самостоятельно (уборка в своей комнате и прополка огорода в данном случае не в счет). Попробуем и тут применить известные нам принципы цикловых игр. Причем именно в данном случае совместим их с освоением следопытами какой-либо конкретной специальности.

Обратимся к неигровой, на первый взгляд, кулинарной теме (специальность «повар»). Для начала еще раз убедимся в ее чрезвычайной актуальности, рассмотрев подробнее связанные с ней проблемы, проявляющиеся в наших детях.

Отправимся в школьную столовую. Сейчас, что замечательно, школьные столовые перестают напоминать сиротский советский общепит. В их меню входит и свежая выпечка, и полноценные компоты, соки, разнообразные блюда. В частных школах дело обстоит еще лучше. Всё это изобилие не может не радовать, но часто (слишком часто) мы видим недостойное отношение ребят к трапезе. Впрочем, эта проблема касается не только школьных столовых, но и нашего дома.

Что нас никак не может устроить? Очевидно, шумовое сопровождение самой трапезы (в православных школах эту проблему решают верно, читая что-либо полезное за столом), характерное для общеобразовательных школ. Также, пренебрежительное отношение к

продуктам питания. Если не присматривать за ребятами, то они вполне могут съесть только сладкое и запустить косточками ягод друг в друга. Если мы попытаемся (во время праздничных трапез) поставить на стол блюдо с теми же конфетами, то, вполне возможно, станем свидетелями некрасивой и даже ожесточенной битвы «за лучшие куски».

И тут же — фантики под стол, подражание всяческим хрестоматийным обжорам и безумные обиды («а почему ему дали, а мне нет?»). И, конечно, знакомый всем «припев»: «Я это не ем, это не буду и не хочу».

Выходим из положения: даем меньше конфет, «стоим над душой», сулим радости за чистые тарелки, попрекаем куском хлеба, словом, боремся как можем. Подведем промежуточный итог: отношение наших детей к продуктам, приготовлению пищи и самой трапезе оставляет желать лучшего. Они ведь часто не знают цену поедаемой снеди, а также откуда она вообще берется и сколько времени необходимо потратить, чтобы накрыть стол.

Ладно, давайте попытаемся все-таки добыть двух зайцев: с одной стороны, дадим возможность ребятам хорошо совместно потрудиться, а с другой — несколько изменить свое отношение к проблемам питания. Осуществлять этот свой план мы будем через соответствующую цикловую игру.

Такой игре можно придать приключенческий оттенок (похищенные рецепты, «боевой» поход за ингредиентами, состязания в шинковке и очистке), что нетрудно сделать согласно изложенной методике, но мы обратимся к простой бытовой игре, которая не станет от этого скучной. Те же принципы можно будет положить в основу любой другой игры, посвященной освоению того или иного ремесла, промысла или «профессии».

Начнем с необходимых условий. Нам потребуется одна или несколько кухонь (в зависимости от количества следопытов), из расчета одна кухня на группу (4-5 человек). Соответствующее количество мам (о папах и не мечтаем, хотя мужчины — замечательные повара). Некоторая, не обременительная, сумма денег на каждого следопыта, сумма эта зависит от наших возможностей, так что действуем по разуму, чтобы не расстроить семейный бюджет.

Обратимся к мотивации (один из сотни вариантов). Мы говорим: чтобы достичь следующей ступени (вспомним, что это такое), необходимо получить еще одну специальность. И мы знаем какую, потому что во время последнего похода сваренную следопытами кашу отказался есть даже бродячий пес, так и не разнюхавший в полученных ими неведомо как угольках малейших признаков еды. Пауза. Дети невнятно перекладывают вину на плечи отсутствующих по уважительным причинам следопытов.

А мы сообщаем условия игры. Чтобы было интереснее, устроим состязание между группами в патруле (если нет групп, не беда), кто лучше накормит во время будущего праздника родителей, прихожан и кого захотим накормить мы. Накормим не просто так, а за пожертвования, которые потом потратим на нужды патруля или на благотворительность (в зависимости от ситуации). Так как все группы будут в конечном счете работать на патруль, то цель у них будет общая, но работать они будут, как уже было сказано, по отдельности.

Итак, мы открываем кафе. У кафе, конечно, должно быть название и вывеска. Продуманный интерьер, подходящее и красиво оформленное меню. Шеф-повар, помощники и официанты (по совместительству). Свой бюджет и своя изюминка. Каждая мама — консультант, а мы проследим, чтобы игра не превратилась в личное состязание мам, что будет осуществить непросто, но мы справимся.

Вот так и пройдет вступительный эпизод. В дальнейшем игра будет начинаться сразу, как только ребята придут на кухню, наденут колпаки или повяжут платки. Они обращаются друг к другу по имени и отчеству: «Господин шеф-повар, не могли бы Вы...» и далее в том же духе. Колпаки, кстати, стоит изготовить в цвет оформления кафе.

Второй эпизод можно посвятить продумыванию несложного интерьера. Какие цветы, салфетки, скатерти (посмотрим по кладовым). Недорогие тарелочки и чашечки принесем из дома. Подберем варианты музыкального оформления. В целом каждое наше кафе будет способно обслужить два-три семейства.

Мамам-консультантам на следующем занятии можно предложить на выбор несколько вариантов меню, приготовление блюд из которого и будут осваивать наши следопыты. Быть может, они и сами предложат что-либо конструктивное: «Пирожки, как у бабушки, а рецепта не знаю». Волнительное занятие по разработке меню объединим с составлением перечня ингредиентов, которые нам потребуются. И следующий эпизод проведем в магазине.

Вооружившись отведенной суммой денег, ребята в сопровождении консультанта отправляются за покупками. Подсказывать им не будем, если только дело не заходит слишком далеко. Ведь у следопытов в руках перечень необходимых покупок с примерными ценами и количеством. Маме-консультанту повезет стать свидетельницей жарких споров, метаний от прилавка к прилавку и попыток найти на этикетке вес нетто и брутто. Порадуемся, что наши чада начинают чувствовать цену вопроса и сложности, связанные с его освоением, и переходим к следующему эпизоду. Кстати, вернувшись домой, не откажем следопытам в удовольствии перебрать купленные продукты, перебивая процесс замечаниями «ну я же говорил» или «если что, я не виноват». Заодно и чай попьем.

Наше меню может включать в себя один вариант первого блюда и второго, пару салатов, десерт и разнообразные напитки, причем мы с гневом отметем мысль, что можно будет обойтись элементарной газировкой.

Наступает время учебы, и госпожа консультант покажет ребятам, как правильно и безопасно чистить, резать, жарить, тушить, варить и т. д. Не забудем, что на каждой кухне у нас под рукой должна быть аптечка на всякий случай. Тренировать ребят можно, не опираясь на их продуктовый запас. Просто каждая мама, делая обычный обед (ужин), может показать своему ребенку и его сотоварищам, каким образом крупа превращается в благоуханную кашу. Если условия позволяют, то и ребят можно будет накормить. Между прочим, своего ребенка маме-консультанту можно оставить с собой, дабы он проникся ее творческими способностями, а можно для обмена опытом отправить к другой маме, забрав в свою группу ее чадо.

Несколько эпизодов (два-три) посвятим именно работе на кухне, делая процесс (вторая половина занятия) разнообразным с помощью викторин и конкурсов, а также изготовления необходимого нашему кафе инвентаря.

Настает долгожданный день. Мы открываем свои кафе. Выделим в нашей штаб-квартире (или приходской трапезной) уголок для каждого заведения. По возможности отведем каждому кафе отдельное пространство, и свою музыку можно будет включить. На предыдущем сборе мы уже украсили свое заведение. Если нет, то сделаем это непосредственно перед открытием. За пару часов до этого приготовим на своих кухнях наши блюда. Их можно разогреть на месте или привезти из дома, сохранив тепло.

Час настал. В одном помещении музыкальное сопровождение каждого кафе включаем по очереди. Ребята встречают посетителей. Предлагают меню. Приносят заказы. Может, кто-то

додумается сделать живую музыку. А можно, когда гости перейдут к десерту, организовать небольшой общий концерт.

Если мы собираем пожертвования на конкретное дело, сообщим об этом в своих приглашениях заранее. Приглашения тоже важная часть всего действия. Пожертвования посетители могут оставить в книжечках меню.

Вот кафе и завершает работу, но следопыты не расходятся, доброхоты устраивают приборку. При подсчете заработанных средств обратим внимание на то, чтобы ребята не поддавались излишне коммерческому ажиотажу. Но порадоваться стоит. Этот эпизод-кульминация может отнять несколько часов, так что запланируем его проведение в подходящее для этого время.

В продолжение последнего эпизода (выхода из игры) вручим нашивки специальности, подведем итоги и непременно обсудим с ребятами то, как нелегко даётся нашим родителям добыча и приготовление достойной трапезы. В конце посмотрим отснятый добрым папой репортаж из жизни разных кафе: процесс учебы, оформление интерьера, прием гостей, концерт и прочие интересные моменты. По итогам можно оформить изученные рецепты, а «Единую поваренную книгу нашего патруля» распечатать и раздать. Воспоминаний надолго хватит.

Этот пример «бытовой» игры поможет нам разрабатывать собственные сюжеты, посвященные различным сторонам реальной жизни наших следопытов. Причем освоенные навыки будем закреплять в ходе других цикловых игр. Ведь можно устроить эпизод княжеского пира, применив полученные в «кулинарной» игре навыки? Так и во всем постоянно будем отсылать следопытов к нажитому ими опыту, закрепляя достигнутые результаты, показывая различные способы и возможности применения полученных знаний и умений, что непременно поможет нашим ребятам в их взрослой жизни.

Игры по литературным произведениям

Такие игры дают нам возможность использовать готовый сюжет, предоставляют пространство для его развития, а иногда, когда по книгам снят кинофильм, мы получаем представление о том, как обустроить весь антураж игры. Погружаясь в мир качественного художественного произведения, ребята начинают проникаться его духом, интересоваться событиями, хотят прочитать авторский текст (что мы можем делать совместно, главу за главой по ходу игры). При необходимости сюжетные линии или целые миры, отраженные в разных произведениях, можно совместить в своем уникальном сюжете, избегая тем не менее смешения жанров, стилей и времен.

Общие правила цикловых игр также распространяются на игры по литературным произведениям: зачин, вход в игру, игровые термины, имена и названия, антураж, подбор песенок и кульминация с дальнейшим выходом.

В большинстве случаев нам не стоит напрямую в эпизодах игры отражать непосредственный сюжет книги. И тем более давать ребятам «играть роли» ее героев. Причин тому несколько. Самая простая состоит в том, что, если ребята читали книгу до игры, им будет неинтересно повторять известные события, когда и так ясно, чем дело кончится. Кроме того, основных героев может на всех «не хватить», а на кого хватит, те ребята могут возгордиться выпавшей ролью «первого плана». И мы же договаривались не подталкивать наших следопытов к вживанию в чужой образ, они в принципе должны оставаться сами собой в предложенных обстоятельствах. Так что будем использовать саму атмосферу литературного произведения, его уникальные черты, имена и названия, карту места событий — всё то, что даст нам возможность

прочувствовать авторский замысел изнутри.

В «Хроники Нарнии» К.С. Льюиса мы не войдем, как их классические персонажи, в противном случае мальчик, изображающий Эдмунда, вынужден будет предать своих, а девочка Сьюзен узнает, что ей суждено в конце концов оставить Нарнию. Да и Аслана — Льва — симитировать будет непросто. И незачем. Важно лишь показать его присутствие, выразить его отношение к происходящему. Поэтому, отправляясь в Нарнию, мы идем по следам литературных героев и можем использовать тот ее период развития, который прямо в книге не описан, но события которого косвенно в ней упоминаются. Мы можем поместить игру в книгу, придумав свои сюжетные линии. Сам смысл такой игры заключается в том, что мы воспользуемся замечательно придуманным миром (ситуацией, антуражем, портретами героев) для решения всё тех же воспитательных задач, одновременно прививая ребятам любовь к хорошей литературе.

Но что мы понимаем под сочетанием «хорошая литература», что мы читаем вслух и советуем прочесть дома самим следопытам?

Книги, которые мы читаем

Надо заметить, что единого корпуса «рекомендованной литературы» для православных детишек не существует. Что хорошо. Очевидно, нам не стоит перебирать названия, аргументируя преимущества того или иного выбора. Давайте попробуем рассудить, каким именно критериям должна более или менее отвечать хорошая детская книга. Хотя вполне можно допустить, что к единому знаменателю мы так и не придем.

Начнем с того, что внешние признаки, по которым мы судим о качестве текста, могут быть обманчивы. Например, книга может быть благочестива по содержанию, но печальна по своим художественным качествам, так что для ребенка она останется скучной и пустой. Или противоположный вариант: книга отлично написана, но ее содержание как будто специально создано для ночных кошмаров, детских страхов или жестокости.

Кроме того, о вещах действительно серьезных и, более того, духовных и богословских писать для детей талантливо и напрямую чрезвычайно непросто. Для этого надо иметь и особый дар, и особое дерзновение, чтобы из горнего смысла не создать его дольную тень. Можно сколь угодно много заставлять своих героев говорить возвышенные тексты, пафосно побеждая злокозненных врагов и используя для этого самые что ни на есть правильнохрестоматийные образы, идиомы и выражения, но именно этим превратить книгу в агитационную листовку. Такие агитки могут до поры до времени действовать на ребят, но мы обязаны помнить: невосприимчивость высокого смысла привычных понятий происходит именно из-за их неуместного, излишнего употребления. Будет печально, если наши ребята научатся принимать безразличный вид и впадать в легкий сон под правильноказенные речи. А в дальнейшем сами будут произносить такие речи, жонглируя несколькими десятками фраз, истинный и правильный смысл которых давно утерян.

Очевидно, что мы должны искать произведения православные по своему духу, настрою, плодам, которые остаются по прочтении. Произведения, побуждающие к мысли, состраданию, радости, покаянию, к исполнению заповедей Божьих, пусть в их текстах ничего напрямую об этом не говорится. Будем помнить, что хорошие литературные произведения для детей развиваются вместе с читателями, их герои несут свой крест, а не являются застывшими манекенами с отчетливыми масками «хороший» или «плохой».

Хорошая детская книга должна легко читаться вслух, вызывать у ребенка желание ответить

героям, подружиться с ними, помочь или защитить. Зло в таких книгах не стоит описывать дословно, представляя бесов в подробном авторском видении. Дети вообще восприимчивы к образам, и ничего путного от их вживания в inferнальный мир не получится (многочисленные комиксы — тому свидетельство). Зло в детских книгах должно отталкивать не столько внешним своим видом, сколько зримыми плодами своей разрушительной деятельности. Ребенок должен почувствовать: дорогой ему мир разрушается, настоящие замечательные отношения искажаются. Это происходит потому, что есть зло. Оно способно приходить в мир по воле даже положительных героев (и нас с вами) и называется грехом.

Если ребенок вынесет из прочитанной книги привычку всех и за всё осуждать, радостно ловить взрослых на их ошибках, считать себя вправе судить других людей, то лучше бы он не обращался к этому произведению.

Ведь и назидать можно по-разному, разрешая проблемные и конфликтные ситуации с чистым сердцем, не унывая или методично описывая все кары, которые непременно настигнут того, кто не делал, как было велено.

Западноевропейская и американская литература XIX-XX вв., от Ч. Диккенса до Дж. Р. Толкиена, в своих лучших произведениях назидательна и религиозна, но одновременно деликатна и по существу проста (вспомним замечательную «Полианну» или маленького лорда Фаунтлероя). В ней сочетаются приключения героя со странствиями его души. Даже совсем легкие по форме сказки «Винни-Пух и все-все-все» или «Книга джунглей» могут послужить пищей для наших обсуждений.

Русская классическая литература, в целом совсем немного уделяющая внимание детской аудитории, подарила нам удивительные по чистоте и глубине поэтические произведения. Здесь невозможно не отметить грандиозный четырехтомник «Круг Лета Господня», выпущенный издательством Храма Христа Спасителя, который непременно должен быть в каждой приходской библиотеке. Во-первых, потому, что по собранным в нем произведениям можно проложить путь для малышей в мир Божий, воспринятый и осмысленный русской культурой, а во-вторых, потому, что этот сборник столь качественно сделан и оформлен, что сам по себе как артефакт способен пробудить у ребят глубокий интерес к путешествиям в открывшемся им мире.

Для детей очень важно оформление книги, ее тепло, радость, яркость. И те же качества они замечательно воспринимают, находя их в тексте. Что раскрывается, к примеру, в самых известных произведениях Ивана Шмелева о своем детстве.

Советская детская литература сейчас многих привлекает. Но ребятам тяжело понимать ее пионерские реалии, а многие талантливые произведения (например, А. Гайдара) не только несут в себе атеистическое мировоззрение, но и передают бесчеловечную парадигму коммунистической идеологии.

Современная православная детская литература находится в поиске своего героя и обстоятельств, помогающих раскрытию его характера, обстоятельств не искусственных и отвлеченных, а вполне понятных маленькому читателю. Путь предстоит нелегкий. Будем искать, а может быть, и сочинять настоящие литературные произведения для ребят. Будем дискутировать, разбирать по косточкам, привносить свое видение проблемы. Но не станем огульно осуждать («не читал, но это ужас»), искать простых (в смысле интеллектуальных затрат) решений и не пустим дело на самотек. Вопрос-то уж больно важный.

Заканчивая эту тему, хотелось бы заметить, что за трапезой в школе, походе, штаб-квартире

также хорошо читать книги. Вот только надо внимательно относиться к подбору таких «застольных» книг. Слишком весело — дети смеются и неряшливо кушают, а что касается житийной литературы, то в адаптации для детей она, конечно, подходит. Только все-таки о мучениках читать во время приема пищи не будем. Как сказал один маленький ребенок: «Я не могу есть, когда людей так мучают».

Игра в системе занятий

Завершая тему цикловых игр, отметим для себя, что их отдельные элементы вполне продуктивно можно использовать практически во всей нашей работе. И вовсе не обязательно придумывать запутанные сюжеты или тратить ценное время на оборудование уникальных объектов. Цикловые игры замечательно «разбираются» на составные части, каждая из которых может найти свое применение.

Сами цикловые игры не следует проводить постоянно, одну за другой. Мы будем перемежать их ординарными сборами, походами, играми. Три-четыре цикловые игры в год (включая летнюю) для нас будет достаточно. Но пусть никого не смущает слово «игра», будем помнить: для ребят она является настоящей живой работой, возможностью личного участия в процессе освоения знаний и воспитания собственного характера. Это важнейшая отличительная черта цикловых игр, которые мы ни в коем случае не будем воспринимать в качестве простого развлечения. Пора расстаться с мнением, что настоящая работа всегда утомительна и необязательно интересна.

Цикловые игры дадут большой эффект, если мы потрудимся вести их видеохронику, впоследствии оформленную в простенький по исполнению фильм. По крайней мере постараемся снимать побольше фотографий, собирать все плоды детского творчества: костюмы, предметы, связанные с игрой, всё это нам непременно пригодится в будущем. Конечно, и сами ребята должны иметь возможность сохранить память об игре для себя: поставить на полочки модели корабликов, повесить на стену щиты и мечи, поместить в рамки карты, свитки и рисунки. Такие атрибуты их личного пространства (комнаты, уголка) создадут для ребят неповторимую атмосферу, напоминающую им о трудах, открытиях, разочарованиях и радости от совместных приключений.

После каждого эпизода игры (или по мере необходимости) мы можем давать ребятам сделанные нами и посвященные игровой тематике «опорные» листочки с поручениями на дом. Собирая или подшивая такие листочки в тетрадь, следопыт создаст настоящий маленький путеводитель по игре, который будет являться для него хорошим подспорьем в освоении предлагаемого материала.

* * *

Проведение цикловых игр (от простых к сложным) требует чуткого личностного подхода каждого руководителя. Первоначально нас будут поджидать самые различные непредвиденные ситуации, но если мы сами готовы толково анализировать свою работу, то радости от совместного творчества будет куда больше, чем огорчений.

Примеры разработки нескольких цикловых игр можно найти в Приложении.

Рабочая тетрадь. Занятие 2

Начало таинственного пути

Как происходят открытия? Любопытный вопрос и очень важный для исследователей. Но чётких правил, как делать открытия, нет. Открытие очень сложно предвидеть; и, чтобы его сделать, у исследователя должна быть хорошая интуиция (чутье), направляющая на правильный путь. А ещё для совершения открытия у исследователя должна быть мечта.

Один из великих первооткрывателей, когда был мальчишкой, искал клад в городском парке, а другой мечтал о новых землях, играя на берегу моря.

Потом они выросли. Первому (Джузеппе Фьорелли) в 1860 году довелось найти древний римский город Помпеи, погребённый под слоем вулканического пепла. Второму (Христофору Колумбу) — в 1492 году открыть огромный материк Америку.

Первооткрыватели

Были такие люди, которые первыми оказывались в неизведанных землях. Часто они сами не знали, что найдут. Для своих путешествий они собирали большие экспедиции и набирали опытные команды.

Христофор Колумб отправился искать Индию, а нашёл Америку.

Васко да Гама первым добрался до Индии по морю в 1498 году.

Афанасий Никитин путешествовал по Персии, Индии и Турции в 1466-1472 годах. Написал книгу «Хождение за три моря».

Фаддей Беллинсгаузен и Михаил Лазарев - открыли Антарктиду в 1820 году.

Созвездия

В старину мореплаватели ориентировались по звездному небу. Соедини карандашами разных цветов три разных созвездия: Большую медведицу, Малую Медведицу и Дракона.

[Скачать опорный листок к цикловой игре](#)

Пример «опорного» листочка к цикловой игре. Другие листочки см. в Приложении.

Часть 5. Программа работы

Общая структура занятия

Теперь рассмотрим подробнее общую структуру проведения занятия. И сейчас нам неважно, в какой именно форме оно будет проводиться.

До занятия (сбора). 15-20 минут

Каждое хорошее занятие начинается чуть раньше объявленного времени, а именно с того момента, когда первые ребята со своими родителями (так чаще всего бывает) переступают порог нашей штаб-квартиры (комнаты, берлоги, кают-компания и т. д.). Это означает, что мы сами должны появиться еще раньше и подготовить помещение. Эти функции, кстати, можно возложить на дежурных родителей с их чадами, что весьма полезно.

Помещение следует как минимум проветрить и затем приспособить к конкретному занятию, то есть достать и разложить необходимый инвентарь, инструменты, пособия, приблизительно

определить, как и где будут располагаться ребята.

Так как вариативный ход занятия мы заблаговременно записали у себя в тетради (можно и на отдельном листе в качестве шпаргалки), то теперь проверим, всё ли необходимое имеется в наличии, и в случае неурядицы предпримем «антикризисные» меры. Скажем, если мы забыли взять какой-либо особый инвентарь для игр, то попробуем найти ему замену или подберем альтернативную игру.

В целом подготовка помещения зависит от того занятия, которое мы собираемся проводить. Возможно, мы совсем не будем задерживаться в нашем помещении, так как именно сегодня все отправляются на экскурсию в музей или на прогулку в лес. Но всё равно создадим комфортные условия для тех взрослых и ребят, которые придут несколько раньше остальных и будут вместе с нами всех ожидать.

Надо сказать, что это важный момент в построении добрых традиций нашего патруля. Мы все наверняка были свидетелями того, как пришедшие прежде назначенного времени ребята не знают, куда себя деть, начинают суетиться и бестолково бегать, разгоряченные и перевозбужденные, не могут сразу влиться в общий ритм занятия. Так что встретим всех пришедших добрым словом и предоставим им возможность занять себя до начала сбора. Детям дадим пластилин, поручим нарисовать что-нибудь полезное, более старших и ответственных направим готовить инвентарь для игр и т. д. Что касается взрослых, то о них следует поговорить отдельно.

Увы нам, если на занятии, как на вокзале в зале ожидания, вдоль стен рассаживаются родители, пристально наблюдающие за ходом нашего сбора. Такая ситуация не будет способствовать созданию рабочего, дружного микроклимата. Давайте сразу исключим возможность пассивного присутствия кого бы то ни было во время занятия. Если родители никак не желают в нем участвовать, брать на себя те или иные функции и роли (а мы должны деликатно приложить все возможные усилия, чтобы привлечь этих родителей заниматься с их собственными детьми), то предусмотрим две возможности: либо просто условимся о времени окончания занятия и отпустим родителей по своим делам (что не исключает дальнейшего их участия в наших программах), либо, договорившись с батюшкой, отправим их (желающих) на беседу, чаепитие, работы по храму и т. д. Для нас важно объяснить (и объяснять) родителям исключительную значимость их личного участия в отдельных наших начинаниях или в качестве руководителей во всей жизни патруля. Добавим, что иногда само помещение не позволяет собраться всем вместе. Здесь надо поступать в зависимости от ситуации, разделяя ребят (и родителей) на несколько групп, которые занимаются по отдельности, встречаясь периодически лишь во время общих масштабных начинаний, или заранее обговорить с родителями, кто именно, когда и в каком качестве сможет участвовать в проведении занятия.

Зачин. Начало занятия. 5-10 минут

Какое бы занятие по форме мы ни проводили, начинать мы его будем с двух существенных и запоминающихся событий. Во-первых, с общей молитвы, знаменующей начало общего дела, а во-вторых, с подходящего по смыслу зачина — четко обозначенного события, вводящего следопытов в контекст всех последующих действий. Таким зачином может стать особая форма построения и переключки ребят. И вовсе не обязательно выстраивать ребят в шеренгу (что иногда полезно). Следопыты могут встать в круг, взяться за руки, спеть песню патруля, поднять на «мачту» свой флажок и т. д., словом, совершить общее вводное действие, показывающее их готовность к дальнейшей работе (вспомним наши рассуждения о традициях и церемониях). Это действие (зачин) может и должно видоизменяться в зависимости от направленности той программы, которую мы в данный момент осваиваем. В случае

ординарного занятия, не требующего особого погружения в атмосферу той или иной специальности (цикловой игры), зачином может выступить любое общее традиционное действие, отвечающее стилю всего патруля. В патруле «Богатырская застава» «ратник» вполне может ударить в колокол или бить в било, в то время как остальные ребята собираются братским кругом, чтобы спеть общую песню. А если мы погружаемся в специальность «моряк», то, повязав на шею гюйсы (матросские воротники) и нацепив бескозырки, ребята лихо выстраиваются на «палубе» в ожидании дальнейших распоряжений.

Общая молитва приучает ребят любое дело начинать с призыва Божьего благословения, показывает им духовную основу каждого нашего действия. Она начинается с возжжения лампы или свечи, которое можно поручить дежурным или, в качестве поощрения, ребятам, отмечающим на данной неделе свои именины.

В свою очередь почти игровой зачин погружает следопытов в контекст сегодняшнего занятия, вводит их в круг патруля, напоминая о нашей общей работе, законах и традициях.

Пока не прозвучал сигнал, перед нами обыкновенный второклассник пришел на сбор и ждет, когда с ним начнут заниматься. Но стоит только прозвенеть колокольчику или прозвучать песне, стоит ему только накинуть на себя богатырский плащ, и перед нами исследователь, ратник или повар, если мы изучаем кулинарное дело — в элегантном поварском колпаке, готовый действовать, принимать решения, разрешая возникающие задачи и преодолевая трудности.

Для малых ребят очень важны эти внешние признаки их причастности к общему действию, важен порог (почти сказочный), переступив который они входят в долгожданный и любимый ими мир. Во всяком случае это будет продуктивнее сухого начала занятия — все встали, сели и раскрыли тетради...

Всяческая атрибутика, элементы одежды, аксессуары, предметы, говорящие ребятам о той теме, которую мы вместе сейчас изучаем, очень хорошо ложатся на базовую, постоянную форменную одежду. Таким образом, у ребят складывается единый, общий настрой на совместную работу, состоящий из нескольких элементов, дополняющих друг друга. К основной форме, объединяющей нас в патруле, мы добавляем элементы дополнительные, указывающие на то дело, которым мы в данный момент заняты.

Повторение. 5-10 минут

Начиная занятие, прежде всего увяжем его с предыдущим. Напомним ребятам, что именно было изучено, освоено, открыто, достигнуто на предыдущем сборе, во время прошлого эпизода нашей цикловой игры и перекинем своеобразные смысловые мостики к дню сегодняшнему. Это тем более полезно, что младшие ребята часто эмоционально связывают всю цепочку занятий воедино и мы можем услышать от них: «Мы ведь вчера туда ходили!», хотя с момента похода прошла уже неделя. Кстати, такое «увязывание» в сознании ребят говорит о качестве нашей работы, оно означает, что мы составили и провели программу согласно пониманию и внутренней логике восприятия ребенка и именно так она лучше всего будет им усвоена.

Если перед сегодняшним сбором мы достигли определенных результатов в нашем очередном исследовании, дадим ребятам возможность самим напомнить о них. Лихой доклад сегодняшнего «командира» (на данном занятии исполняющего эту роль) или сообщение «аналитической группы» позволит ребятам учиться кратко и четко формулировать ту ситуацию, от которой мы и будем отталкиваться в нашей работе.

Если на прошлом сборе ребята получили конкретные знания, то мы можем проверить их, воспользовавшись краткой викториной — пропуском к дальнейшим исследованиям. Если же нам предстоит экскурсия или поход, то есть мы все сейчас куда-либо отправимся, то будет замечательно, если ребята сами скажут, куда именно и почему мы идем, что будем там делать и какие задачи перед нами поставлены. Обо всем этом мы поговорим с ними на предыдущем занятии.

Когда ребята научатся (что произойдет далеко не сразу) запоминать инструкции предыдущего сбора, понимать задачи, поставленные перед ними, проговаривать их, то постепенно мы и обучим их, во-первых, вникать в то дело, которое им предстоит сделать, а во-вторых, относиться к нему не формально, а с личным вниманием и интересом. Если ребята находятся в затруднении и не могут точно сформулировать задачи сегодняшнего сбора или мы сами так построили программу, что ребятам предстоит догадаться о предстоящих событиях, подготовим для них загадки, викторины, наводящие вопросы, предметы, по которым они определяют, чем сегодня мы будем заниматься.

Для нас основополагающей системой взаимодействия с ребятами должно стать их ясное понимание смысла всей нашей деятельности и через такое понимание — личное неравнодушное к ней отношение. При этом не будем бояться «неудобных» вопросов или даже прямых возражений со стороны ребят. Нестрашно, если кто-нибудь из них предложит свои альтернативные темы для обсуждения или иное направление исследований. Например, мы задумали сегодня научить ребят складывать рюкзак перед походом, но кто-то из следопытов пытается доказать, что гораздо важнее уметь ставить палатку или разжигать костер. Здесь мы можем объяснить и логику проведения занятий (если наша «дорога в лес» не вывешена графически на стену), дать возможность ребятам самим рассудить, что важнее, или даже, если аргументы «оппонента» будут достойными, поменять план занятия. И это не будет являться признаком нашей слабости или излишнего либерализма. Уважение ребят и вместе с тем их готовность беспрекословно выполнять наши распоряжения необходимо заслужить именно умением выслушивать их вопросы и мнения. Это две стороны одной и той же «дисциплинарной медали» — при необходимости (не злоупотребляя) мы вполне можем сделать безопасное распоряжение, но, с другой стороны, ребята вправе ожидать от нас открытого и уважительного к себе отношения. Что, несомненно, включает в себя и традицию выслушивать чужое мнение.

Давайте раскроем перед ребятами «тайну слова „приказ“». Обсудим с ними, когда именно командир (руководитель) имеет право его отдать. Опишем ситуации, при которых рассуждение и промедление влекут самые печальные последствия. Не будем думать, что ребята младшего школьного возраста не готовы обсуждать такие серьезные темы. Если мы построим свои рассуждения на ярких примерах (притчах), если предоставим возможность ребятам самим высказаться по этой теме, то плоды будут добрыми. Мы даже сможем впоследствии обсудить, бывают ли случаи, когда приказы выполнять нельзя (бывают).

Все эти эволюции в восприятии ребятами целостной системы наших занятий мы будем производить, естественно, постепенно. Выстроим следующую «пошаговую стратегию». В первую очередь приучим ребят вспоминать важные события предыдущего сбора. Параллельно научим отделять главное от второстепенного и привьем всем ребятам навык вслух и связно (пусть и коротко) высказывать свои мысли. Через некоторое время будем поручать в порядке очереди делать короткие и емкие сообщения перед очередным сбором, что мы уже проделали и какие задачи (с прошлого занятия) перед нами стоят. И далее можно переходить к предложениям и дискуссии.

Если перед нами не строгие временные сроки (план на год, который надо кровь из носу

выполнить), — а в такие рамки без нужды ставить себя не стоит — то не побоимся потратить некоторое время на все вышеизложенные события. При этом, конечно, не будем затягивать вводную часть и приложим все силы к научению ребят лаконично излагать свои мысли, чем мы будем вынуждены заниматься постоянно. Для того чтобы дискуссии не затягивались, а главное, сами ребята почувствовали «ход времени» (важное и полезное чувство), мы можем привнести сторонний сигнал, оповещающий присутствующих, что время вводной части прошло и нас ждет дальнейшая работа. В этом деле нам поможет любой милый уху сигнал, бой часов, удар в колокол и т. д.

Проверка заданий на дом

Итак, мы вспомнили, чем занимались ранее и к чему пришли. К слову, если ребятам было дано задание на дом (раскрасить, разгадать, сочинить и т. п.), ни в коем случае не будем об этом забывать и найдем по ходу занятия возможность показать ребятам, как они с ним справились. В некоторых случаях (довольно часто) лучше всего не давать одинаковые задания всем сразу.

Для нас домашнее задание — понятие условное, лучше назовем его поручением, дабы не дублировать школьную терминологию.

Итак, мы можем давать ребятам различные поручения, учитывая их способности, условия для выполнения, загруженность и т. д. Также можно давать поручения отдельным ребятам, соблюдая некую очередность, но самое главное для выполнения заданий можно делить ребят на группы. Конечно, при этом мы будем учитывать различные обстоятельства: могут ли ребята собраться вместе (хорошо, если они живут недалеко друг от друга), какой именно родитель может присмотреть и помочь такой группе, насколько сами ребята заинтересованы работать таким составом.

Последнее обстоятельство дает интересную возможность разрешения некоторых проблем взаимоотношений между следопытами. Исполнение общей задачи может сыграть положительную объединяющую роль, сдружить ребят. Но эффект может быть и отрицательным, преимущественно в первое время существования патруля. Если ребята не привыкли к совместной доброй работе, им непременно понадобится помощь со стороны. Мы можем позаботиться об этом и переговорить с родителями, которые будут присматривать за ребятами в процессе выполнения ими нашего поручения. Расскажем о тех педагогических задачах, которые мы ставим, объединяя данных ребят в группу для выполнения этого задания, и подсказем, на какие проблемы стоит обратить особое внимание.

Для себя выделим следующее: процесс выполнения поручений обязательно стоит проконтролировать, особенно на первой стадии создания патруля. Мы ведь приучаем ребят к самостоятельной ответственной работе (задания не следует давать «просто так», их выполнение должно нести видимую, понятную ребятам пользу) и, кроме того, стараемся, чтобы опыт этой работы был положительным. Ничего радостного не выйдет в ситуации, когда несчастный малыш будет краснеть перед всеми, не справившись с поручением, или, что хуже, легкомысленно заявит, что обо всем элементарно забыл. Кстати, последний «аргумент» широко распространен в среде наших детей и означает лишь то, что ребенок не научен переживать за общее дело или не считает такое дело важным для себя (булыжник в наш огород). Если мы допустим, что ребята привыкнут без последствий «забывать» обо всех заданиях и поручениях, то в дальнейшем нам самим будет весьма трудно наладить полноценную работу и создать необходимый уклад жизни. Разрешить эту проблему совсем не просто, но попытаться стоит.

Во-первых, не будем давать пустопорожние задания для галочки, приучим ребят каждый раз

самим вызываться исполнить то или иное поручение, следовательно, и понимать их смысл и пользу. Подводя итог занятию, изложим перед следопытами проблемы, которые необходимо решить дома, объясним их суть и актуальность и спросим добровольцев. Вполне возможно, что ребята, восторженные энтузиасты, что не слишком радуется, тут же вызовутся всё исполнить. И всегда будут вызываться. Наше дело — умело распределить задания, умерить пыл и подбодрить сомневающихся и нерешительных.

Во-вторых, будем давать разные задания не слишком часто, зато внимательно относясь к их качественному выполнению.

В-третьих, сообщим о задании родителям ребят и посоветуем помочь и напомнить.

И, в-четвертых, до занятия лично или по телефону осведомимся у ребят или родителей, как идут дела и нужно ли помочь. Первоначально это будет непросто, но мы и не будем давать сложные задания с самого начала нашей работы.

Есть еще одна проблема, с которой мы все сталкивались и которую сами привыкли создавать. Речь идет о неспособности ребят, получив первый отрицательный результат, искать другие пути решения той или иной проблемы. Современные (возможно, что и всегда так было) дети не привыкли преодолевать трудности. Им проще сказать:

«У меня карандаши сломались, потому я и не нарисовал карту нашего двора». Заточить карандаши — это, как говорится, уже второе задание, которое не задавали. Здесь надо приложить максимум усилий, постепенно приучая ребят доводить дело до конца, находя выходы из подобных ситуаций. Заметим, что если дело касается непосредственных интересов ребенка (деньги на кино, например), то дети склонны проявлять исключительную изобретательность, часто печальную, по их изысканию. Так что мы с вами прекрасно понимаем, если ребенок остановился в начале пути и отговаривается вздорны; ми причинами, значит, его поставленная проблема не трогает и/или он не научен работать для других (а не только ради себя). Нам важно привить ему чувство радости от помощи ближним, бескорыстной работы, достижения поставленной цели (не всегда материально выгодной), поэтому мы должны суметь затронуть совесть, душу ребенка, обратиться к его разуму и пробудить, возможно, незнакомое ему чувство чести и долга.

Проверку поручений можно проводить не только в начале или конце занятия, но и на всем его протяжении, соотнося этот момент с конкретной ситуацией. Для закрепления положительного эффекта отметим добрым словом старание следопыта и обратим внимание остальных ребят на то, чем ценно для всех исполненное поручение. Если поручение не выполнено (не уследили), то обязательно поможем следопыту исправить упущенное. Здесь также встает вопрос об адекватном поощрении или порицании, но об этом поговорим позже.

Итак, все наши поручения должны быть понятными, актуальными, разнообразными, выполнимыми и выполняющими конкретные педагогические и образовательные задачи. Что мы и будем пытаться совмещать, наживая как позитивный, так и негативный (чаще всего) опыт.

Ставим задачи и даем инструментарий. 3-5 минут

Вспомнили, что было на прошлых встречах, какие задачи остались неразрешенными, где мы еще не побывали и что именно не расследовали, и объявляем ребятам, что их ждет сегодня. Как бы ни проходило наше занятие, в форме классической беседы, репетиции или исследования в рамках цикловой игры, мы должны предоставить ребятам некоторую

первоначальную информацию и объявить цели, к выполнению которых мы будем стремиться. Важно помнить, что цели могут видоизменяться по ходу сбора (по нашей воле или в соответствии со сложившейся ситуацией), а первоначальная информация при необходимости может быть нулевой (осознанное ребятами отсутствие информации тоже весьма ценная информация).

Простейший пример — спевка. Объявляем, что и зачем мы будем разучивать (для выступления на рождественском концерте). Даем общие сведения, полезные и интересные факты о песне: автор, стиль, время создания. Предоставляем необходимый инструментарий: тексты, ноты, музыкальные инструменты, и начинаем работать.

Перед беседой на тему «Моя первая исповедь» (или «О покаянии» перед Великим постом) говорим о том, что малыши доросли до возраста, когда они призваны Церковью к таинству исповеди. А чтобы правильно исповедоваться, надо об этом поговорить. Понятно, что о вопросах, связанных с покаянием мы так или иначе говорили со своими детьми и ранее, но вот настала пора приступить к этому великому таинству. То есть вводная часть, мотивация и поставленная задача здесь вполне конкретны, понятны и применимы в дальнейшем. Ребята осознают, что им дарована возможность приносить Господу покаяние во время исповеди (невероятно важная тема, которая постоянно будет лейтмотивом всей жизни патруля: ссоры, споры и обиды, непреложная и даже необходимая часть детства). Далее спрашиваем у ребят, зачем вообще нужно просить прощения, в каких случаях, обращаем внимание на тяжкое состояние души, если ссора не улажена или прощение не получено (даровано), то есть от их жизненного опыта перекидываем мостик в знакомую для них духовную реальность, открывающуюся с неизвестной стороны. Конечно, лучше всего такую беседу проведет батюшка, который может вспомнить и свой детский опыт, дать соответствующие возрасту советы и ответить на вопросы. Еще раз подчеркнем необходимость во вводной части связать личный детский опыт с жизнью любого православного человека.

Допустим, мы желаем привить ребятам чувство прекрасного (предыдущие прививки пока эту задачу не решили) и начинаем с ними вышеупомянутую цикловую игру «Художник». В качестве зачина всей игры (то есть первой мотивационной задачи) используем письмо от персонажа, нуждающегося в нашей общей с ребятами помощи. Увесистый, запечатанный сургучом конверт может прийти как и от вполне реального благочинного («Дети, у нас выставка к Пасхе Христовой, не оставьте ее своим вниманием, примите участие...»), так и от вымышленного персонажа. Почему бы старому художнику Петру Степановичу Бору-Березову не попросить нас о помощи в поисках утраченной картины? Далее мы выясним, что для этого нам придется много рисовать, разузнать о некоторых известных всем, кроме нас, картинах и художниках, найти кисти и холст уважаемого Петра Степановича. Художника, кстати, можно подыскать вполне настоящего и совершить экспедицию в его мастерскую. В случае если мы только начинаем нашу отдельную программу или цикловую игру, на вводную часть потребуется несколько более времени, чем заявленные 3-5 минут. Надо же нам вскрыть (осторожно), прочитать и рассмотреть послание. Обсудить, согласны ли мы выполнить изложенную в нем просьбу (согласны) и с чего мы начнем действовать (зависит от структуры цикловой игры, которую мы непременно поучимся с вами разрабатывать).

Если цикловая игра «Астрономы или тайна медного телескопа» в самом разгаре и нам предстоит найти искомый телескоп, то перед выходом на поиски обратимся к полученной нами на предыдущем сборе карте. Еще раз уточним предполагаемое местонахождение «заброшенной обсерватории» и хором повторим правила поведения опытных следопытов на улице (главные задачи — не теряться, не галдеть, не ныть и соблюдать правила приличия).

В случае совместного похода к местной достопримечательности (наш город в рамках

программы «Родиноведение») еще раз обозначим общую и частные задачи (общая — всё разузнать и зафиксировать, частные: фотографам — одни, интервьюерам — другие, проводникам — довести нас до места без подсказок со стороны взрослых и т. д.) и проверим амуницию. Должны ведь проводники иметь карту с обозначенным маршрутом, а мы заранее решили, как будем добираться до объекта, или поручили выяснить этот момент нескольким ребятам (домашнее задание), и они теперь докладывают нам о результатах своей работы. Очень может быть, что результаты эти окажутся плачевными (см. выше), мы должны всегда иметь альтернативные варианты и постараться, чтобы до них додумались сами ребята.

Основной этап занятия. 20-40 минут

Подготовились, вспомнили, проверили, всё ли у нас есть из необходимого оборудования и снаряжения, отправляемся в путь. «В путь» — это и занятие в помещении, и поиск на местности, и прогулка, и экскурсия — словом, любая форма проведения нашего сбора. Важно, чтобы у ребят складывалось ощущение движения в пространстве как в физическом, так и в интеллектуальном смысле. Ребята почувствуют такое движение, если увидят и различат цели, перед ними поставленные, отметят всё новое, что они узнали, и поймут, зачем им эти знания нужны (существенная, между прочим, деталь). Это означает, что мы сами до занятия, еще при составлении программы, должны поразмышлять на эту тему: какие новые умения, термины, слова узнают ребята; каким образом наше занятие повлияет на их сплоченность, воспитает необходимые качества, поможет разрешить те или иные проблемы.

На первый взгляд всё это довольно трудно предусмотреть, но на самом деле перед нами стоит вполне разрешимая задача. И для ее решения применим основное правило составления любой нашей методики (программы, сбора). Правило гласит: различные педагогические (образовательные) задачи можно решать, опираясь на любой доступный материал, если подходить к ним осознанно. И задачи эти следует решать комплексно, воспитывая в процессе обучения и обучая в процессе воспитания.

Таким образом, даже обрывочное, не увязанное в определенную логическую схему занятие дает нам возможность разрешать те или иные воспитательные и образовательные проблемы, если мы будем осмысленно использовать для этого все возможности, предоставленные структурой (пространством, текстом) этого занятия. Другое дело, что наибольшего и наилучшего эффекта можно добиться лишь при соблюдении внутренней логики занятия, которое мы встроим в единую, осмысленную программу.

Каким образом все эти рассуждения работают на практике?

Рассмотрим простой вариант. Предположим, мы проводим занятие на тему «Храм Божий». И одно дело, если мы просто расскажем всё, что задумали, пусть даже интересно и живо, но в виде монолога, и совсем другое, если мы вступим с ребятами в беседу. Услышим их представления, обсудим их личный опыт нахождения в храме, разберемся, какие сложности и какие радости ему сопутствуют. Но и это еще не всё. Обратим внимание на то, как именно говорят ребята, какие слова подбирают (формальные, неискренние или сердечные), хотят ли высказаться, чем интересуются. И при этом учтем обстановку (лучше кружок, чем парты), может быть, батюшка благословит нас собраться в самом храме: мерцают лампы, стоит тишина, вокруг нас такое знакомое, но вместе с тем и таинственное дивное пространство, располагающее к размышлению и доверительному разговору. И, если такой разговор получится, мы заметим (при условии, что осознанно хотим и готовы замечать) душевное и духовное состояние отдельных ребят, их ясное или спутанное восприятие происходящего в церкви таинства. Одновременно разъясним для них некоторые отдельные, вероятно, волнующие вопросы, укажем на незаметные детали (почему, например, физически слабые

старушки с радостью стоят на службе? Чего нам для этого не хватает?), узнаем о любимых иконах и молитвах. Мы получим море информации для раздумий, отметим для себя темы, которые стоит выделить особо, во многом поймем причины поведения (радующего или печального) самих ребят. И обязательно подчеркнем важность обстановки и фактуры проведенного разговора, так как он непременно должен иметь не только наполнение, но и продолжение в мыслях детей (и наших), а также в дальнейшей программе занятий.

Еще пример — занятие ремеслом. Неважно каким. Важно, как проходит занятие, в какой обстановке, атмосфере, какая у ребят мотивация. В самом начале расскажем историю ремесла, покажем иллюстрации и сами изделия. Объясним назначение инструментов, технику безопасности и представим перспективу: через месяц научимся делать так, а через полгода проведем первую выставку работ. Здесь всё традиционно и понятно. Но мы еще можем добавить множество дополнительных стимулирующих, воспитательных и обучающих элементов.

Представим всю мастерскую в историческом контексте, например, гончарный двор у «княжских палат». Установим правила прием в «цех гончаров» с выдачей фартука и личного (простейшего) инструмента, а для того все претенденты должны пройти испытания терпением и прилежанием.

Пока наши юные подмастерья начинают свой трудовой путь, заметим, что далеко не все из них рады открывшимся перспективам, им не хватает усидчивости, внимания и трудолюбия. И здесь проявим то, что должно отличать нас от профессиональных (взрослых) училищ, а именно применим и мотивирующую методику цикловых игр, и конкурсную систему поощрений, и личные беседы, и увещания. То есть постараемся, чтобы ребята были вдохновлены шаг за шагом (маленькими, но заметными шажками) продвигаться в своих умениях. Умелые станут помогать отстающим, отстающие начнут делать хотя бы простейшие, элементарные, но изделия, а рабочая, дельная, располагающая обстановка будет служить питательной мотивирующей средой. То есть данное ремесло для нас и ребят — испытательный полигон, который помогает сформировать необходимые каждому человеку практические навыки.

Мы можем столкнуться с весьма распространенной проблемой «технического» характера. А именно: далеко не все мастера (ремесленники) являются одновременно заинтересованными воспитателями. Так что если мы не школа и не кружок, исключительно занимающийся гончарным делом (куда ходят только те, кто желает этим делом заниматься или кого родители настоятельно о том попросили), то обязательно и подробно разъясним мастеру смысл его работы с детьми. Нам ведь понятно, что далеко не все из них станут профессионалами в гончарном деле (очень может быть, что никто не станет), но нам-то важно через занятие этим ремеслом создать для них рабочую площадку, где ребята смогут воспитать в себе трудолюбие и другие, связанные с ним качества. В деле освоения ремесел, возможно, стоит применить «обзорный подход». Полгода-год позанимались гончарным делом, далее девочки освоили первоначальные навыки по вышиванию, мальчики по столярному делу и т. д. Мы как бы выкладываем перед ребятами разные возможности реализации их умений в отдельных ремеслах, избегая специализации (слишком рано) и одновременно стараясь не превратить всё в профанацию. Для этого предоставим ребятам возможность «попробовать на вкус» тот или иной вид деятельности, сделать в его освоении лишь первые, но реальные шаги. Вполне вероятно, что впоследствии отдельные ребята захотят вернуться к полюбившемуся ремеслу.

Третий пример — эпизод цикловой игры. Как мы уже говорили, сама по себе цикловая игра предоставляет нам массу разнообразных ситуаций, каждая из которых дает повод и возможность разрешить разнообразные воспитательные и образовательные вопросы. Тем более что такие ситуации, эпизоды мы можем запланировать заранее, что позволит нам подбирать

необходимый материал практически по любой теме. В самом деле, цикловая игра создает благоприятные условия, в которых ребенок может проявить свои скрытые качества и способности, адаптироваться к незнакомой ситуации, получить необходимые навыки работы в команде.

Проводя игру по былинам «Садко», как уже упоминалось выше, мы можем устроить почти настоящий «восточный базар», где сами ребята и прочие заморские гости проявят свои деловые качества. Кто-то порадует своей щедростью и купеческим размахом (или не порадует, если размах этот превратится в самолюбование), а кто-то огорчит скарденностью или плутовством. Во время проведения такого базара мы можем многое рассмотреть, понять и впоследствии приложить усилия по закреплению положительных качеств и исправлению качеств противоположных.

Во время цикловой игры «Потерянная инкунабула» (ребята узнают и это мудреное слово) кому-то из следопытов придется говорить по телефону с «незнакомым» взрослым человеком (действительно незнакомым для следопыта) и вежливо выяснить разные сложные обстоятельства. Вот нам и прекрасная возможность всем вместе поучиться достойно разговаривать по телефону — такое умение ведь каждому пригодится, выбрать (можно и жребием) переговорщика, и он явит свои таланты. Мы увидим, сколь скованны (или раскованны) ребята, как они привыкли общаться по телефону, и научим их при необходимости правилам хорошего тона.

Цикловая игра «Лесник», помогающая ребятам на деле познакомиться с жизнью на природе, приведет нас к эпизоду «Погоня за браконьерами» (браконьеры — старшие ребята или студенты), где надо проявить смекалку, смелость и наблюдательность. Ребята, понимая, что все это игра, но, встретившись с вполне серьезным испытанием (идем по «следам» браконьеров километр-другой по пересеченной местности), скорее всего, обнаружат свои самые разнообразные качества. И не только положительные. Вот и дадим им самим руководить преследованием, утешать усталых, проводить разведку и подкрадываться к «лагерю» браконьеров, лихо закидав их шишками или просто «арестовав». Мы, конечно, будем рядом, на подхвате, на всякий случай, но должны подмечать все нюансы в поведении и взаимоотношении ребят, может быть, снимем происходящее на камеру, чтобы в дальнейшем обсудить со следопытами, что получилось, что нет. А в частных беседах посмотреть, как вел себя конкретный ребенок, им очень полезно увидеть себя со стороны. Родителям, кстати, тоже будет над чем поразмышлять. Напомним, что мы ничего не делаем с целью провокации, в том числе ничего не будем снимать без предупреждения, чтобы уличить кого бы то ни было. Ведь все наши обсуждения мы привыкли проводить доброжелательно, даже весело, а серьезные замечания делаем наедине или в весьма деликатной (но настойчивой) форме. Это тем более относится к обсуждению проблем с родителями ребят, здесь публичное обсуждение частных проблем просто недопустимо.

Итак, мы рассмотрели и вспомнили некоторые очевидные примеры комплексного подхода к «производству» программ. Мы действительно можем выстраивать должную работу практически на любом материале. Мы не дублируем школу, а помогаем ей, воспитывая в детях необходимые для постижения и усвоения знаний качества. Но, кроме этого, мы неустанно осмысленно помогаем ребятам в воспитании их характера, учим находить выходы из сложных ситуаций, мириться, извиняться, смиряться и всему тому, чему сами бы хотели бы научиться.

Скажем несколько слов о базовой структуре основной части занятия. Отметим (в который раз), что занятие должно проходить в определенном темпе, зависящем от ситуации и наших задач, имеющем свои эмоциональные пики, катарсис и постепенное угасание. Дети в своем большинстве — натуры увлекающиеся, склонные продолжать кипучую деятельность (если,

конечно, она их заинтересовала), даже когда они морально и физически устанут. Для нас это означает способность оканчивать занятие в тот момент, когда ребята еще не утомились, но скоро устанут, то есть на пике их интереса, как опытные режиссеры обрывают очередную серию своего фильма на самом интересном месте. Таким образом мы протянем смысловые и мотивационные нити к следующему сбору и дадим следопытам возможность обсудить между собой, что же там дальше их ждет.

Основная часть сбора может быть (и должна) разбита на несколько отдельных частей, которые позволяют менять в продолжение занятия вид деятельности. В самом деле, даже взрослому человеку сложно без движения сидеть и слушать лектора более сорока-пятидесяти минут, а нашим малышам и двадцати минут хватит, чтобы начать вертеться и баловаться. Вспомним, что мы вообще стремимся избегать длительных монологов со стороны руководителей, но и беседы, и обсуждения ребята не могут вести подолгу. Им просто необходимо двигаться либо хотя бы заняться чем-нибудь другим. Организуем сбор так, чтобы каждый новый род деятельности был созвучен с общим направлением и темой занятия.

Цикловые игры в этом случае всегда остаются в выигрыше, так как сами эпизоды имеют внутренний ритм и требуют от ребят разнообразных действий. Однако мы уже говорили, что постоянно применять цикловые игры не стоит, между ними мы делаем вполне сознательные перерывы, и, кроме того, некоторые важные темы в цикловые игры уложить не так-то просто. Значит, и во время проведения ординарного сбора мы должны предусмотреть разные виды деятельности, смену темпа и ритма, то есть стать своеобразными дирижерами, чувствующими состояние своих «оркестрантов».

На практике это выходит следующим образом. Начнем основную часть занятия с самого сложного вида деятельности, например беседы. Поговорив 10-20 минут, предложим следопытам викторину или другой конкурс, цель которого закрепить услышанное и проверить, всё ли важное усвоено должным образом. Положим на это веселое дело 5-10 минут. А далее вполне уместен сюрприз — подвижная игра (по возможности), игра на внимание или «театральное» задание. Если условия позволяют, выйдем во двор, в большой зал и устроим заранее подготовленные подвижные игры. Не стоит такие «перемены» пускать на самотек, нам важно, чтобы ребята не перевозбудились (или разгорячились — только простуды нам не хватало) и были готовы к продолжению или окончанию сбора. Минут через 5-10 дадим наш традиционный сигнал (свисток, колокол, музыку) и соберем всех для продолжения сбора.

Условные сигналы

Свистки, напомним, нам будут просто необходимы, ведь кричать нам совсем не стоит. Наш уклад жизни основан на внутренней тишине. И тишине внешней, когда это уместно. В любом случае хороший руководитель никогда не повышает голос для того, чтобы «достучаться» до сознания ребят. Заметим, при некотором терпении и соответствующем поведении мы очень скоро научим следопытов внимательно слушать наши спокойные и даже тихие речи. Они научатся понимать наш пристальный взгляд и реагировать на едва заметное движение головы. Достигнуть этого совсем не сложно. Совет простой: не надо кричать, даже когда хочется, потратим прежде некоторое время на достижение тишины и внимания. Или сразу договоримся: призыв к тишине — поднятая рука. Дети первое время будут об этом забывать, но мы поиграем в игру: неожиданно поднимаем руку (ловим их внимание) и начинаем считать от десяти, ожидая, когда ребята успокоятся. Они и сами рады будут поиграть с нами в такую игру.

В некоторых случаях, когда мы хотим сообщить ребятам что-либо важное, можно собрать их вокруг себя в тесный кружок, сесть на корточки (видеть их глаза) и тихо, даже таинственно

сообщать необходимые сведения. Ну а если ребята нас не видят, а тишина нужна или собрать их необходимо, тут и пригодится условленный сигнал свистком (манком тоже хорошо). Можно и азбукой Морзе что-либо высвистеть. Колокольчик нам поможет в нашей штаб-квартире. В лес его не понесешь, да и не слышно его там будет. Но не будем уподобляться свистунам на стадионе и испускать трели по каждому поводу, так мы очень скоро превратимся для ребят в «шумовой фон», и они перестанут слышать даже самые вездливые свистки. Давайте подавать сигналы исключительно по делу.

Перерыв. Игра. 10-15 минут

Рассматривая цикловые игры, мы уже отмечали их замечательную особенность: своим сюжетом они логично, плавно и незаметно для ребят меняют характер их деятельности. То есть разнообразие цикловых игр предоставляет нам возможность не думать специально над тем, каким образом организовать перерыв во время основного занятия, как «переключить» ребят на другую форму работы.

Во время стандартного сбора, а также прогулок, ожидания транспорта, остановки на привал мы должны уметь проводить с ребятами короткие, понятные им развивающие игры. Игры, направленные на улучшение физической подготовки ребят, тренировку глазомера, наблюдательности, памяти. Такие игры можно сводить в цепочки — состязания, конкурсы, которые мы время от времени будем проводить в своей программе. Особенно уместны они будут во время наших вылазок в лес, всяческих пикников, пленэров и путешествий.

Раздобыть такие игры нетрудно, стоит лишь внимательно отнестись к их содержанию (оно не должно провоцировать ребят на недостойные действия) и воплощению, то есть вначале мы сами поиграем в игру, для того чтобы понять ее правила, проверить их на практике и решить, стоит ли вообще нашим детям в такие игры играть.

Подходящие игры впишем в свой справочник, а также научимся быстро придумывать несложные состязания в зависимости от конкретной ситуации. Давайте оглянемся вокруг себя и представим, во что и как мы сможем сыграть.

В действительности всё окружающее нас пространство (предметы) может стать темой для игры. Хотим мы развить у ребят мелкую моторику? Поиграем в бирюльки. Просто свалим в кучу всяческие мелкие предметы (можно солдатиков, скрепки, части от конструктора, всё, что найдется) и будем ее разгребать с помощью спиц. Ясно, что ход переходит от игрока к игроку, если кто-нибудь, выдернув очередной предмет, задел остальные.

Желаем развить наблюдательность? Едем в вагоне, читаем книгу. Останавливаемся и выпаливаем пять-шесть вопросов по прочитанному материалу: какого цвета глаза у главного героя, что было написано на вывеске, украшающей жилище Пятачка, как зовут автора книги? Внимательность разовьем и тишину создадим простой игрой «Тикающий будильник», спрячем его в помещении (можно и механические часы) и попросим следопытов за минуту его отыскать на слух.

Или принесем множество разных предметов и:

- разложим их на столе, дадим минуту на запоминание, а потом, пока ребята отвернулись, быстро спрячем или переставим некоторые предметы и попросим определить какие;
- положим предметы (без острых кромок) в мешок. Каждый следопыт по очереди роется в мешке и за три секунды объявляет, что он нащупал, а затем демонстрирует предмет остальным;

- будем ронять их на пол, ребята по очереди, отвернувшись, стараются определить, из чего предметы сделаны. Если мы вначале покажем предметы, а потом уроним, то ребята, возможно, скажут, что именно сейчас упало.

С простым карандашом и листком бумаги можно сыграть во множество игр. Дадим ребятам попробовать нарисовать совсем детский домик, но рисовать они будут с закрытыми глазами. Или левой (нерабочей) рукой напишут свое имя. Посмотрят в течение десяти секунд (больше, если рисунок сложный) на рисунок, который мы им покажем, а затем воспроизведут его по памяти. Предоставим ребятам «испорченный» текст (летопись обветшала, и от слов мало что осталось) — пусть восстановят. Может весело получиться. Или пусть каждая группа за минуту напишет как можно больше существительных, начинающихся на одну определенную букву.

Посадим «старого слепого пирата» сторожить свои сокровища (мелкие монетки), которые рассыпаны перед ним на столе. Остальные ребята отходят, и по нашему сигналу (показываем пальцем на того, кто будет осуществлять попытку) следопыт станет подкрадываться к столу и пытаться взять с него «золото». «Пират», безусловно, прислушивается и, не вставая со стула, пытается осалить грабителя (один следопыт может брать только одну монетку за раз).

У нас есть краски? Покажем ребятам, как они выглядят в чистом виде. Затем смешаем две из них и попросим определить, из каких цветов состоит полученный. Постепенно увеличиваем количество смешиваемых цветов.

Или научимся узнавать друг друга с завязанными глазами по голосу, шепоту или рукам.

Кинем на пол какой-нибудь не склонный к перекатыванию предмет. Ребята, глаза которых завязаны, по очереди пытаются подойти к нему как можно ближе.

У нас ничего под рукой нет? Но руки есть, значит, отстучим ими ритм (поначалу несложный) и попросим следопытов его повторить. Устанем ритмы настукивать, начнем по очереди рассказывать сказку. Руководитель две фразы и так далее. Ее можно даже записать.

Шепнем на ухо одному следопыту, кто он такой в данный момент (зайчик, морковь или другой следопыт), и попросим его начать себя описывать (я белый, с хвостиком). Кто раньше всех догадается, того и очередь «превращаться».

Хотим размяться, а пространства мало? Не беда. Построимся и будем повторять движения руководителя (рука вверх, кивок головы и т. д.). А руководитель ускоряет темп, опоздавшие выбывают.

Чертим мелом линию (выкладываем с помощью веревочки) и командуем: «Вперед!» Все следопыты прыгают вперед. А мы еще раз: «Вперед!» Кто шелохнулся — выбывает из игры, ведь можно было двигаться только по команде: «Назад!», то есть вернуться в исходное положение.

Командуем: «Замри!» По сигналу все должны замереть (а до этого двигаться непринужденно) на десять секунд (или больше), кто не выдержал, тот проиграл.

Выходим на улицу (в большое помещение) и устраиваем подвижные игры. Прыгаем вперед, назад, на одной ноге и в совершенно прямом состоянии, ноги вместе, что непросто. Перепрыгиваем через нарисованные мелом (или проложенные веревочкой) препятствия или с «кочки на кочку».

Разбиваем ребят на две группы и выстраиваем шеренги напротив друг друга шагах в двадцати.

Одна группа станет казаками, другая турками. Ближе к туркам ставим флажок (кладем на стул платок). По сигналу и по очереди ребята выбегают с каждой стороны (по одному): турок хватает флажок и бежит к своим, а казак пытается его догнать и осалить. Подсчитываем потери и трофеи. Потом меняем стороны.

В «Гуси-лебеди», «Разорви цепи» и «Вышибалы» играли все.

Нам необходимо научиться быстро подбирать и придумывать подходящие игры, давать их по ходу занятия непринужденно, как интересное дополнение: рассказываем о казаках — в них и сыграли, говорим о терпении — просидим минуту неподвижно, а минуту каждый будет отсчитывать для себя сам (чувство времени).

Останавливать игру следует на ее эмоциональном пике. Разбирать спорные моменты сразу, а ссоры — не торопясь. Разведем ребят в стороны и, когда они успокоятся, выясним, в чем, собственно, дело.

Мы не воспитываем с помощью коллектива, стараясь давить на ребенка общественным мнением. Ребята и сами повлияют на нарушителя правил, если у нас сложился хороший патруль. Но ставить следопыта перед строем и отчитывать его не будем. Наш патруль — добровольный собор свободных личностей, а не бездумно покорный коллектив, управляемый волей одного, пусть даже и замечательного, человека. Игры предоставляют нам отличную возможность научить ребят примиряться друг с другом. Не будем этим пренебрегать.

После игры перейдем с ребятами (поможем, если возникнут какие-то затруднения) к следующему виду занятий. Проследим, чтобы они не пили разгоряченными холодную воду из-под крана. У нас в помещении всегда должна быть чистая вода комнатной температуры. Подскажем следопытам, чтобы они привели себя в порядок. Можно дать сигнал и начать обратный отсчет, даже не прекращая игры. Ребята поймут, что пора заканчивать, и весело (проверено) займут свои места, без утомительных просьб: «Ну давайте еще чуть-чуть».

Завершающий этап. 15-20 минут

Постепенно сбор подходит к концу. Для бесед ребята подустали, но к некоторым занятиям вполне готовы. Например, к пению. Песни вообще должны занимать в нашей работе важное место. Мы поем на прогулках, вокруг костра, ожидая электричку или начало занятия. Мы готовы поддержать церковный хор (не факт, что сам хор ищет нашей поддержки), выступить на концерте и порадовать родителей. Для этого нам надо иметь человека с музыкальным слухом (образованием), и хорошо бы этот человек играл на чем-нибудь транспортабельном (не только на органе).

Со временем мы составим патрульный песенник; его экземпляр торжественно (как получится) вручим каждому новичку. Песни расставим по разделам: духовные, народные, исторические, походные, разные. Можно и иллюстрации подобрать, и пояснения написать. Ребята значения многих слов не понимают или понимают смутно и неадекватно. Сами песни подберем с умом, ориентируясь на возраст и направленность патруля. Здесь важно проявить мудрость и вкус. До того как мы всё распечатаем, отнесем песенник священнику на одобрение.

В конце занятия зажжем лампу, усядемся на пол (если позволяют условия) и споем любимые песни или разучим новые. В это время наши помощники могут приготовить чай.

Можно провести и веселый конкурс на знание пройденного материала или по определенной тематике. Например, мы начинаем описывать персонаж (Колобок), а ребята как можно скорее должны его угадать (мука, вода, сусеки... А что это такое?).

Интересно будет сделать что-нибудь практическое. Поучимся вязать узлы (шнурки завязывать), обрабатывать порезы и делать простейшие перевязки, разжигать костры (если сбор на природе), складывать правильно рубашки и юбки (принесем образцы). Займемся рисованием под музыку или чтение — выберем занятие, не требующее особой усидчивости, дающее возможность пообщаться друг с другом и проявить свои индивидуальные способности.

Важно, чтобы эта часть сбора также являлась составной частью какой-либо общей программы. Это значит, что, например, песни мы поем «по делу»: разучиваем походную песню, а на следующем занятии начинаем игру «Первопроходцы». Или готовимся к выступлению на благотворительном концерте. Репетиции не следует делать продолжительными, получаса вполне хватит, ведь родителям и гостям не нужны «оловянные солдатики», механически отбарабанившие тексты и показавшие танцы,

а профессионального мастерства патруль дать не может и не стремится к этому. Выйдет естественнее и приятнее, если ребята не будут трепетать под гнетом ответственности, а просто порадуют всех своим посильным старанием и готовностью спеть, станцевать для всех, кто хочет это послушать и посмотреть.

Традиционное окончание занятия. 5-10 минут

Как мы входили в занятие, так и выходим, завершая, замыкая круг. Повторим поручения (спросим ребят, помнят ли они, что им необходимо сделать дома). Затем по сигналу становимся в строй (или как у нас принято) и, выслушав краткое резюме руководителя (подбодрил, напомнил), поем молитву «Достоинство есть». Ребята прощаются. Дежурные, если есть, начинают приборку. Кто-то заполняет летопись. Звучит тихая музыка, а мы можем выпить чая и обсудить прошедший сбор. Если мы никуда не отправлялись, а проводили занятие в ограде храма, то оно получилось примерно двухчасовым, что вполне достаточно.

Если некоторые родители задержатся, нам придется их немного подождать (предложим ребятам еще чай и поговорим с ними на всякие разные темы). В целом завершённое занятие должно оставлять у нас чувство приятной усталости от качественно проделанной работы, давать пищу для размышлений, рождать новые идеи.

Проведение зачетных испытаний

На протяжении тех четырех лет, когда следопыт пребывает в патруле, ему предстоит выдержать множество зачетных испытаний, своеобразных экзаменов, которые должны, конечно, отличаться от школьных. Первая форма испытаний — прохождение следопытами кульминационного эпизода цикловой игры. Его организация и способ проведения зависит от сюжета игры, возраста участников, необходимости проверить те или иные¹ умения, которые ребята осваивали. Причем все ребята, участвующие в цикловой игре, должны получить ее знак и/или знак специальности, общей для всей игры (или любое другое общее поощрение), а некоторые следопыты могут одновременно пройти необходимые требования на получение дополнительной специальности. Скажем, финал игры о художниках — организация выставки. По ее успешном проведении все ребята получают специальность «художник», а некоторые в добавление — специальность «фотограф», если следопыт во время всей игры организовывал фоторепортажи, или «дизайнер», если он еще и занимался оформлением всех игровых начинаний. Такие отдельные специальности лучше не делать, если все ребята у нас более или менее одного возраста и степени подготовки, дабы им ровно шагать по пути следопытов, без явных аутсайдеров и лидеров. Но если мы работаем в разновозрастном патруле, то для старших ребят (9-10 лет), у которых есть потребность делать несколько больше, чем остальные, проведение таких отдельных специальностей вполне уместно.

Пропуск занятий и система испытаний

Рассмотрим здесь одну ситуацию, которая обязательно сложится в ходе нашей работы. Нормально, если ребята в основном приходят в патруль в одно и то же время — период набора, который можно устроить перед учебным годом и в продолжение одной-двух сентябрьских недель. Преимущества такого подхода очевидны: все ребята начинают работать по одной программе, совместно переходя со ступени на ступень. При необходимости такой же период приема можно организовать в конце зимы (например, на Масленной неделе), сделав день открытых дверей или общий праздник для всех желающих. Но как быть с ребятами, которые хотят попасть в патруль в неурочное время? Конечно, здесь многое обусловлено конкретными обстоятельствами, но, пожалуй, стоит такого ребенка принять. Мы не учебное заведение и не элитарная секция и не должны подходить к делу формально. Наша задача в этом случае — спокойно ввести новичка в патруль, желательно перед началом новой программы (цикловой игры), объяснив ему, что он сможет догнать ребят (получить свою ступень, чин, звание), если приложит определенные усилия, а мы все ему поможем. Либо просто рассказать ему о некоторых путях развития следопыта в патруле, а если никаких особых ступеней у нас нет, то это лишь упростит дело.

Следует ли засчитывать прохождение цикловой игры, если следопыт по каким-то причинам пропустил большую ее часть, поучаствовал в зачине, а в следующий раз пришел проходить кульминационный эпизод. Всё зависит от причин пропуска и общей направленности работы патруля. Здесь, как и в других случаях, необходимо поддерживать тесную связь с родителями ребенка. Если у него была уважительная причина (болезнь, далекая поездка), то, конечно, мы должны дать ему возможность пройти финальные испытания.

Давайте постепенно укреплять традицию взаимопомощи в следопытской среде, при которой ребята интересуются и знают, почему сегодня отсутствует тот или иной человек, не вдаваясь в подробности и личную жизнь семьи. Если ребенок заболел, не забудем его проведать (весь патруль вести в дом больного необязательно), ободрить, принести подарки или хотя бы позвонить и рассказать о том, как протекает патрульная жизнь.

Дети не должны равнодушно говорить своим родителям: да вот пришел какой-то мальчик, а одного (не помню, как звать) не было, не знаю почему.

Если ребенок пропустил занятие (серию занятий) по собственной халатности (не хотелось ему от телевизора оторваться), то в этом случае, во-первых, не дадим ситуации зайти слишком далеко — мы ведь выясняем причину отсутствия каждого отдельного ребенка и переговорим с родителями и им самим. Во-вторых, если разговор не возымел действия, то спокойно отпускаем ситуацию, но цикловую игру не засчитываем, даже если следопыт явился на ее последний эпизод. Не будем девальвировать труд, затраченный добросовестными ребятами в ходе всей игры.

Но в любом случае для нас важен индивидуальный подход. И при необходимости мы должны уметь доказать, объяснить ребятам, почему следопыта надо все-таки допустить к финальным испытаниям. Великодушные лучше мелочности. Единственно, кому стоит отказать (по здравому рассуждению), так это цинично настроенному ребенку (бывают и такие), позиция которого выражается примерно в следующей формулировке: а мне всё равно дадут нашивку и испытание зачтут.

Принципы проверки

Кроме кульминационных эпизодов цикловых игр мы должны будем устраивать самые

разнообразные испытания, различные по степени трудности и важности, связанные с окончанием любой более или менее заметной программы.

Цикл бесед может закончиться викториной, конкурсом, семинаром-обсуждением или практическим заданием (сделать фотопутеводитель по нашему храму).

Итоговых зачетных испытаний требуют ступени и специальности. Ступени (чины, звания) в нашем патруле — итог работы за немалый период (год, полгода), а значит, испытание должно соответствовать важности момента.

Провести его можно по-разному, но в качестве варианта можно взять некую «полосу препятствий», которую мы и устраиваем в подходящий день. Такая полоса — маршрут, проложенный в лесопарке с учетом техники безопасности, на котором мы расставим пункты проверки. Такие пункты могут проверять как знания по конкретной теме, так и различные качества следопыта — ловкость, сообразительность, смелость.

Сам маршрут прокладывается по хорошо заметной тропе (дорожке) и помечается яркой маркировкой, скажем, цветными карточками, привязанными к деревьям на высоте полтора-два метра. Проследим, чтобы такие карточки были тщательно закреплены, видны с тропы и находились друг от друга на расстоянии не более десяти метров. Отдельному руководителю (взрослому помощнику) поручим периодически проходить по маршруту, проверяя наличие маркирующих знаков.

Сам маршрут должен составлять примерно километровую дистанцию. Отдельный его участок при желании можно усложнить, дав ребятам конкретные ориентиры или описание местности (перегружать сложными отрезками маршрут не будем).

Пункты «проверки знаний» — точки, на которых располагаются взрослые (или старшие разумные подростки), которые и дают конкретные, связанные с данным пунктом задания. Можно весь маршрут оформить в едином стиле, то есть посадить на пункты не просто взрослых «экзаменаторов», а, скажем, персонажей русских народных сказок. В этом случае мы сможем увязать задание на пункте с традиционной ролью такого персонажа (не стоит только изображать «добрую» нечисть).

Каждый пункт проверки может иметь свою особенность. Просто рассадить взрослых людей по трассе, чтобы они только принимали ответы на вопросы, — скучно.

Какие это могут быть особенности? Давайте, чтобы лучше в этом разобраться, поэтапно рассмотрим вариант проведения зачетного испытания на очередную ступень (чин, звание) в нашем патруле.

1. Объявление (письменное приглашение на испытание) на предыдущем сборе (мы все хорошо потрудились за год, и пришла пора проверить себя в серьезном деле).

Объявим место и время проведения испытания (сообщим родителям), расскажем, какие предметы необходимо с собой иметь, как лучше одеться.

1. Такие испытания хорошо устраивать во время больших (1-2 дня) вылазок в лес или во время проведения летнего лагеря. О таких лагерях мы расскажем в отдельном пособии.
2. За некоторое время (час) до начала испытания расставим инструкторов (так назовем проверяющих — родителей и подростков) по трассе и развесим маркировку. Заранее сообщим им о том, что именно и как они будут проверять, критерии оценок (по идее у нас все ребята всё сдадут хорошо, но потом нужно будет дать каждому устную оценку его

действий). При необходимости раздадим соответствующие костюмы (тема — «Русские народные сказки») и посоветуем запастись чаем, книгой и терпением. Всё действие может занять два-три часа (больше не надо).

3. Первый пункт (выпуск). «Ворота в сказочный лес». Отправляем ребят парами (или по три человека). Если детишки малы, то и больше в сопровождении взрослого, который идет несколько позади. На страже леса стоит лесник. Он может дать первое задание — «пропуск» (ключ). Между прочим, будет замечательно, если по ходу маршрута ребята будут получать на пунктах какие-либо знаки, подтверждающие их успешное преодоление. Например, бусины на веревочку, разноцветные нитяные кисточки (один пункт — один цвет), которые можно привязать к кожаному браслету (поясу). Хорошо бы такие «ключи» оставить на память ребятам (жетоны они растеряют). Первое задание — простая загадка (загадки) по числу участников группы. Пока первая группа выходит на трассу (ее можно закольцевать), вторая греется у костра, поет песни, дрожит в предвкушении. Первыми идут старшие и более подготовленные. Они быстро всё пройдут и будут спокойно ожидать остальных на последнем пункте (если трасса закольцована, он же первый пункт). Лесник одет соответственно, говорит окая, и к нему следует вежливо обращаться, как и к остальным персонажам. Отправлять группы следопытов станем через 10-15 минут, дабы группы не пересеклись на маршруте, будем их при необходимости задерживать на пунктах, координируя действия посредством мобильной связи. Если нежелательная встреча все-таки произошла, нестрашно, инструктор на пункте должен отвести вновь пришедших в сторонку, строго наказав им молчать и не трогаться с места.
4. «Богатырский камень». Просто «атмосферное» место на развилке дорог. На «камне» (если камня нет, то вырежем его силуэт из фанеры, пенопласта, покрасим и декорируем мхом). Надпись традиционная: «Налево — голова долой, направо — в школу попадешь...» Нет, это не педагогично. «Направо — никуда не придешь. Прямо — куда надо придешь, если, конечно, сможешь». Словом, надпись. На камне можно поместить свиток, куда дети должны будут внести свои имена, о чем их предупредит ворон — самый растрепанный и неформальный подросток. Он же может вручить им лук и потребовать попасть в мишень. Пять шагов — не промахнешься.
5. Третий пункт — «Птица сирия». Ребята издали слышат сладкое (как получится) пение, текст — любой подходящий (можно петь хоть «Слово о полку Игореве» на древнерусском — красиво и непонятно). Девушка, по возможности прекрасная, сидит на дереве (в развилке или на упавшем стволе). Ребята подходят и спрашивают о здоровье (не поздороваются — она и говорить не будет). Сирия нараспев задает вопрос, скажем, спрашивает ребят, кто они, откуда и почему здесь. Выясняет, знают ли они название своего города, храма, патруля. Дальше выдает ключи и желает доброго пути, предупреждая, что впереди будет непросто. Кто бы сомневался!
6. Далее «Калинов мост» через подходящую реку. Реку может изображать неглубокий овражек (впадина). Перекинем через нее бревнышко (неподвижное; если подвижное, то и впадины не надо) или протянем пару основных веревок. Задача — перебраться на ту сторону. Здесь нужен инструктор — страж моста, который проследит за техникой безопасности и тем, чтобы задание выполнялось честно. При желании Чудо-юдо (папа после ремонта автомобиля) может подвывать и кидаться легкими предметами из-за кустов — «камнями» (полиэтиленовыми мешками с травой), желая «сбить» ребят с моста. Мешки не забудем потом прибрать, а страж моста может попросить ребят вернуть человеческий облик Чудо-юду.
7. А вот и оно само. Привязано к дереву. Подывает, глазами вертит, камнями кидается. Чтобы его излечить, надо, естественно, выполнить задание — принести из речки Калины «живую воду». Да не просто, а в чашке на голове, «без рук» и не расплескать. Идти метров двадцать. Каждый следопыт ходит один раз. Если ручей отсутствует, то заготовим

канистру («источник») с водой и чашку — пиалу. Поить папу не будем (следопытов много), выльем воду на «лапы» — пусть умывается. Приняв облик человеческий, Чудо становится добрым молодцем, который просит ребят отнести яблоко своей невесте (у него должен быть запас). Ребята соглашаются и уходят, а папа вновь становится Чудом, поджидая другую группу.

8. У огромного дерева Кот-баюн. Направо песнь заводит, налево сказки говорит, по цепи (около нее) ходит или на дереве сидит (если это подросток), просит ребят сказку рассказать (одну на всех, продолжая по очереди).
9. Над озерком девица (искомая невеста) сидит на камушке, пригорюнившись. Ребята ей яблоко, она в слезы. Следопыты утешают, расспрашивают. Оказалось, девица всё, что нужно, начисто забыла, воплотив в себе идиому о девичьей памяти. Придется помогать. Девица вопросы задает (соответствующие нашим требованиям), сбивчиво, дрожащим голосом ребята стараются всё разъяснить.
10. «Поле брани». Громко сказано. Посреди стоит преогромный богатырь, предлагает силой (мальчикам) и ловкостью (девочкам) меряться. Надо его либо завалить (вместе навалиться), либо сорвать с его пояса ленты. Вперед!
11. «Спящий Святогор». Лежит мужик в плаще и храпит. Над ним шест, на шесте щит, на щите надпись — любые пять вопросов (количество вопросов по количеству ребят в группе) по программе. Ниже: «Ответишь — пробудешь, ключи (или что там у нас?) получишь». Ребята по очереди отвечают. С каждым ответом богатырь постепенно просыпается. Прекращается храп, открываются глаза (страшно как-то), и вот он уже перед нами. Может и еще что-то спросить («какой вы веры и что о ней расскажете?»).
12. Последний бой — «Бой со Змеем Горынычем». Роль персонажа играют три папы. Если кто-то умеет пускать огонь (сейчас много кто умеет), будет впечатляюще. «Крылья» — каркас из реек, натянем ткань. Постараемся очень. Змея надо победить трижды — умом, ловкостью и сообразительностью. Задания соответствующие.
13. Последний пункт — «Привал». Здесь ребят встретят с хлебом-солью, угощениями, поздравлениями. Если маршрут цикличен, то к этому моменту (момент прихода первой группы) все следопыты должны его покинуть, и «Ворота в лес» преобразуются в «Привал». Дадим возможность ребятам рассказать о своих подвигах, в ожидании остальных устроим игры, чаепитие, песни. Ощущение праздника и хорошо проделанной работы. Вручаем всё, что положено. Возвращаем с пунктов персонажей. По домам.

В реальности количество пунктов будет меньше, чем описано. В любом случае при подготовке подобной трассы необходимо приблизительно определить время прохождения всех пунктов с учетом следопытских способностей и точно проинструктировать руководителей.

Такие трассы можно оформлять согласно духу названия патруля, последней цикловой игре, согласно той или иной традиции. Принцип создания такой «полосы препятствий» прост, интересен и эффективен.

Наша цель — дать ребятам проявить командный дух в необычных, разнообразных, запоминающихся условиях. Интересно будет вести видеосъемку, фоторепортаж с места событий, а потом в своей взрослой компании всё посмотреть, обсудить и порадоваться.

Составляем программу работы

Полный цикл жизни патруля — четыре года. Если мы каждый год набираем детей, то получаем четыре параллели, которые надо увязать в единый патруль. Для того чтобы не превращать эти параллели в классы, а значит, организовывать отдельные занятия, на что у нас нет руководителей, времени и, главное, необходимости, научимся вести работу со «смешанным» контингентом. Это совсем не трудно, учитывая вариативность нашего подхода, индивидуальное

отношение к каждому следопыту и заботу не столько об объеме знаний, сколько о наработке необходимых личностных, рабочих качеств.

В цикловой игре полноценно могут участвовать ребята, находящиеся на самых разных ступенях. Для каждого мы сможем подобрать задания и уровень ответственности по плечу. Более того, «старички» вполне могут помочь новеньким ребятам адаптироваться в патруле, усвоить начальные необходимые знания (название, традиции патруля) или даже сведения об основах веры (как креститься, что происходит в храме). Нам надо только правильно сориентировать ребят, мотивировать их для оказания такой помощи.

Девочки и мальчики, которых мы разделяем внутри патруля по группам (что необязательно), в этом возрасте должны научиться ладить друг с другом, помогать и взаимодействовать. Девочки — заботливые утешительницы, вдохновительницы и хранительницы «патрульного очага». Мальчики — смелые заступники, умелые мастера, благородные рыцари. При этом, составляя программу занятий, внутри нее будем разделять род деятельности мальчиков и девочек, если того требуют обстоятельства. Вышивать и лепить могут и те, и другие, но в цикловой игре «Казаки» девочки снаряжают мальчиков в дорогу, а пока последние атакуют турок, перевязывают их «раны», поют подбадрывающие песни, впрочем, и турка могут одолеть (как оно исторически и происходило).

Четыре года — это путь каждого следопыта, от неумелого новичка к опытному самостоятельному отроку, на которого можно положиться и поручать ему самостоятельные задания. Ведь мы хотим и в дальнейшем (но в другой форме) заниматься с ребятами.

В эти четыре года невозможно поместить всё упомянутое в данном пособии. Да и не стоит стремиться объять необъятное. Будем отталкиваться от наших реальных возможностей, не перегружая ребят событиями и информацией (они и так перегружены), а стараясь прежде всего создать те самые необходимые питательные для их душ и умов условия.

Для нас важно, не давая готовых рецептов (каждая конкретная ситуация требует особого подхода), научиться принципам составления любых отвечающих нашим требованиям программ. Необходимо лишь учитывать некоторые проверенные на практике закономерности, помогающие упорядочить ритм и насыщенность всей работы (из расчета один сбор в неделю, а если получится заниматься интенсивнее, то скорректируем соответствующе нашу программу).

1. Всегда будем соотносить наше расписание с церковным календарем. «Наш» год начнем с 1-го сентября, закончим в конце мая, имея в планах проведение летнего лагеря.
2. Год можно поделить на пять смысловых частей. Сентябрь — декабрь (до Рождественского поста);

Рождественский пост; от Рождества до Великого поста; Великий пост; от Пасхи до конца мая. И летняя программа. В первую неделю Великого поста и Страстную неделю занятия не проводим.

1. Минимальное количество сборов — один раз в неделю (включая любые начинания), максимальное — зависит от конкретных условий, но именно патрульную работу (не кружков или воскресной школы) не стоит проводить более двух раз в неделю.
2. Четырех летний цикл определяется ступенями (по одной в год), которые включают в себя сумму общих знаний, которые мы хотим передать ребятам. Материал, который ребятам необходимо усвоить для успешной сдачи испытаний для перехода на ту или иную ступень (чин, звание), можно и нужно распределить по отдельным группам занятий и цикловым играм.

3. Подробный план работы мы должны иметь на полгода вперед, корректируя его по мере прохождения. Примерный план работы составим на все четыре года, без указания тематики цикловых игр (это вполне можно изменять), специальностей и тем циклов занятий, но предполагая направление развития патруля.
4. План отдельной смысловой части может включать различные по форме занятия. Важные начинания, требующие особой подготовки (паломничества, походы, большие игры, праздники), заранее доведем до сведения родителей. Нормально, если мы будем предоставлять им письменный план работы на два-три месяца вперед с указанием тематики сборов, места проведения, необходимого инвентаря и т. д. и, конечно, с приглашением к участию в конкретных начинаниях.
5. Составляя план на год, наметим его каркас, опираясь на праздники Рождества и Пасхи Христовой. Кроме того, такими ключевыми моментами станет окончание смысловой части, совпадающей с окончанием цикла занятий или цикловой игры.
6. В году мы проведем три-четыре цикловые игры (плюс одна в летнем лагере). Они должны иметь разную тематику и направленность, к примеру:

- вторая половина сентября — ноябрь (6-8 эпизодов), приключенческая;
- декабрь — январь (4-8 эпизодов, учитывая каникулы), сказочная, литературная (рождественская), связанная с подготовкой к празднованию Рождества;
- конец января — Великий пост (5-8 эпизодов), исследовательская (профессиональная, бытовая);
- Пасха Христова — конец мая (5-8 эпизодов), вновь историческая (с выходами на природу).

1. Если наши цикловые игры требуют большего времени, то сократим их количество (но будем проводить не менее двух в год);
 2. Начало сентября посвятим вводным занятиям, беседам, объединяющим начинаниям (пикники, спортивные игры, паломничества). Ребята должны плавно войти в учебный год; будем это учитывать, одновременно пополняя патруль новыми следопытами;
 3. В августе постараемся всем руководительским сообществом составить план работы, распределить обязанности и нагрузку, подготовить инвентарь (форму, наглядные пособия и проч.);
 4. Между цикловыми играми будем делать перерывы (4-8 сборов), которые посвятим освоению специальностей, проведению циклов тематических сборов, отдельным начинаниям (снимем игровое кино);
 5. В дополнение к четырем занятиям в месяц проведем еще один сбор (раз в два месяца), посвященный отдельному событию (празднику, экскурсии, паломничеству, выступлению и т. д.);
 6. Для проведения «профессиональных» занятий (ремесла) выделим отдельный день, но будем проводить такие занятия (проинструктируем специалиста) в духе традиций нашего патруля;
1. Раз в полугодие можно устроить выход в лес (зимой на санках и лыжах) для всех семейств прихода (и гостей);
 2. Завершаем год праздником, который можно совместить с проведением финальных испытаний на ступени. Летняя программа — отдельный разговор.

Руководствуясь этими нехитрыми рекомендациями, несложно выстроить вполне работоспособную программу.

Тематику циклов занятий (бесед) подберем, руководствуясь изучаемыми специальностями, требованиями на ступени и, если с нами будет сотрудничать хотя бы какое-то время хороший специалист в той или иной области, его профессиональными знаниями. Скажем, музыковед

проведет серию занятий (основная часть сбора) о русских композиторах, историк-краевед — экскурсии по памятным местам, певчий подготовит ребят к праздничному концерту.

Наш священник также может составить три-четыре цикла бесед в год, в дополнение к занятиям воскресной школы или руководствуясь своим разумением. Его участие в жизни патруля крайне важно, и, если будет такая возможность, батюшка может общаться с ребятами во вторую часть сбора.

* * *

Заканчивая основную часть нашего пособия, хочется обратиться ко всем нашим читателям со словами ободрения, поддержки и надежды, что этот наш общий труд не пропадет даром.

Конец, и Богу нашему слава!

Приложение

Некоторые традиции следопытов

Здесь приведены примеры традиций, сформировавшихся в разных детских организациях, в частности у следопытов Национальной организации добровольцев «Русь».

Главная «традиция» следопытов — это игра. Игра, которая учит и воспитывает. Игра, которая формирует вкус и стиль, создает отношения в патруле и поддерживает всё лучшее и радостное.

Следопытские традиции не слишком серьезны и сложны. Другое дело, что руководителям необходимо проводить традиционные для следопытов начинания как можно лучше, готовиться как можно серьезнее. Именно в следопытском возрасте закладывается уважительное и трепетное отношение к традициям. Причем более «взрослые» разведческие традиции должны оставаться для следопытов в некотором роде манящей тайной.

Прием в патруль. Большое обещание следопыта

Для ребенка 6-7 лет очень важно осознать конкретный момент, с которого начинается новая страница его жизни. Важно быть принятым в большое и интересное дело. Имеет большое значение, чтобы и сверстники, и тем более взрослые сопереживали этому шагу и были к нему причастны, короче говоря, ярко, доброжелательно и в меру трогательно. Не надо ничего проверять, пугать и усложнять.

В этом случае классическим должно стать разнообразие традиций. У каждого патруля могут быть свои различные способы приема в свои ряды. Новичок может произнести Большое обещание следопытов, держась за бунчук патруля, в кругу (не перед строем!) своих товарищей. Лучше всего на лоне природы. Хоть на дереве. Хоть в воде. На него можно надеть заранее подготовленную форменную рубашку со всеми положенными нашивками. Можно вручить диплом и небольшой подарок. Качать не надо. И кричать «ура!» не стоит — это разведческие традиции. А вот спеть новому оруженосцу патрульную песню или прокричать специальный патрульный клич вполне уместно. Главный момент здесь, когда после Большого обещания (новичок может повторять его за руководителем или хором всех следопытов) новичку повязывают галстук. В это время все молчат и все неподвижны (и органи-

Приложение. Некоторые традиции следопытов

зованны). Можно и по команде «смирно!», если тематика происходящего и условия позволяют — по команде «замри!» или любой подобной. Совмещать эту церемонию с разведческими не следует.

Построение у следопытов

В лагере следопытов, который, кстати, традиционно назывался в эмиграции «колония», не стоит проводить настоящие построения. Не следует каждый день поднимать и опускать флаг, отдавать рапорт и т. д. Исходя из программы лагеря (колонии) и цикловой игры, можно готовить самые разные построения. Главное, чтобы сами ребята понимали — вот оно, начало дня. Традиционные построения с подъемом (спуском) флага необходимо делать лишь в особые дни (например, открывая лагерь). Подходят к флагу лучшие следопыты. Существенно, чтобы ребята не стояли долгое время в строю по команде «смирно!» Если традиционное построение проводится — это уже не игра и всё должно быть серьезно.

Великое испытание храбрости

Традиционное экстремальное испытание у следопытов — испытание ратников и стрелков. Его прохождение требует от следопыта преодолеть определенный маршрут поздним вечером (ночью). При этом следопыта некоторым образом «пугают». Подробнее об этой суровой традиции см. ниже — в Положении о патрулях.

Штандарт и салют

Штандарт — символ патруля, до недавнего времени его именовали «бунчук», да и сейчас именуют. Главное в штандарте — простота символов. На щитке эмблема всех следопытов, а под щитком подвязаны ленточки, соответствующие цветам сданных специальностей и чинов в патруле. Здесь принципиально подвязывать/отвязывать ленточки на глазах у ребят, а не келейно. На ленточках могут быть написаны имена тех следопытов, кто эти ленточки заработал. «Именные» ленточки привлекательнее.

Штандарт можно украшать поделками, знаками цикловых игр — в общем, всем, что можно и что не выпадает из лесного и игрового стиля. Но никакой пластмассы, купленной бижутерии и т. п. Только свои поделки из натуральных материалов. Помните только, что штандарт нужно еще и носить, а изобилие украшений этому не способствует. Время от времени все эти знаки игр и достижений можно отвязывать и вешать на стену в патрульном помещении. Ленточки также отвязывают и передают уходящему из патруля добровольцу.

Салют следопытов — раскрытая ладонь, поднятая над правым плечом. Символизирует открытость следопытов ко всему новому и прекрасному, а также солнышко, что светит, и согревает, и радуется. Кроме того, открытая ладонь выражает «готовность к работе» — взяться за какое-либо дело и работать, работать...

Испытание на следопытские чины

Испытания на чины у следопытов лучше всего устраивать по завершении какой-либо цикловой игры. Если у вас есть «зачетные книжки», то в них успехи следопыта следует отмечать веселыми рисунками, разными цветами, но без зачетов и негативных оценок. Испытание — небольшая трасса, проложенная в живописном и безопасном месте. Следопыты идут маленькими группами (по 2-3 человека) и на пунктах в игровой форме проходят испытания. Немаловажно, чтобы не было несдавших, особенно при испытаниях на оруженосца и стрелка. Вместе с тем ребята не должны чувствовать, что предложенные испытания были несерьезны.

После прохождения проверок следопытам вручается новая звездочка и ленточка соответствующего цвета, которую следопыт радостно повязывает на бунчук.

Вечерняя «лампа»

Обычно следопыты костры не проводят и на разведческих кострах не бывают. Так как слет следопытов проводится в стационарном лагере, то их вечерний сбор — это сбор перед «лампой». Лампу нужно найти заранее. Подойдет керосиновая, фонарь со свечей и даже электрическая. Следопыты в лагере ложатся спать довольно рано (в районе 21:00), когда летнее солнце еще не село. На такой «лампе» поют песни, разговаривают о дне прошедшем и каждый следопыт имеет право высказаться. Здесь же можно раздать всякие призы и обратить внимание ребят на важные моменты прошедшего дня. Чтобы обсуждение не превращалось в вече, нужно иметь некий добрый предмет (можно и символ патруля, цикловой игры и даже мягкую игрушку). Этот предмет передается по кругу, и, ясное дело, у кого он в руках, тот и говорит. Очень хорошо иметь при этом песочные часы (полезная это штука), чтобы дети, ценя и «видя» воочию время, не заговаривались. Заставлять ребенка обязательно высказаться не следует. Традиционно народ просит прощение друг у друга за дневные обиды. Руководители не отстают в этом полезном деле. Значимо, чтобы дети легли спать, улыбаясь и с добрым сердцем. Завершается «лампа» тихой колыбельной песней. Поют все.

Поощрения и наказания у следопытов

Как ни странно, и в этих делах есть свои традиции. Главный принцип не перехвалить и «не перенаказать». Наказание ребенка — сознание того, что он расстроил людей, которых он любит и уважает. Поощрение — радость тех же людей.

Награждать в следопытском возрасте нужно всех равномерно, но индивидуально. Лучше постараться и сделать десять пусть маленьких, но разных подарков, чем дорогих, но одинаковых. Здесь (как и во многом другом) следует сочетать индивидуальный и командный подходы, ориентируясь на простой закон, состоящий в том, что единая команда (патруль) состоит из разных (разнообразных) личностей.

Награды должны быть символическими, а слова — искренними.

Провинившимся, к которым применили наказание, остальные ребята должны сопереживать. Недопустимы унижающие наказания. Нельзя лишать ребенка прогулок, еды или общества (на длительный срок) остальных ребят. Лучше всего разбушевавшегося следопыта отвести на время в специально созданное тихое место, где он должен посидеть и поразмышлять около получаса. При этом неплохо занять его отвлекающей работой, например рисованием чего-либо героического или прекрасного. Нужно поговорить с ребенком после того, как он успокоится. Вечерняя лампа как раз подходящее для этого место. Главное, чувствовать ситуацию и не относиться равнодушно, наказывая только потому, что так положено. После наказания проступок полностью прощается.

Надо сказать, что баловаться, капризничать и впадать в истерику ребенок будет лишь при «удобном» для этих состояний руководителе. Так что следите за собой. Наглых детей и прочих трудноизлечимых лучше в лагерь не брать совсем, дабы не испортить жизнь ни в чем не виноватым сверстникам.

Родители в лагере

Родителей и других взрослых берут в лагерь только на определенную и необходимую

должность, заранее объясняя им права и обязанности. Брать родителей «присмотреть» за своим чадом недопустимо. Если родители приезжают в гости, это должно быть обговорено с руководителями. Все сладости передаются на общий стол и ни в коем случае ребенку. Здесь следопытские традиции сочетаются с разведческими.

Общие молитвы

Утреннее и вечернее правила должны быть сокращены до объема, указанного в детских молитвословах, при этом будет очень хорошо, если дети либо по очереди, либо хором будут их читать и петь.

Переход из патруля в отряд

Знаменательное событие! Радостное и долгожданное. Следопыт становится разведчиком. Уходит из «двора в леса»... И вот традиционная церемония. Затихший строй следопытов. Штандарт на правом фланге. А напротив — лицом к лицу строй разведчиков. И знамя. Начальник патруля в последний раз вызывает из строя будущего разведчика. А пока следопыт подходит к штандарту и отвязывает «свои» ленточки. Те самые, что зарабатывал он на протяжении своей патрульной жизни. Следует проследить, чтобы эти ленточки можно было легко и быстро отвязать (отсоединить). Затем, повернувшись к строю патруля, следопыт командует: «Следопыты, будьте лучше!», звучит ответ («Приложим все силы!»), и ему салютуют. Следопыт подходит к начальнику отряда, который поздравляет его, вручает, если положено, нашивки и лычки кадета первого ранга, снимает следопытский галстук и обращается к следопыту уже с разведческим кличем: «За Русь Святую!» Ответив, следопыт встает в строй к разведчикам. Он разведчик.

Если следопыт еще не сдал тесты, чтобы стать кадетом, то галстук следует оставить. После построения нового разведчика качают его новые товарищи.

Естественно, эту церемонию можно видоизменять, в каждой единице могут существовать свои особенности и традиции, связанные с этим событием.

Положение о патрулях следопытов

Настоящее Положение дополняет Устав Национальной организации добровольцев «Русь» и дает детальные инструкции по работе следопытов.

Всё сказанное в Положении о мужской ветви относится и к женской, кроме тех мест, где это специально оговорено.

1. Общие положения

Добровольцы (члены НОРД «Русь») с 7 до 10 лет называются следопытами.

Задачей работы со следопытами является организация воспитательного процесса на основе разведческой педагогики исходя из специфики младшего возраста.

Законы следопытов:

1. Следопыт любит Бога и Россию.
2. Следопыт стремится вперед.
3. Следопыт становится лучше.
4. Следопыт никогда не подведет.

Большое обещание следопытов: «Обещаю любить Бога и Россию, слушаться старших и исполнять законы следопытов».

Девиз: «Следопыты будьте лучше!» Ответ: «Приложим все силы!»

Знак следопытов — вписанное в круг схематичное изображение шалаша и лесных знаков на зеленом фоне.

Следопыт отдает салют правой поднятой рукой: ладонь раскрыта вперед, пальцы сжаты вместе.

Чины следопытов: оруженосец, лучник, ратник.

1. Патруль

Организационная единица следопытов называется патрулем. Патруль может быть организован при наличии: а) анди- датуры начальника патруля; б) не менее 10 следопытов или новичков указанного возраста.

При вступлении в организацию родители или законные представители ребенка должны написать заявление и заполнить опросный лист, содержащий необходимые данные о ребенке. Следопыт выбывает из организации добровольно или по решению начальника патруля, утвержденного начальником соединения или капитан-командора, если патруль не входит в соединение.

Патруль следопытов имеет свой порядковый номер в перечне единиц организации, название, доступное пониманию ребенка, связанное с профилем занятия следопытов или названием местности. Название патруля не может быть именем собственным.

Знаком патруля является штандарт, украшенный ленточками по числу членов патруля в зависимости от сданных испытаний.

1. Организационная структура патруля

Патруль делится на «десятки» главным образом по возрасту. Название «десятка» условное, на практике количество детей в «десятке» колеблется от 7 до 12.

Разделение на «десятки» необходимо для организации воспитательно-игрового процесса. Не ведя самостоятельной работы, «десятка» служит вводной ступенью к звеновой системе.

Каждая «десятка» может иметь десятника — старшего «десятки», которого назначает начальник патруля и который не имеет определенных обязанностей. Другие подразделения между членами «десятки» нежелательны.

1. Деятельность патруля

Работа патруля проводится в виде сборов, прогулок, цикловых игр, сдачи испытаний и специальностей, мероприятий и лагерей. Все формы работы в течение определенного отрезка времени связаны тематически.

Сборы патруля проводятся регулярно, не реже 4 раз в месяц. Сбор может состоять из различных элементов: беседы, подготовки к испытаниям, пения, ручного труда, развивающих, подвижных, сюжетно-ролевых игр и т. п.

Начальник патруля составляет расписание работы на три месяца, представляет его непосредственному начальнику, а также знакомит с ним родителей. Программы сборов должны быть также составлены заблаговременно. В случае отсутствия какого-либо руководителя, ведущего сбор, необходимо заранее обеспечить его замену.

К мероприятиям патруля относятся: а) участие в мероприятиях дружины; б) выставки творчества; в) спектакли; г) празднования традиционных и церковных праздников и др.

Желательно, чтобы тематический цикл завершался проведением лагеря или бивуаком. В лагерях целесообразно также принимать Большое обещание и давать годовые звездочки.

По достижении 10-летнего возраста следопыт может быть переведен в отряд. Следопыт, перешедший в отряд, до сдачи испытаний на чин кадета первого ранга может носить прежнюю форму.

1. Руководство патруля

Начальник патруля должен иметь руководительский чин, быть совершеннолетним (18 лет). Начальник патруля назначается начальником соединения и утверждается капитан-командором или назначается капитан-командором, если патруль не входит в соединение.

Начальник патруля:

- Несет ответственность за детей во всё время пребывания детей на сборах, занятиях и других делах патруля.
- Планирует и ведет воспитательную работу со следопытами.
- Зачисляет в следопыты новичков и принимает Большое обещание.
- Исключает следопытов из патруля по утверждению начальника соединения или капитан-командора, если патруль не входит в соединение.
- Полностью руководит внутренней работой патруля.
- Поддерживает регулярную связь с родителями детей.
- Предоставляет каждые три месяца устный отчет, а в конце каждого года и по окончании каждого лагеря письменный отчет на имя капитан-командора.

В исключительных обстоятельствах начальником патруля может стать несовершеннолетний руководитель. В этом случае начальник соединения может назначить взрослого советника, который не занимает официальной должности. Его задача — помогать и советовать начальнику патруля.

Начальнику патруля желательно иметь помощника начальника патруля, который утверждается начальником соединения или капитан-командором, если патруль не входит в соединение. Помощник должен соответствовать тем же требованиям, что и начальник патруля, быть способным исполнять те же функции, но помощник не несет ответственности за работу патруля.

Разведчики и разведчицы могут помогать в работе патруля, числясь в патруле. Они называются младшими помощниками. Начальник патруля должен заботиться о продвижении по разведческой лесенке таких помощников.

Руководители патруля и младшие помощники образуют совет патруля, который под руководством начальника патруля решает вопросы организации деятельности.

1. Работа патруля

При подготовке к испытаниям не следует требовать от следопытов неперемного знания всех разделов. Дети должны понимать, что звездочки даются не только за определенные знания и умения, но прежде всего за достойное поведение, честность и искренность. В любом случае программы испытаний нужно реализовывать индивидуально, исходя из возможностей возраста. Вероятно, что кому-то указанные испытания покажутся слишком легкими или, напротив, сложными. В этом случае руководитель может изменить программу, получив разрешение вышестоящего начальника.

Наиболее эффективным методом сдачи испытаний является «бег», состоящий из 5-9 этапов, расположенных неподалеку друг от друга. Следопыты бегут от пункта к пункту по двое, где отвечают на вопросы руководителей и их помощников. Оценка производится на каждом пункте, в конце подводится итог и выносится общее решение.

Главный принцип составления программ для младших — как можно меньше тематики разведческой работы. Когда следопыты придут в отряд, они должны найти там не повторение знакомого, а новый увлекательный мир.

1. Испытания следопытов
2. Оруженосец. К сдаче испытания на чин оруженосца допускаются новички в возрасте не менее 7 лет, пробывшие в патруле не менее 3 месяцев.

А. Православие:

- знать, как перекреститься;
- знать, когда и как подходить под благословение;
- знать молитву «Отче наш»;
- знать молитву о России.

Б. «Родиноведение»:

- нарисовать российский национальный флаг;
- показать на карте главные города России (Москва, Санкт-Петербург) и свой город;
- знать наизусть две русские песни;
- передать содержание сказки или рассказа.

В. Разведчество:

- знать название организации и своего патруля;
 - знать законы следопытов;
 - знать салют, девиз и форму следопытов;
 - знать имя, отчество, фамилию, адрес начальника патруля.
- #### Г. Ловкость:
- пробежать 30 метров за 12 секунд;
 - попасть теннисным мячом в круг диаметром 1 метр с расстояния 4 метра один раз из трех;
 - пробежать 10 метров с чашкой воды, разлив менее половины;
 - прыгнуть в длину с разбега на расстояние своего роста.

Д. Практика:

- знать свой адрес и телефон;
- уметь стоять в строю, выполнять простые команды («налево», «направо», «кругом», «равняйся», «смирно», «вольно»);
- определять время по часам;

- найти спрятанный предмет;
- правильно и вежливо говорить по телефону;
- знать, как правильно переходить улицу;
- знать пять разных овощей, какие из них можно есть сырыми;
- отличать по запаху три разных предмета;
- вдеть нитку в иголку, сделать узелок на нитке;
- знать пять различных деревьев;
- уметь обращаться с перочинным ножом;
- складывать свои вещи перед сном.

Прошедший испытания на чин оруженосца имеет право дать Большое обещание, носить звездочку и галстук.

1. Лучник. К сдаче испытания на чин лучника допускается следопыт в чине оруженосца в возрасте не менее 8 лет, имеющий 2 специальности.

А. Православие:

- знать молитву «Достойно есть»;
- знать молитву «Царю Небесный»;
- рассказать о значении праздников Пасхи и Рождества Христова;
- знать дату праздника своего святого.

Б. «Родиноведение»:

- знать герб Российской Федерации;
- знать имена трех выдающихся русских людей и чем они знамениты;
- знать местоположение России на карте мира; деление России на европейскую и азиатскую части;
- читать наизусть три стихотворения.

В. Разведчество:

- знать название своей дружины;
- имя, фамилию и отчество начальника дружины;
- различать по форме руководителя (зеленый галстук, знак). Г. Ловкость:
- пробежать 30 метров за 10,5 секунды;
- ловить мяч на расстоянии 5 метров, поймав 5 раз из 6;
- пройти 5 метров с предметом на голове (мешочек с песком, солью и т. п. весом 150 г);
- перепрыгнуть препятствие высотой в половину своего роста;
- сделать 8 прыжков общей длиной 9 метров, отталкиваясь поочередно то одной, то другой ногой.

Д. Общая практика:

- развести костер с помощью пяти спичек и потушить его;
- знать пять местных растений, включая ядовитые;
- знать пять местных зверей и птиц;
- отличать хвойные деревья от лиственных;
- отправить письмо по почте;
- перевязать палец при порезе и знать, что делать при ожоге;
- пользоваться термометром;
- знать дату, место своего рождения;

- пришить пуговицу;
- знать десять овощей и их использование;
- вскипятить воду в чайнике;
- знать правила обращения с электроприборами;
- погладить простые вещи (свой галстук, платок и т. п.);
- знать и объяснить правила пяти игр;
- выполнить простое поручение (купить хлеб);
- побывать в двух походах;
- подчиняться решениям судьи в играх.

Выдержавший испытание на чин лучника имеет право носить две звездочки.

1. Ратник. К испытанию на чин ратника допускаются следопыты в возрасте не менее 9 лет, сдавшие испытания на чин лучника и выполнившие следующие условия:

- получить не менее 4 специальностей;
- участвовать в двух лагерях с патрулем (или другой единицей НОРД «Русь»);
- участвовать в 4 походах.

1. Православие:

- знать молитвы до и после еды;
- знать молитву «Богородице, Дево, радуйся»;
- знать молитву «Ангеле Божий»;
- объяснить разницу между Литургией и всенощным бдением. Б. «Родиноведение»;
- знать пять великих русских людей и чем они знамениты;
- знать 5 русских народных песен;
- знать 5 русских народных сказок;
- знать дату и место рождения ближайших родственников: родителей, братьев, сестер, бабушек и дедушек.

1. Разведчество:

- знать 5 лесных знаков;
- командовать строем; подавать простейшие команды: «рав- ныйсь», «смирно», «шагом — марш», повороты;
- различать по форме разведчиков и разведчиц.

Г. Ловкость:

- пробежать 30 метров за 9,5 секунды;
- пройти 10 метров с чашкой на голове;
- уметь плавать;
- пройти «полосу препятствий»: бег на месте — 4 минуты; пролезть под препятствием, не задев его; пройти по линии 7 метров, не потеряв равновесия.

Д. Практика:

- уметь останавливать кровотечение;
- передать текст устного поручения, состоящего из 10 слов;
- написать письмо;
- передать содержание прочитанной книги;
- приготовить простейшее блюдо (яичницу, вареный картофель, макароны, чай);
- знать главные русские блюда;

- уметь стирать небольшие вещи;
- купить продукты по списку;
- поставить простейшую палатку;
- знать повадки и характер какого-либо животного. Выдержавшие испытания на чин ратника имеют право носить три звездочки.

1. Великое испытание храбрости. Не является частью испытаний на чин ратника. Проводится в лагере в виде ночного похода с руководителем или в виде бега, состоящего из 7-10 пунктов, расположенных неподалеку друг от друга. Старшие следопыты могут идти поодиночке, младшие вдвоем, втроем. На каждом пункте их ждет заранее подготовленная неожиданность. Пользоваться фонариком не разрешается. Также нельзя разговаривать, необходимо соблюдать по возможности тишину. Во время великого испытания храбрости особенно уместны чуткость и индивидуальный подход. Нельзя запугивать детей, использовать элементы, которые могут вредно отразиться на нервной системе ребенка.

Следопыты в чине лучника и ратника, сдавшие испытание храбрости, могут носить свисток на шнуре.

1. Игры и специальности

Основа работы со следопытами — игра. Для того чтобы сделать эту игру более увлекательной и содержательной, ее следует проводить как тематическую (цикловую). В этом основное отличие младших от разведчиков. Цикловая игра не ставит задачу дать серьезные навыки, а лишь оформляет участие ребенка в работе патруля. В работе со следопытами можно практиковать специальности, которые готовятся и сдаются индивидуально. Однако эти специальности следует считать исключением из общего порядка. Тема таких специальностей может иметь разный характер.

Примерный список специальностей следопытов: художник, географ, мастер, фотограф, актер, журналист, лесник, моряк.

Большинство специальностей следопыты проходят всем патрулем в виде цикловых игр. Цикловая игра представляет собой последовательность занятий, в которых происходит возвращение к одной определенной теме. Эта тема является основой, на которой строятся все задания, подборка материала для изучения и т. п. Тема цикловой игры, как правило, отражена в ее названии.

В ходе цикла проводятся испытания и следопыты получают значок цикловой игры. По окончании цикловой игры в лагере это может быть значок лагеря.

Цикловая игра является главным элементом работы со следопытами. Это обязывает руководителя постоянно проявлять изобретательность, совершенствовать свои знания и способности. За игровой формой проведения сборов и занятий кроется педагогическое содержание, которое следопыты не должны замечать, но в котором руководитель обязан хорошо разбираться. Необходимо следить за состоянием каждого ребенка, внося по мере необходимости коррективы в ход цикловой игры. Дети должны понимать, что от них требуется, где они поступили правильно, а где ошиблись. Поэтому после окончания игрового эпизода можно и нужно проводить вместе со следопытами анализ (разбор) сыгранной ситуации, на котором тонко и тактично дать им совет (выслушав при этом мнение каждого).

В игре воспитываются и развиваются положительные качества ребенка, выявляются и развиваются способности. Поэтому цикловые игры должны содержать элементы,

воспитывающие личность в целом.

Руководители вправе выработать на основании имеющихся материалов и программ собственные цикловые игры, исходя из интересов своего патруля. Важно следить, чтобы при этом как можно меньше затрагивались тематика и способы прохождения разведческих специальностей. При проведении цикловых игр следует свести до минимума занятия в помещении. Продолжительность цикловой игры может колебаться от 7 до 15 занятий (1,5-3 месяца). Желательно, чтобы развязка игры проходила во время лагеря.

Примерные темы цикловых игр

«Таинственный остров» (игра — исследование с применением карты как реальной, так и вымышленной местности).

«Лабиринт» (ролевая игра с набором заданий, дающих возможность выхода из лабиринта).

«Калинов мост» (фольклорно-этнографическая игра на основе сюжетов русских народных сказок).

«Красное облако» (фольклорно-этнографическая игра на индейскую тематику).

«Проводник» (игра — испытание на основе военизированного сюжета).

Примерное описание историко-этнографической игры «Древняя Русь»

Перед началом занятий руководитель говорит, что они все вместе перемещаются в прошлое. Для наглядности лучше сделать какой-либо «прибор» вроде шкалы времени, который и будет символизировать «перемещение во времени». После следопыты получают (находят, добывают у игрового персонажа) послание, в котором говорится, что молодой князь попал в беду и ему нужна помощь. Необходимо выполнить ряд заданий, которые следопыты выполняют как во время занятий, так и самостоятельно. Выполненные задания следопыты передают игровому персонажу (оставляют в условленном месте) и так же получают ответы с оценкой выполненного задания, советами, новыми заданиями и благодарностью князя за помощь. В конце каждого занятия руководитель с помощью «прибора времени» возвращает следопытов из «прошлого». Завершением игры должно стать полное освобождение князя и его благодарность. Ее можно сделать в виде подарка каждому следопыту «княжеского знака (герба, символа)», который и будет знаком цикловой игры.

При проведении испытаний следует избегать школьных методик. Можно использовать подобие разведческого бега. Руководителю должен заботиться, чтобы следопыты шли на испытания подготовленными, чтобы не было провалов. Что касается цикловых игр, то, как правило, сам процесс их проведения содержит последовательность испытаний и завершение игры совпадает с прохождением всех испытаний.

1. Форма и знаки различия следопытов

Форма следопытов состоит из рубашки, головного убора, галстука, штанов (шорт).

Цвет рубашки одинаков для всех членов патруля, рубашка должна быть одноцветной. Рубашки должны иметь два кармана, отложной воротничок. Погоны не обязательны. Тип форменной рубашки утверждается непосредственным начальником.

Головной убор также одинаков для всех членов патруля.

Галстук — треугольный, каштанового цвета, стягивается на груди кольцом-зажимом.

Разрешается ношение ремня.

Знаки различия. Дети младшего возраста любят получать и носить значки. Эти значки должны быть практичными, поэтому целесообразно делать все знаки различия следопытов матерчатыми, включая значок следопыта.

На принадлежность к организации указывают: а) нашивка с эмблемой следопытов, посередине левого нагрудного кармана; б) эмблема НОРД «Русь» на левом рукаве выше прочих нашивок.

На принадлежность к дружине указывает матерчатый знак, нашитый на левом рукаве ниже эмблемы организации.

На принадлежность к «десятке» указывает треугольник с цветом «десятки», нашитый углом вверх ниже знака принадлежности к единице/соединению.



На чин указывают восьмиконечные звездочки, нашитые над левым нагрудным карманом: одна звездочка — оруженосец; две звездочки — лучник; три звездочки — ратник.

На должность старшего «десятки» указывает желтый ромб, нашитый над правым карманом.

Знаки цикловых игр и специальностей нашиваются на правом рукаве выше локтя. Знак имеет форму равностороннего треугольника со схематичным изображением специальности.

После успешного проведения лагеря помимо знака цикловой игры разрешается выдавать значки лагеря. Значок лагеря носится на правом нагрудном кармане.

Следопыты не носят годовых звездочек, но годы пребывания в патруле засчитываются.

Штандарт является знаком патруля. Его носит главный лучшей «десятки». Штандарт состоит из древка длиной 150 см со щитком национальных цветов, на котором изображен знак следопытов, указано название и номер патруля.

Штандарт украшается ленточками по числу следопытов. Цвет ленточек зависит от сданного следопытом испытания. Желательно надписать каждую ленту именем следопыта.

Штандарт хранится в штаб-квартире патруля или у начальника. Штандарт сопровождает патруль во всех походах, лагерях. Цвета ленточек: новичок — зеленая, оруженосец — красная, лучник — синяя, ратник — белая.

1. Церемонии следопытов

Обещание следопыта не носит серьезного характера, поэтому церемония не связана с возвышенными символами, а должна проходить живо и оставлять яркие впечатления. Следопыты дают обещание перед штандартом, стоя по стойке «смирно», салютуя, держась вместе левой рукой за штандарт и вместе произнося слова Большого обещания. После этого руководитель прикрепляет значок следопыта и повязывает галстук. Подробности церемонии могут различаться, желательно, чтобы она проходила на природе. Лучше всего проводить такую церемонию в конце лагеря. Однако нельзя проводить обещание следопытов вместе с Торжественным обещанием разведчиков.

Общие замечания. В лагерях следопытов не рекомендуется ежедневный подъем и спуск флага. Эти церемонии следует проводить в исключительных случаях (начало и окончание лагеря, дача БО и т. п.). Церемония должна проходить быстро и красиво. Нецелесообразно, чтобы следопыты долго стояли по команде «смирно». Флаг не должен касаться земли. Поднимают и спускают флаг следопыты, назначенные начальником лагеря (как правило, заслужившие эту честь).

Поведение в строю. В строй не допускаются следопыты без форменной одежды или не имеющие каких-либо элементов формы. Такие следопыты стоят позади строя. Во время неизбежных пауз нужно поставить следопытов в положение «вольно». При команде «смирно» следопыты должны стоять навытяжку, не шевелясь. В противном случае церемония теряет смысл и лучше ее не проводить вовсе.

Порядок церемонии подъема/спуска флага

По команде руководителя: «Патруль к подъему (спуску) флага, становись!», следопыты строятся по «десяткам». Далее звучат команды:

— Равняйся! Смирно! Вольно! На молитву! (По этой команде следопыты поворачиваются к иконе, которая обычно крепится на флагштоке, после чего читаются и поются молитвы.) Смирно! К флагу — марш! (Поднимающим или спускающим флаг.)

Подходящие к флагу отдают салют. Если флаг развязывают слишком долго, можно дать команду «вольно». В этом случае перед подъемом флага снова дается команда «смирно!»

- Флаг поднять/спустить! Петь «Коль славен»!

После завершения подъема (спуска) флага:

- Читать законы следопытов! (Поднимавшие флаг читают законы, вечером чтение законов не производится.) Вольно! Встать в строй!

Если далее предполагается какая-либо вечерняя программа (костер, игра и т. п.), то звучит клич: «Следопыты — будьте лучше!» (следопыты отвечают: «Приложим все силы!»), и следует команда: «Разойдись!»

Если программа дня завершена:

- На молитву! (Читаются и поются вечерние молитвы.) Смирно! Следопыты, будьте лучше!
- Приложим все силы!

И следует команда «Разойдись!».

Утреннее или вечернее правило. Обычно молитвой начинается и кончается лагерный день. Утренние и вечерние молитвы, как правило, читаются перед главной иконой, находящейся на мачте, либо перед специально устроенным походным иконостасом. Строй при этом не обязателен. Вечером, если проводился костер, можно читать молитву у костра сразу после его окончания. При этом следопыты становятся лицом на восток. Можно практиковать чтение молитв хором. Количество утренних и вечерних молитв определяет начальник лагеря, исходя из ситуации.

Молитвы перед трапезой и после нее. Перед каждым приемом пищи и после него читаются молитвы. Необходимо следить, чтобы до молитвы никто не приступал к трапезе. Руководитель

дает команду: «Встать на молитву!» Следопыты встают лицом к иконе, читают хором молитву перед едой. После окончания читается молитва на окончание трапезы. Вставать и уходить из-за стола до молитвы не допускается.

Переход в отряд. В отряд можно переводить следопытов в возрасте 10 лет. Церемонии перехода зависят от традиций отряда и/или дружины. Важно понимать, насколько этот момент важен для ребенка. От того, как ребенок воспринял свой переход в отряд, часто зависит его дальнейшая жизнь в организации.

Примеры разработки цикловых игр

Игры в городе

«Лукоморье»

Игровая задача

Ученый Кот — персонаж поэмы А.С. Пушкина «Руслан и Людмила» обращается к ребятам за помощью — вспомнить народные сказки, которые он начал забывать по старости, и украсить свое «лукоморье».

Основная цель

Формирование собственно патруля, его вахт (дозоров); нахождение названия патруля.

Эта игра поможет вам в формировании патруля, позволит руководителям и детям лучше узнать друг друга и в процессе игры найти подходящее название вашему патрулю. Игра не требует от ребят никакой специальной подготовки, предполагает возможность варьировать сюжет в зависимости от обстоятельств: количества участников, места проведения сборов, степени усвоения материала. Даже само название «Лукоморье» весьма условно. За основу можно взять любую другую, например «Гуси-лебеди», «Иван-царевич и серый волк».

Финал игры, общая победа — получение названия для патруля. Вместе с этим, если есть необходимость, названия для вахт (дозоров) и обязательно получение первых следопытских чинов.

Средства выполнения

Знакомство с русскими народными сказками, фольклором. Знакомство с лесными знаками, элементами картографии. Развитие детского творчества. Практические формы помощи на приходе.

В процессе игры необходимо прочтение русских народных сказок, поиск нужного сказочного сюжета. Предполагается знакомство с простейшими лесными знаками, которые ребенок будет использовать и в дальнейшем. В процессе игры также будет необходимо самостоятельное творчество — написание сказки, создание иллюстрации к ней и (или) другие формы, которые руководитель может определить самостоятельно, исходя из возраста и уровня подготовки детей. Помимо этого, в процессе игры дети вполне могут сделать некое полезное дело, например посадить при храме небольшую клумбу «сказочных цветов».

Время проведения, место

Игра рассчитана на 1,5-2 месяца (сентябрь — октябрь) при условии проведения одного сбора в

неделю. Таким образом, вся игра — это 7-8 сборов.

Территория — окрестности храма, приходская школа.

Игровые персонажи

Наличие игровых персонажей факультативно. Эпизодические роли, такие как девица-красавица, могут легко исполнять работники церковной лавки, храма или кто-нибудь из друзей родителей.

Главный сказочный персонаж игры Ученый Кот общается с детьми путем переписки, его появление совсем не обязательно.

Необходимый инвентарь

Письма от Ученого Кота — основной инструмент развития игры. В письмах скрываются задания, выражаются пожелания. Каждое следующее письмо составляется руководителем или его помощниками в зависимости от игровой ситуации. Будет правильным оформлять эти письма каким-нибудь особым способом. Можно воспользоваться перьевой ручкой или вообще пером, если у вас есть такая возможность, подобрать соответствующую бумагу, оформить ее изображениями персонажей этого пушкинского произведения. Всего от Ученого Кота должно быть 5-6 писем.

Карта местности «сказочного Лукоморья» — ключевая деталь игры. Карта составляется следующим образом: руководитель осматривает окрестности храма и составляет примерную карту, оставляя на ней только важные и нужные пункты. Это и есть наше «лукоморье». Теперь осталось только дать названия объектам на карте в соответствии со сказочными наименованиями. Так, например, большую автодорогу, за которую нельзя переходить, можно назвать «Дикой рекой», церковную лавку — «светелкой», приходскую школу — «теремом». После того как карта готова, ее надо разрезать на фрагменты. Фрагментов должно быть столько, сколько по плану предполагается игровых эпизодов. Исключая последний сбор, на котором карта уже вся собрана, получаем 6-7 фрагментов. Эти части дети будут получать на каждом сборе после выполнения задания. Руководитель должен донести мысль, о том, что правильность выполнения заданий подтверждается получением очередного фрагмента карты.

«Сказочная бутылка» — это тот почтовый ящик, через который будет осуществляться ваша переписка с Ученым Котом. Для этой цели можно взять бутылку необычной формы, предварительно смыть с нее все наклейки. Хорошо будет, если вы придадите ей вид как можно более далекий от современного и утилитарного. Вместо бутылки можно использовать другой сосуд, например кувшин. В любом случае помощник руководителя должен следить за сохранностью «сказочной бутылки», незаметно для детей доставлять ее с письмом в условное место к началу сбора, и забирать после его окончания.

Посадочный материал. В ходе игры дети подготовили небольшую клумбу и посадили на ней тюльпаны, которые зацвели весной следующего года, что вызвало радость как самих детей, так и их родителей. Этот несложный процесс легко организовать, предварительно обговорив с настоятелем храма или тем человеком, который занимается озеленением территории церкви, чтобы вам выделили небольшое место, а также посоветоваться с ним, какие культуры можно посадить под зиму, чтобы они не пропали от морозов. В этом смысле луковицы тюльпана удобны тем, что хорошо переносят позднюю посадку (сентябрь), их легко сажать, они относительно недорогие, рано расцветают и легко отождествляются со «сказочными» цветами, например аленьким цветочком.

Игровой процесс

Хотя эта игра и рассчитана на первые два месяца формирования патруля, однако совсем не обязательно начинать ее уже на первом сборе. Начало игры все-таки лучше перенести на второй сбор, когда вы уже будете знать, сколько у вас детей и какого они возраста, и, исходя из этого, начинать игру.

Эпизод 1. Письмо. На сборе. Игра начинается естественным образом, никаких объявлений и специальных разъяснений давать перед ее началом не нужно. Просто в один из моментов, выходя из помещения, дети обнаруживают знаки в виде стрелок. Эти знаки делает помощник руководителя в то время, когда дети и сам руководитель находятся в помещении.

Вместе с руководителем дети идут по стрелкам — приходят к месту, которое мы условно назовем «дубом». Для него хорошо подойдет какое-нибудь старое дерево. Если на территории вашего храма нет доступных деревьев, то таким «дубом» может стать любое строение. Нужно только помнить, что это место не должно быть многолюдным, чтобы ваша игра не доставляла неудобства ни прихожанам храма, ни вам самим. Разумеется, что заранее проводится осмотр площади для проведения игры, а также берется разрешение на его использование.

Итак, в корнях нашего условного «дуба» дети обнаруживают необычную бутылку, а внутри свиток с письмом от Ученого Кота. Текст письма выражает жалобу Ученого Кота на то, что в его сказочной стране стало скучно, что он по старости лет уже плохо помнит сказки, которые когда-то рассказывал «направо» и «налево». Ученый Кот просит ребят написать ему, знают ли они народные сказки и есть ли у них любимые сказки. Дома, обращается он с просьбой, почитайте народные сказки (можно уточнить какие), напишите, какие особенно понравились.

Первый ответ Ученому Коту можно написать сразу и оставить, положив в бутылку в том самом «дубе».

Эпизод 2. Сказки. Дома. Дети дома с родителями читают народные сказки.

На сборе. Рассказывают, кто что прочел, кому что понравилось, и пишут письмо Ученому Коту об этом. Идут к дереву — там их ждет ответ на их прошлое письмо. Ученый Кот благодарит ребят за то, что они согласились ему помочь вспомнить сказки. Также он пишет, что когда-то знал сказку о волшебном цветке, да забыл точное содержание. Может, они, дети, ему напомнят. Вместе с письмом ребята получают фрагмент карты. Ученый Кот сообщает, что это кусок карты его волшебной страны. Дети забирают письмо и фрагмент, оставляют свое послание.

Эпизод 3. Сказочные цветы. Дома. Дети читают сказки, в которых цветы играют ключевую роль.

На сборе. Рассказывают, какие сказки они прочли. Итог: письмо Ученому Коту о том, какие они знают теперь сказки о сказочных цветах. Отправляют свое письмо тем же способом, на месте их ждет новое послание, в котором второй фрагмент карты, благодарность за новые сказки и сожаление, что раньше у Кота был сказочный цветок, очень красивый, а теперь пропал. Для описания цветка можно воспользоваться сказкой «Аленький цветочек».

О фрагментах карты: фрагменты, которые получают дети, берутся из разных частей карты. Существенно, чтобы первоначально они складывались в более крупный фрагмент; самые важные и содержательные части надо оставить на последние сборы.

Эпизод 4. Сажаем аленький цветочек. Дома. Перечитываем сказку «Аленький цветочек».

На сборе. Размышляем, о каком цветке писал Ученый Кот. Дети высказывают свое мнение. Решаем, что этот цветок — тюльпан. На небольшой клумбе подготавливаем и сажаем луковицы тюльпанов. Возвращаемся в помещение, пишем Ученому Коту, что мы посадили тюльпаны, которые будут напоминать ему сказочный цветок. От Ученого Кота получаем очередной фрагмент карты и рассуждение о том, что когда-то он и сам любил сочинять сказки, и вопрос, могут ли ребята сочинить и прислать ему несколько сказок.

Эпизод 5. Сказки для Лукоморья. Дома. Дети сочиняют свои сказки.

На сборе. Оформляем сказки в альбом (газету). Делаем иллюстрации. Написанные дома черновики отправляем Ученому Коту. От него получаем новый фрагмент карты и письмо, в котором просьба прислать ему карту места, где мы проводим свои сборы.

Эпизод 6. Карта. Дома. Учимся рисовать простейшие карты. Здесь не нужно требовать от ребят знаний, которые они будут осваивать несколькими годами позже. Нужно, чтобы ребенок мог просто выделить наиболее значимые объекты, правильно зарисовать направление и постараться верно передать их расположение на бумаге. В качестве задания можно попросить сделать карту своего двора.

На сборе. Вместе с руководителем проходим по окрестности и делаем карту местности, где проходят сборы. Возвращаемся, рисуем карту начисто. Забираем очередное письмо с последним фрагментом (фрагментами).

Важные детали. Эпизоды 5 и 6 в зависимости от успехов могут растянуться на два сбора каждый. Таким образом для их прохождения потребуется от двух до четырех сборов. Поэтому ближе к концу игры можно вкладывать в послания Ученого Кота как один, так и два фрагмента карты.

Так или иначе предпоследнее занятие предполагает, что карта местности нами составлена, а от Ученого Кота получен последний фрагмент. Дети склеивают все части карты волшебного Лукоморья. Имеет большое значение, чтобы в этом месте руководитель обратил внимание детей на то, что карта Лукоморья что-то напоминает. И дети приходит к мысли, что карта сказочного Лукоморья похожа на их карту, только все названия другие.

На сборе. Отправляем письмо с картой. Пишем, что наши карты очень похожи.

Эпизод 7. Название патруля. Последний эпизод игры. Получаем последнее письмо от Ученого Кота, где он благодарит ребят за помощь, выражает радость того, что мы правильно догадались, и предлагает назвать наш патруль каким-нибудь сказочным названием: «Лукоморье», «Гуси-лебеди», «Калинов мост». И, конечно, присылает нашивки с обозначением специальности и патруля.

«Знатоки Севера»

Игровая задача

Помощь Музею (институту) Севера добыть необходимый материал.

Основная цель

Организация зимних походов.

Специальность охватывает всё связанное с зимними походами, играми (всё, что соотносится с

детскими силами).

Средства выполнения

Зимние игры. Ориентирование в зимнем походе. Защита от мороза. Следы зверей и птиц. Прикладной труд.

В процессе игры дети познакомятся с культурой народов Севера, с зимними играми и забавами. Основы ориентирования зимой. Овладение навыками ручного труда: изготовлением несложного инвентаря, одежды и украшений народов Севера.

Время проведения, место

Игра рассчитана на 1,5-2,5 зимних месяца (ноябрь — декабрь или январь — февраль). При условии проведения одного сбора в неделю: от 6 до 9 сборов.

Территория — окрестности храма, приходская школа (парк, лесная окраина города).

Игровые персонажи

Сотрудник исторического музея — единственный игровой персонаж. Его появление малозначительно, достаточно одного письма, которое послужит завязкой игры. Но если среди ваших друзей или знакомых найдутся знатоки, которые смогут интересно рассказать ребятам о народах и природе Севера, то это только разнообразит вашу игру.

Необходимый инвентарь

Письмо о помощи от сотрудника музея (института). Хорошо для этой цели склеить специальный конверт и изготовить бланк, на котором будет ваше письмо.

Посохи, одеяла или спальники — все необходимые атрибуты для построения чума.

Атрибуты, необходимые различным зимним играм, например палки для игры в «гарпун» или сосновые шишки для «охоты на оленя». Набор зимних игр всецело на усмотрении руководителя патруля.

Дневник экспедиции содержит отрывки из книги «Земля Санникова». Дневник подготавливается и оформляется руководителями, которые придают ему вид неоконченности, фрагментарности (дети найдут только отдельные сохранившиеся страницы).

Материалы для ручного труда целиком на усмотрение руководителя. Если сам руководитель не обладает навыками ручного труда, то будет правильным найти кого-то из родителей и друзей. Спектр прикладного творчества полностью в вашем распоряжении. Можно изготовить самодельные санки, лыжи, деревянные коньки. Девочки могут заняться шитьем самоедской одежды, украшений.

Компас по желанию можно заменить лесными знаками.

Артефакты пропавшей экспедиции, в их состав входит дневник экспедиции, а также всевозможные атрибуты народов Севера, фрагменты одежды, инвентаря, домашней утвари — всё, что руководители могут подготовить к игре самостоятельно, например: самоедская шапочка, куски керамики, обрывки меха, сделанный из папье-маше моржовый зуб и т. п.

Раздаточный материал — набор картинок с изображением северных животных, природы,

людей, их праздников, одежды. Краткую информацию и иллюстрации к сборам 4, 5, 6, 7, 8 и 9 готовят к игре руководители патруля с учетом количества играющих детей.

Игровой процесс

Эпизод 7 с изготовлением инвентаря может потребовать двух занятий. Руководителю нужно контролировать процесс. Лучше не задерживаться на этом этапе, поэтому если некий маленький мальчик берется изготовить лыжи, то нужно в первую очередь определить, по силам ли это ему; и если нет, то, поговорив с ним, остановиться на другом, посильном варианте.

Стоит сказать, что для изготовления зимнего инвентаря все-таки необходимо наличие инструктора — мужчины. Если же ваш коллектив целиком женский, то можно сосредоточиться исключительно на изготовлении одежды и украшений.

Эпизод 1. Письмо из музея (института). На сборе. Приходит письмо о помощи в исследовании Севера, например, от сотрудника исторического музея (Института Севера и т. п.), якобы знакомого с начальником отряда. Если у вас есть знакомые знатоки, то их рассказ только украсит и разнообразит вашу игру.

В письме приложены картинки с изображением северных животных, людей, их праздников, одежды, утвари, природы. Всё это комментирует руководитель (или ваш знакомый знаток Севера) и раздает домой. Изготовление чума в помещении из посохов и одеял. Игры с чумом.

Эпизод 2. Кто живет на Севере? Дома. Подготовка информации по розданным картинкам. Дети с помощью родителей пишут краткий текст.

На сборе. Построение у чума. Заслушивание докладов по изображениям. Текст написан на листочке, куда красиво вклеены картинки. Начинаем собирать альбом. Игры на улице («Охота на оленя», метание «гарпуна»).

Эпизод 3. Охотники. Дома. Прочтение рассказа Джека Лондона «Великое безмолвие».

На сборе. Обсуждение рассказа. Делаем альбом. Игры с чумом и на улице («Охота на оленей», «Охота на медведя», «Охота на кита», построение снежного домика).

Эпизод 4. Зимние следопыты: знаки, ориентирование. Дома. Дети запоминают лесные знаки, знакомятся с основами ориентирования по звездам и компасу. Письменный материал, как всегда, предварительно подготовлен руководителями и роздан каждому ребенку.

На сборе. Подготовка к экспедиции. На улице ориентируемся по лесным знакам, учимся искать по следам, незаметно подкрадываться. Игры. В помещении — работа над альбомом.

Эпизод 5. Зимние следопыты: защита от мороза. Дома. Информация о способах согревания и способах защиты от мороза у народов Севера. Как беречься от простуды в наших условиях.

На сборе. Продолжение подготовки к экспедиции. Ориентирование, практические применения навыков согревания в холодную погоду. Игры. В помещении — работа над альбомом.

Эпизод 6. Зимние следопыты: следы зверей, природа Севера. Дома. Знакомство с природой Севера и его обитателями. Следы животных на снегу. Краткая информация и иллюстрации: следы собак, птиц, крупных животных. Следы человека.

На сборе. Подготовка к экспедиции. Дети читают на снегу следы зверей и птиц (следы можно имитировать). Если снега нет, изготавливаются карточки с изображением следов. По этим карточкам устраивается игра в помещении. К примеру, ребята делятся на две-три экспедиции. Их задача — достичь Северного полюса по нарисованной карте. Длину пройденного пути за один ход определяет кубик. В разных местах карты расположены различные объекты: полярная станция, стоянка эскимосов, пастбище оленей и т. п. Проходя через них, экспедиция ребят должна правильно ответить на вопросы (подборка вопросов в блокноте у руководителя). Помимо идентификации следов птиц и зверей в эту игру можно включить и вопросы по ориентированию на территории, способам защиты от холода и общему знанию Севера и его народов, в зависимости от того, каким материалом располагают ваши дети на данный момент.

Эпизод 7. Зимние следопыты: одежда и инвентарь. Дома. Знакомство с зимним инвентарем северных народов. Для девочек можно описание и иллюстрации одежды и украшений этих народностей. Иллюстрации и текст подготовлены руководителем.

На сборе. Последний этап подготовки к экспедиции. Дети решают, кто что хочет и может изготовить. Руководителю важно иметь заготовки. Здесь очень уместной будет помощь со стороны родителей ребят, поскольку в одиночку или даже вдвоем они вряд ли смогут организовать плодотворный трудовой процесс.

Приступаем к изготовлению зимнего инвентаря и одежды (для девочек).

Эпизод 8. Зимние следопыты: экспедиция. Дома. Вместе с родителями заканчиваем работу, начатую на предыдущем сборе.

На сборе. Экспедиция. Вершина игрового сюжета. Ребята показывают на практике свое умение идти по карте-схеме, держаться вместе (направляющий — замыкающий). В ходе экспедиции они обнаруживают следы «пропавшей экспедиции» — «дневник», из которого узнают об известных исследователях полюса братьях Лаптевых. Основное содержание — отрывки из романа «Земля Санникова». Кроме того, находят запасы охотника и останки стоянки. В завершение приходят на базу полярников, где достраивают иглу.

Все эти испытания и трассу готовят ребята из старшей ветви.

Возвратившись в помещение, ребята складывают всё найденное во время экспедиции и свой оформленный альбом в «посылку» и передают ее руководителю (или сотруднику музея).

Эпизод 9. Финал. Дома. Знакомство с жизнью полярников, нахождение иллюстраций, интересных фактов, связанных с работой полярников. Текст составлен и роздан руководителями.

На сборе. Из музея (института) приходит пакет, в котором содержится информация о собранном ребятами в экспедиции материале. Руководитель (или сотрудник) рассказывает о найденном. Бумага — с печатью и подписью — подготовлена руководителями. Если ваши дети прониклись тревогой за судьбу «пропавшей экспедиции», то в этом же письме надо успокоить их, сообщив, что экспедиция нашлась, все живы и здоровы, их унесло на отколовшейся льдине, но им помогли и спасли местные жители — саами.

Ну и самым уместным будет получение в этом же пакете нашивок специальности.

Варианты зимних игр и забав

«Меткий стрелок». Участников этой детской зимней игры может быть сколько угодно. Нужно

разделиться на две команды и выстроиться в шеренги на расстоянии 15-20 метров. Один из игроков бежит к команде противника и ударяет по протянутым ладоням одного, другого и третьего соперников, а затем быстро убегает в сторону своей команды. Тот, кого он ударил третьим, должен как можно быстрее попасть в убегающего только что слепленным снежком (метить только в спину!), но до тех пор пока игрок не добежит до своей команды. Попал — играющий встает в команду противника, а из нее игрок бежит к первой команде. Не попал — в стан соперников отправляется его сотоварищ. Побеждает та команда, которая захватила больше «стрелков».

«Кто дальше». В этой игре участвуют две команды с равным количеством игроков. По сигналу игроки начинают бросать снежки как можно дальше. Следующий бросок делают с того места, куда попал снежок предыдущего метателя. И так постепенно все участники перемещаются вперед. Побеждает в игре та команда, игроки которой ушли дальше от линии старта.

«Бега на санках». Количество участников — от четырех пар. Необходимо отметить границы игровой площадки. Игроки делятся на пары. В каждой паре один — конь (везет санки), другой — всадник (на санки ложится или садится).

Необходимо выбрать пару — водящих. Пара водящих должна догонять других игроков. При этом всадник водящей пары пытается рукой дотронуться до любого из игроков (неважно, конь он или всадник). Как только это ему удастся, в игре появляется новая пара водящих, а прежняя занимает ее место.

Игры на строительство из снега. Строим «иглу» (хижину из снега), «снежную крепость», «снежные скульптуры» и т. п.

1. Эскимосы строят свои иглу из снежных блоков за несколько дней. В нашей игре постройка иглу может быть осуществлена с помощью ведерок, в которых формируем подобия снежных блоков.

Необходимое условие: снег должен быть достаточно липким. Имея художественное воображение, можно палочкой нарисовать что-нибудь на своем иглу — знак или рисунок.

1. При воздвижении крепости также можно использовать ведро, набивая в него снег. Чтобы построить стенку, нужно делать большие снежные шары и, спрессовывая, класть их один на другой.
2. Снежные скульптуры. Из снега можно вылепить не только снеговиков.

С помощью кухонных формочек, пластиковых коробочек от продуктов и горшочков всех размеров можно вылепить формы разной конфигурации, потом скрепить их. Маленькие шарики из снега хорошо соединяются между собой с помощью палочек или зубочисток, и из них получаются самые различные скульптуры. Фрагменты скульптурного произведения можно скреплять «снежным клеем», то есть водой.

Более того, с ребятами можно устроить снежный пир для птиц. Сделайте чашечками снежные пирожные и украсьте их птичьим кормом — крошками и семечками.

«Снежные краски». Берем бутылку с водой и разными пищевыми красками. Можно использовать наборы, которые предлагают для крашения пасхальных яиц.

Используя бытовой пульверизатор, разбрызгиваем краски на снег. С помощью этого способа можно рисовать красочные картины, делать подкрашенный снег и украшать им снежные скульптуры и постройки.

«Найдите различия». Игра на внимание. Для игры нужно, чтобы играющие внимательно осмотрели друг друга. Когда ведущий выходит из комнаты, участники должны произвести небольшие перемены в своем облике: снять шапочку, заколоть волосы, забинтовать палец, поменяться кофтами и т. п. Ведущий должен определить, что изменилось у игроков. Тот, у кого он нашел больше всего изменений, и будет водить.

«Из варяг в греки»

Игровая задача

Вернуть новгородскому купцу Михаилу похищенного сына Илью.

Основная цель

Знакомство с историей Руси.

Игра призвана вызвать у детей интерес к родной истории, научить помогать друг другу, сообща находить выход из трудных ситуаций.

Средства выполнения

В процессе игры дети получают представление о культуре средневековой Руси, познакомятся с некоторыми фактами ее истории, фрагментами летописей, историей своего края, города.

Время проведения, место

Игра рассчитана на 2-2,5 месяца при условии проведения одного сбора в неделю: от 8 до 10 сборов.

Территория — окрестности храма, приходская школа (парк, лесная окраина города, краеведческий музей).

Игровые персонажи

Игра требует значительного количества игровых персонажей. Поэтому одни и те же люди могут в разных эпизодах играть разные роли. Это как раз тот случай, когда помощь со стороны старшей ветви ребят вам будет особо необходима.

Основные персонажи: купец Михаил, его сын — отрок Илья, новгородский князь, несколько представителей сословий Новгорода, воевода вашего средневекового города, воины его дружины, странница со свитком, Соловей-разбойник и его сотоварищи, князь Владимир (или его воевода), печенеги, Охранник у ворот Царьграда, принцесса Анна. Число игровых персонажей можно увеличивать или сокращать (например, вместо князя может выступать воевода) в зависимости от того, как вы будете видоизменять сами эпизоды.

Необходимый инвентарь

Раздаточный материал — краткая информация и иллюстрации к сборам 2-9. Его готовят к игре руководители патруля с учетом количества играющих детей.

Карта пути «из варяг в греки» — красочная карта; чем крупнее, тем лучше.

«Машина времени» — это наш способ перемещения во времени. «Машину времени» надо сделать так, чтобы можно было брать ее с собой в разные места. По ходу игры она понадобится

нам в краеведческом музее и в лесу. Для этой цели хороши будут старые настенные часы. Их циферблат можно оформить русскими средневековыми орнаментами. Перемещение во времени осуществляется переводом стрелки по кругу, допустим три раза. Дети в это время должны находиться вместе, рядом (иначе машина не будет работать). Обратное перемещение во времени можно организовать так же, а можно при желании и возможности по-другому: ограничить пребывание ребят «в прошлом» неким фиксированным временем (исходя из игрового эпизода). Возвращение в сегодняшний день оповещать громким звуком, например колокольчиком.

Игровое оружие — деревянные мечи, мечи из текстолита. Меч-кладенец.

Игровые костюмы — для персонажей игровых эпизодов; всё, что остается после летних игровых лагерей.

Артефакты: игрушка-свистулька, княжеский подарок, кубышка с монетами для выкупа отрока Георгия, клад Соловья-разбойника и прочее, исходя из отдельно взятого эпизода игры.

Свиток с текстом на глаголице указывает местонахождения меча-кладенца.

Игровой процесс

В силу специфики игры (работа с историческими персонажами конкретной исторической эпохи) каждый сбор разделен на две части. Первая часть — это ваши действия в современном времени. Вторая — действия в «средневековой Руси». Для перехода из одной в другую используется «машина времени». Для простоты в описании игрового процесса мы будем отмечать историческую часть буквой (И), а современную — буквой (С). Стоит помнить, что начало и конец каждого исторического эпизода должны быть четко определены и понятны каждому ребенку. Продолжительность нахождения в «исторической части» у всех эпизодов разная и целиком зависит как от игровой задачи, так и от успешности ее решения.

Для лучшей организации игры хорошо, если в вашем распоряжении будут две отдельные комнаты. В некоторых эпизодах это значительно упростит и подготовку, и реализацию сюжета.

Эпизод 1. Похищение. На сборе. (С) На сборе руководитель рассказывает о «машине времени», показывает ее и говорит, как он и ребята могут ей пользоваться (можно переместиться туда и обратно только один раз за сбор).

(И) В доме новгородского купца Михаила и его брата Инг- вара, состоявшего в княжеской дружине, праздник — именины сына. Речи и веселые игры, сладкое угощение и, конечно, подарки. Среди подарков больше всего ему понравилась игрушка-свистулька. Илюша вышел на улицу (без разрешения мамы!) и больше не вернулся. Нашли лишь свистульку, в суматохе потерянную похитителями. Но есть свидетели похищения; они подсказали, что мальчика схватили варяги, которые намереваются продать его в Царьград.

(С) Ребята решают не оставлять мальчика в беде, но для этого надо совершить трудный поход «из варяг в греки».

Эпизод 2. Вече. Дома. Знакомство с жизнью средневекового Новгорода. Рассказ о вече. Всё — в раздаточном материале.

На сборе. (С) Руководитель объясняет, что они отправляются в Великий Новгород. Если ребята хотят помочь купцу Михаилу, то они должны объявить это на народном вече и просить помощи у народа и князя новгородского.

(И) Ребята участвуют в новгородском вече. Решается, что нужно для такого опасного и долгого путешествия: деньги, вооружение, продовольствие и т. д. Ребята просят у князя воинов, но он не дает их, говоря, что ему в первую очередь надо защищать свой город. Князь дает ребятам карту пути «из варяг в греки».

(С) Из-за отсутствия княжеских воинов ребятам самим надо учиться военному ремеслу. Мальчики учатся сражаться на деревянных (текстолитовых) мечах, девочки — стрельбе из лука. Первые тренировки. Игры и состязания. Карту пути можно повесить в вашем помещении, если таковое у следопытов имеется, чтобы впоследствии с ней работать.

Эпизод 3. Древний град. Дома. Информация и иллюстрации средневековых русских ладей. Информация о пути «из варяг в греки».

На сборе. (С) Руководитель и ребята изучают карту пути, пытаются ориентироваться. «Машину времени» приводят в действие слишком поспешно.

(И) В результате все попадают в свой средневековый город. Там их принимают за степняков-кочевников, городской воевода сажает ребят в поруб (подвал). Приложив смекалку, им удается оттуда выбраться. Затем вся правда обнаруживается, и воевода их отпускает, обещая одарить в знак примирения и дружбы. Воевода разрешил выбрать 12 предметов из своей «сокровищницы».

Эпизод 4. В гостях у воеводы. Дома. Из раздаточного материала дети знакомятся с древней славянской письменностью — глаголицей.

На сборе. (С) Руководитель напоминает о том, что они сегодня посещают «сокровищницу воеводы» — краеведческий музей, и рассказывает о правилах поведения в ней. Отправляемся в краеведческий музей, там приводим в действие нашу «машину времени».

(И) В «сокровищнице» воеводы хранится множество разных припасов. («Набираются запасы» путем фотографирования экспонатов музея: оружия, драгоценностей и т. д. Всего можно выбрать 12 предметов, и дети должны выбрать то, что им будет необходимо в пути. Руководитель в ненавязчивой форме дает советы.)

В «доме» воеводы ребята встречают странницу, которая дает им старинный свиток с таинственными буквами древнейшей русской азбуки глаголицы.

(С) Чтение текста, в котором говорится, где спрятан меч-кладенец.

Эпизод 5. Соловей-разбойник. Дома. Информация о русских былинах. Чтение былины об Илье Муромце и Соловье-разбойнике.

На сборе. (С) Руководитель напоминает о том, что сегодня им предстоит путь через дремучие леса, где, по людской молве, обитает Соловей-разбойник. Переписываете текст с указанием местонахождения меча. Выход в лес, там приводится в действие ваша «машина времени».

(И) Соловья-разбойника можно победить только мечом-кладенцом. Первая задача ребят — найти это меч. После того как меч найден, выступаете в путь. По дороге встречается Соловей-разбойник и, возможно, прочие разбойники (в зависимости от необходимости усложнения задачи и наличия игровых персонажей). Отважные следопыты выбирают самого храброго и отважного воина, и он побеждает Соловья-разбойника. Другие воины-мальчики могут сражаться с товарищами Соловья-разбойника, а девочки — лечить раненых воинов «живой водой». Плененный Соловей-разбойник указывает место, где он прятал клад — разные вещи,

которые они награбили у добрых людей. Ребята ищут и находят клад. Вполне вероятно, что ребята захотят всё забрать себе, в этом случае руководитель должен напомнить, что это «не их добро» и правильно будет отвезти всё награбленное и самого Соловья- разбойника на суд князя Владимира. Киев, судя по карте, как раз по дороге.

Эпизод 6. Во дворце князя Владимира. Дома. В раздаточном материале — информация о князе Владимире и принцессе Анне.

На сборе. (С) Руководитель напоминает, что они идут во дворец к великому князю, и рассказывает, как надо вести себя храбрым воинам в княжеском дворце: открыто, честно и почтительно.

(И) Князь тепло принимает ребят. Ребята передают князю найденный клад и Соловья. Владимир благодарит их за то, что избавили его землю от такой напасти. Часть клада князь жалует ребятам в награду и еще очень просит, найти в Царьгра- де царевну Анну и убедить ее приехать на Русь. Как известно, братья-императоры согласны выдать ее замуж за князя Владимира, но она очень боится «страны варваров» и самих варваров. Владимир просит ребят доказать Анне, что мы не варвары, и передает Анне секретный подарок в мешочке.

Эпизод 7. Днепровские пороги. Дома. В раздаточном материале информация о том, как русские князья воевали с кочевниками и какой хитростью князь Владимир Мономах разбил кочевников-половцев.

На сборе. (С) Руководитель объясняет, что теперь им предстоит преодолеть очень опасный участок пути. Расспрашивает, что они запомнили из прочитанного дома материала.

(И) Днепровские пороги с печенежскими засадами. Пройти через них и одолеть печенегов юным воинам удастся только благодаря хитрой тактике: нужно искать и «сжигать» стога сена печенегов. Тогда им нечем будет кормить своих коней и они пойдут на мировую. Повоевать, конечно, тоже придется. Но у ребят в запасе «живая вода» и «целебные травы». После некоторого количества боев печенеги почти побеждены и вы предлагаете им союз на взаимовыгодных условиях. Так вы очистили себе путь и приобрели проводников до Черного моря.

Эпизод 8. Византийская принцесса. Дома. В раздаточном материале иллюстрации и краткая информация о культуре средневековой Руси, о церковнославянской письменности.

На сборе. (С) Руководитель напоминает взять с собой деньги для выкупа и захватить запас питья — кваса, потому как теперь они отправляются в южный город — жаркий Царьград.

(И) Цель близка: мы у ворот Царьграда. Надо поторопиться найти мальчика и встретиться с принцессой Анной. В город нас не пускает недовольный охранник. Надо разговорить его и предложить меду и квасу. Он недоволен тем, что ему выдали мало питья, а ему жарко на солнце. После того как ребята подружались с охранником, он пропускает их в город и даже говорит, где они могут встретить принцессу Анну. Ребята находят принцессу на прогулке. Нужно, не напугав ее, вежливо и даже торжественно (они же еще и послы от князя) представиться и передать мешочек с подарком от князя Владимира. Принцесса будет спрашивать ребят о князе и о русичах. Ребята должны убедить принцессу, что они не варвары: спеть красивые народные песни, станцевать народный танец, рассказать былинку или прочесть несколько предложений по-церковнославянски и объяснить прочитанное и т. п.

Принцесса соглашается ехать на Русь к князю Владимиру и в знак благодарности поведает, где ребята могут найти пропавшего мальчика Георгия. Ребята выкупают его.

Эпизод 9. Возвращение в Новгород. Дома. Подготовка рассказов о путешествии, быть может, сочинение песни или былины и любые задумки, которые могут порадовать новгородского князя и его люд. Девочки с родителями могут приготовить несложный десерт: печенья, пироги, компот и т. п.

На сборе. (С) Руководитель объясняет, что молва об их возвращении и спасении отрока уже достигла Новгорода и их ждут горожане, родители мальчика и сам князь новгородский.

(И) В доме купца пир по поводу славного возвращения отрока Георгия. Ребята рассказывают о своих приключениях, поют, играют на «гуслях» (если кто-то умеет играть на гитаре). После всего князь жалует ребятам награды — нашивки специальности.

Игры в лагере

«Купчик»

Игровая задача

Освободить купца Садко из морского плена.

Основная цель

Несмотря на присутствие сказочных персонажей (Садко, Морской царь), игра носит скорее исторический характер, нежели сказочный. Основной целью является ознакомление с историей русского купечества, освоение навыков ручного труда, навыков купли и продажи различных товаров.

Время проведения, место

Игра рассчитана на 6-7 дней при условии проведения первого эпизода в городе в течение 5-6 дней.

Игровые персонажи

Купец, который рассказывает о кладе Садко, разбойники, ушкуйники (пираты), Морская принцесса, Садко, Морской царь, Русалка.

Этих персонажей могут играть ребята старшей ветви, помогающие проводить лагерь.

Необходимый инвентарь

Бутылка с письмом от Садко.

Письмо Садко.

Письмо от Морского царя.

Старинные новгородские деньги: куны (дирхемы), гривны, резаны — можно нарисовать.

Клад Садко: чай, кофе, чеснок, греча, рис, соль, сахар, украшения и т. п.

Материал для ручного труда: глина, тесто, природный материал, краски, тестопластик, кожа, мех и пр.

Материал для изготовления весов (безмена), понадобится изготовить по крайней мере трое весов.

Костюмы персонажей.

Игровой процесс

Завязку игры — эпизод 1 — при желании можно провести накануне лагеря, на последнем сборе. В этом случае ребята едут в лагерь, уже зная, что от них требуется. И тогда сам сбор ребенка в лагерь, одежда, инвентарь и прочее легко вписываются в игровой сюжет.

Эпизод 1. На сборе. Прогулка вдоль реки. Обнаружены ракушки и бутылка в воде, которая увязла в песке. В бутылке — послание от новгородского купца Садко. Ребята собирают раковины и читают письмо. Написано старинным шрифтом, чернилами. Он пишет о том, что «надоело ему у Морского царя на гусях играть», что надо снарядить корабль и его вызволить.

Обсуждение. Ребята решают, стать купчиками, как Садко, и вызволить его из плена.

Дома. Собраться в «долгий путь», посмотреть и принести возможные товары.

Эпизод 2. Рассказ о русских купцах. Осмотр заготовленных товаров.

Нужны товары; поиск в лесу материалов для поделок: шишек, желудей, красивых камней.

Изготовление поделок из теста (можно использовать любой доступный вам материал, от глины до тестопластика, главное, чтобы поделки были достаточно прочными).

Приход купца, который рассказывает, что узнал об их планах, и дает ребятам карту, по которой можно найти спрятанные Садко товары.

Можно прочитать адаптированный вариант песни «Садков корабль стал на море» из сборника Кирши Данилова, средневековых русских песен.

Показывает деньги, которые ходили в Новгороде (куны серебра, резаны, раковины «каури»). Деньги можно нарисовать: 10 кун = 1 гривна, 2 резаны = 1 куна, 5 резан = 1 ракушка (этот счет отличается от настоящего, но достаточно удобен). Ракушки «каури» у ребят уже есть — их они нашли у реки.

Играем с купцом в торг.

Продаем заготовленные товары, покупаем товары у него.

Эпизод 3. Поход за кладом Садко по карте. Поиск и обнаружение сундука с возможными вариантами товаров (чай, кофе, чеснок, греча, рис, соль, сахар, украшения и т. п.).

Нападение разбойников. Прохождение испытаний на ловкость. Успешно справляются — их отпускают.

Распределение товаров Садко.

Эпизод 4. Изготовление весов-безменов.

Игра в торг. Торгуют товарами, найденными в кладе Садко, и теми, что удалось заготовить самим. Конкурс между командами, кто больше выручит денег. Для этого можно разделить

купчиков на 2 (3) команды. Руководителям тоже нужно торговать. Устроить два места торговли — ходить в гости. Торговать надо, правильно считая деньги. Можно собирать у себя какой-нибудь один товар, припрятывать другой до времени.

Подготовка к плаванию. Решаем, какие товары повезем и какое продовольствие, инвентарь, вооружение надо взять с собой.

Эпизод 5. (Эпизоды 5 и 6 можно объединить и провести в одном большом походе.)

«Строим» корабль, куда помещаются предметы, товары, провиант. Постройка корабля — понятие широкое. Можно объявить территорию лагеря (или ее часть) кораблем, привести ее в порядок и дать корабельные названия лагерным пунктам. Можно, если позволяет наличие подручного материала, «сплести» корабль из веток, предварительно вбив колья по периметру предполагаемого корабля.

Заводим бортовой журнал. Не забываем карту. В бортовом журнале ребята постоянно делают записи всех событий, которые происходят с ними во время плавания. На карте отмечается путь. (Можно использовать известную карту из игры «Из варяг в греки»).

Когда всё готово, поднимается флаг, поется морская песня. Это начало плавания. Проверяются товары, играют в игры.

Получаем записку от Морского царя (приносят волны в бутылке или посланец Русалка). В записке — сколько денег нужно для выкупа Садко.

Встреча с торговцами. Они рассказывают о городе, о торговом пути. Покупаем и продаем у них нужные товары. Нужно не забыть о весах (!) и о том, что для выкупа Садко ребята должны наторговать на нужную сумму.

Эпизод 6. Нападение ушкуйников (пиратов). Ребят доставляют на остров.

Морская принцесса спасает ребят, выводя их оттуда окольным путем с закрытыми глазами.

Вечером, когда стемнеет, открывается путь в «Подводное царство» — по свечкам, которые расположены в пределах видимости одна от другой, ребята проходят по двое или по трое, отдают Морскому царю выкуп.

Морской царь отпускает Садко. Принцесса уходит с ним. Эпизод 7. Утром Садко прощается, дарит подарки, среди которых — нашивки специальности.

«Летчик»

Игровая задача

Помочь вернуться летчику, другу Маленького принца.

Учебная задача

Ориентирование на местности: шифры, сигналы семафорной азбуки.

Игровой процесс богат разнообразием форм деятельности, от простого наведения порядка до занятий строевой подготовкой.

Второстепенная задача — приобрести первичные навыки ведения летописи.

Время проведения, место

Игра рассчитана на 6 дней при условии проведения первого эпизода в городе в течение 5-6 дней.

Необходимый инвентарь

Воздушная модель, ей может служить как модель самолета (несложные модели самолетов покупаем перед лагерем), так и действующая модель планера. Всё зависит от возраста детей и наличия руководителей и взрослых, способных организовать процесс сборки моделей. Модели самолетов можно заменить моделью воздушного змея (также приобрести заранее) и, если у вас совсем маленькие дети и нет опытных взрослых, ограничиться сбором соответствующего по тематике пазла (с изображением самолетика, при сложении пазла на обратной стороне можно прочитать текст).

Воздушные шары и баллончик с газом для надувания.

Вещь-мешок охранника содержит разнообразный набор предметов, от продовольствия (хлеба, консервов, крупы, соли, сахара и пр.) до различных предметов одежды. Но среди всего этого разнообразия должно лежать несколько желтых фонариков.

Фонарики красного цвета — из расчета один на двух-трех ребят. Свечные фонарики можно приобрести в церковной лавке вашего храма. Из соображений пожарной безопасности их можно заменить электрическими.

Семафорная азбука — по количеству участников игры. Можно распечатать и отдельные знаки — буквы азбуки в виде карточек.

Игровые костюмы не представляют особой сложности. Имитация плащ-палатки у охранников, вещь-мешок. Начальнику аэродрома достаточно будет простого костюма и форменной фуражки, которую можно изготовить в городе. Летчику — шлем и подобие гимнастерки.

Шифровки; в процессе игры потребуются несколько шифровок. Используем несложные схемы, такие как: перестановка слов в предложении или слогов в слове, добавление лишнего слова через определенное количество слов, зеркальное отображение текста или написание в обратном порядке. В качестве самого сложного для разгадки можно предложить шифр Цезаря (замена в слове букв алфавита с постоянным сдвигом, например, при сдвиге 3 первая буква А становится четвертой буквой Г, вторая Б — пятой Д и т. д.).

Участники, персонажи

Начальник аэродрома, два охранника, летчик. Этих персонажей легко сыграют старшие ребята или руководители.

Игровой процесс

Эпизод 1. Во время последнего перед лагерем занятия в помещение влетает самолетик. На самолетике текст, написанный детским почерком, но грамотно, — обращение к патрулю. В тексте сказано, что Маленький принц ищет помощников и верных друзей. Ребятам надо стать похожими на старого друга Маленького принца — военного летчика. Вот уже давно с ним нет никакой связи. Возможно, что он выполняет какое-нибудь важное задание, а может, с ним случилась беда, потому что он все-таки военный летчик. Маленький принц просит найти летчика, но для этого следопытам надо самим многому научиться.

Дети с руководителями решают помочь Маленькому принцу. Для этого надо провести «тренировочный лагерь», где они смогут получить нужные знания и навыки.

Эпизод 2. На прогулке утром дети «случайно» обнаруживают фрагмент тетрадки. Текст зашифрован.

Дети расшифровывают текст. Из него следует, что у военных прежде всего — порядок. Поэтому первым делом ребятам надо навести порядок в своем лагере и соблюдать его постоянно.

Дети приводят в порядок свой лагерь, спальные места (палатки, домики и пр.). Всем основным местам лагеря даются соответствующие названия. Найденная летопись помещается в специальное место (например, палатка со всем инвентарем).

Во время трапезы читается повесть «Маленький принц».

Эпизод 3. Утром в книге «Маленький принц» обнаруживается новая шифровка. После ее прочтения ребята получают описание местонахождения «секретного аэродрома».

Поиск аэродрома. Аэродром найден (ближайшее подходящее поле или крупная поляна). На нем дети встречают Начальника аэродрома. Он человек военный, поэтому ребятам надо говорить с ним таким же языком. Например, начинать разговор не просто: «А кто Вы и что тут делаете?», а: «Разрешите обратиться». В противном случае начальник не станет разговаривать. Итак, дети должны четко формулировать свои вопросы и обращаться в соответствующей форме. Тогда начальник расскажет им, что это и есть искомый аэродром. Расскажет про летчика, которого они ищут, и его историю: летчик улетел на задание, а он ждет его возвращения. Поскольку задание секретное, то связи у них нет. Но ребята могут попробовать сами связаться с ним.

Начальник передает ребятам воздушную модель, воздушный шарик, баллончик с газом и очередную шифровку.

Вторая половина дня — собирается модель (пазл).

Из шифровки искатели узнают, что если они готовятся стать летчиками, то им нужно вести летный журнал, куда необходимо вписывать все события. Заводится летный журнал. Ребята начинают его заполнять.

Эпизод 4. Собранную модель дети относят начальнику аэродрома, но его нет на месте.

Поиск дает ребятам смятую записку с просьбой о помощи. Руководитель высылает разведку по двое-трое в разные стороны от аэродрома. Обнаруживаем пленного начальника аэропорта, рядом с ним два охранника. Ребята должны решить задачу, как отвлечь сначала одного охранника, потом другого. Делятся на три группы. Сначала первая группа отвлекает одного охранника, потом вторая — другого.

Когда охранники уходят, третья группа тихо подкрадывается и освобождает пленника. Один из охранников оставил свой вещь-мешок. Брать его нельзя (иначе вызовут подкрепление и сделают облаву по всему лесу). Можно только вынуть содержимое, рассмотреть его (две минуты) и запомнить, что было в сумке, после вернуть всё на место. Нужно подсказать детям, чтобы каждый запомнил свою часть предметов. Количество предметов в сумке зависит от того, сколько ребят будут освобождать начальника аэродрома и каков их возраст. На каждого ребенка приходится от 4 до 10 предметов. Помимо предметов, в особом пакете лежит шифровка. Ее брать тоже нельзя, а только аккуратно и быстро переписать. Начальник

аэродрома напоминает, что охранники могут в любой момент вернуться.

Возвратившись в лагерь, дети первым делом записывают, какие предметы были в сумке охранника. Среди предметов (а их немало) — несколько желтых свечных фонарей. После расшифровывают найденный у охранников текст. Это сообщение, в котором говорится, что летчик не сможет вернуться, потому что у него отобрали карту с координатами аэродрома. Но если летчик всё же вернется, его ждет ловушка, которую разработали охранники.

Дети должны догадаться, что желтые фонарики — это «обманные фонари». Если летчик приземлится по этим фонарям, он попадет в ловушку.

Ребята решают, каким образом они смогут помочь пропавшему испытателю: нужно составить карту, зашифровать ее, четко описать время и условия посадки — красные фонарики, всё это отправить на воздушном шаре, который им дал начальник аэродрома.

Эпизод 5. В первой половине дня составляем карту с координатами аэродрома, лагеря, «неприятельской засады» и т. д. Надо позаботиться, чтобы все названия на карте были зашифрованы. Для этого их можно обозначить номерными или буквенными символами и к карте приписать легенду. Там же пояснение, что вечером на аэродроме будут гореть красные сигнальные огни.

Вечером дети приходят на «аэродром» и отправляют карту на воздушном шаре (руководитель надувает шарик газом из болванчика).

Эпизод 6. Утром на «аэродроме» дети обнаруживают другой воздушный шарик с запиской от летчика: «Ждите меня после заката». Текст зашифрован семафорной азбукой. Руководитель рассказывает о русской семафорной азбуке. Дети декодируют текст. Игры с семафорной азбукой. Передача коротких сообщений через трех-четырёх сигнальщиков.

Вечером, когда стемнеет, дети приходят к «аэродрому», соблюдая тишину. Если есть возможность, расставляют маячки по краям поляны, если нет, то дети сами могут стоять с зажженными фонариками. Действуем в зависимости от ситуации и помним о пожарной безопасности. Вскоре «прилетает» летчик. Если позволяет местность — он прячется на поле, если нет, то в ближайшем кустарнике. Момент «приземления» можно сопроводить фонограммой посадки самолета.

Дети и летчик возвращаются в лагерь. Можно устроить небольшое праздничное угощение летчика и ребят. Летчик рассказывает свою историю и расспрашивает ребят, как им удалось его найти.

Эпизод 7. Летчик благодарит за спасение. Ребят награждают нашивками специальности.

Образцы раздаточного материала

Листки для рабочей тетрадки-скоросшивателя, сопровождавшие цикловую игру «Тайна отрока Даниила» в патруле следопытов «Колымажная слобода» (храм сщмч. Антипы Пергамского, Москва). Предназначены для прочтения дома детьми 5-9 лет вместе с родителями и выполнения задания.

На лицевой стороне содержится дополнительная информация к занятию (эпизоду цикловой игры), которая создает контекст смыслов и расширяет кругозор, а также небольшая игра — «домашнее задание».

На обороте — отрывок из какой-нибудь хорошей книжки, так или иначе связанный с темой занятия. Прочитав его вместе с детьми, хочется найти эту книгу на полке и погрузиться в процесс семейного чтения достойной литературы.

[Скачать: Образцы раздаточного материала](#)

Об издании

«Данное издание продолжает серию методических пособий, направленных на организацию работы с детьми и подростками. Первая книга этой серии "Дети на приходе" успешно прошла испытание читателем, оказалась востребованной как практиками, так и теоретиками.

"Малыши на приходе" это пособие не в узко учебном смысле, а скорее пособие-руководство как для изучающих педагогику студентов, так и родителей, организаторов работы с детьми — в том числе духовенства, инициативных прихожан. Такая практическая направленность обуславливает структуру издания, терминологию, стилистику изложения.

Книга рассказывает о работе с детьми 6-10 лет. В этот период закладывается фундамент отношений как в семье, так и в коллективе, и знакомство с положительным опытом построения таких отношений это важный шаг на встречу нашим детям».

Протоиерей Павел Великанов, проректор по научно-богословской работе Московской духовной академии, главный редактор портала «Богословии»

Для православных христиан семья имеет вполне определенный Господом душевспасительный смысл. Семья — это «малая Церковь», и в этом ее великое предназначение.

Единомысленную, «единым сердцем и усты» совершаемую семейную молитву мы вправе сравнивать с общей молитвой праведников, подвигающихся в монастырях. И одна из важнейших педагогических задач, которая стоит перед семьей, — раскрыть перед детьми любовь и радость совместного бытия, присущего настоящей семейной жизни.

К более подробному рассмотрению этого основополагающего вопроса мы вернемся ниже, а сейчас отметим, что наше пособие направлено прежде всего на родителей, чающих создавать и укреплять полноценные православные семьи.

В истории нашего Отечества были моменты, когда целые поколения родителей не узнавали своих собственных детей, убеждаясь в том, что некая незримая духовная, мировоззренческая семейная связь самым неожиданным жестоким образом оказывалась разорванной. Казалось, что детей воспитывали правильно (как учили), в ограде Церкви, в труде и традиционном укладе жизни. Но оказалось, что выросшие дети готовы отвергнуть Бога, отринуть традиции, родственные от- ношения, опустившись до глумления над святынями и доносов на собственных родителей. Неизъяснимую горечь должны были испытывать как простые деревенские бабы, когда их дитяти рубили и жгли иконы, устраивали конюшни в церквях и разоряли колхозами вековые хозяйства, так и городские интеллигентные дамы, с ужасом осознававшие, что их любимые отроки и отроковицы с гиканьем и посвистом «рушат старый мир». Конечно, не все юноши так поступали. Но многие. Равно как и взрослые с порушенным семейным опытом, с потерянным сущностным представлением о месте Церкви в жизни человека. При этом почти все они были крещены в православную веру и изучали Закон Божий в церковноприходских школах и гимназиях. Но что-то пошло не так, что-то, очевидно чрезвычайно важное, было упущено, утеряно, погребено под внешним исполнением обрядов и традиций. Нам обязательно следует в этом разобраться, чтобы не повторить судьбу наших обескураженных родителей,

дедушек и бабушек.