

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Новолялинского городского округа
«Основная общеобразовательная школа № 11»

Принята на заседании
педагогического совета
«__» _____ 20__ г.
Протокол №__

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ НМО «ООШ №11»
_____ Ю.А. Твердохлебова
Приказ №__ от _____

Программа летнего оздоровительного лагеря
с дневным пребыванием детей
«Смена Первых: Первооткрыватели лета»

Возраст обучающихся: 6,5 – 15 лет
Срок реализации: июнь 2026 года

Составитель:
Князева Т.Н.,
начальник ЛОЛ с дневным
пребыванием детей «Радуга»

Лобва, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ОПИСАНИЕ КОНЦЕПЦИИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ.....	7
ХАРАКТЕРИСТИКА УЧАСТНИКОВ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ.....	13
ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА СМЕНЫ.....	15
МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	17
СТРУКТУРА ТВОРЧЕСКОГО ЗАНЯТИЯ.....	20
ДИАГНОСТИКА ЛИЧНЫХ ДОСТИЖЕНИЙ.....	22
ПЛАН-СЕТКА СМЕНЫ.....	23
ОПИСАНИЕ СОБЫТИЙ ПО ПЕРИОДАМ СМЕНЫ.....	25
РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА.....	32
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	34

ВВЕДЕНИЕ

Настоящая программа профильной смены лагеря с дневным пребыванием «Смена Первых: Первооткрыватели лета» создана с целью организации непрерывного образовательного и воспитательного процесса. Данная программа реализуется для детей от 7 до 15 лет, которые являются участниками и активистами первичных отделений Движения Первых; интересуются или желают познакомиться с деятельностью Движения Первых. В основе содержания программы лежит воспитательная система, обеспечивающая, с одной стороны, просвещение и всестороннее развитие участников, а с другой, – формирование представлений о возможностях Движения Первых для развития и самореализации, стимулирование активного включения в его деятельность.

Программа способствует развитию лидерских и коммуникативных качеств детей 7–15 лет; их знакомству с основными ценностями, направлениями деятельности, проектами Движения Первых; раскрытию талантов детей и вовлечению их в созидательную добровольческую, экологическую, творческую, спортивную, научную и иную деятельность, реализуемую Движением Первых.

Программа предусматривает приобщение обучающихся к традиционным российским духовно-нравственным ценностям, правилам и нормам поведения в российском обществе; предполагает создание условий для личностного развития, самореализации участников, их вовлечения

в жизнедеятельность первичных отделений Движения Первых. Настоящая программа профильной смены Движения Первых разработана на основе следующих **нормативно-правовых документов**:

– Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 г., с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020 г.);

– Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989 г., вступила в силу для СССР 15.09.1990);

– Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Федеральный закон от 31.07.2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;

– Федеральный закон от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;

- Федеральный закон от 30.12.2020 г. № 489-ФЗ «О молодежной политике в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 14 июля 2022 г. № 261-ФЗ «О российском движении детей и молодежи»;
- Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Указ Президента Российской Федерации от 2 июля 2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Указ Президента Российской Федерации от 17 мая 2023 г. № 358 «О Стратегии комплексной безопасности детей в Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 23.01.2021 г. № 122-р «Об утверждении плана основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года»;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 г. № 1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»»;
- Приказы Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 года №№286,287 «Об утверждении ФГОС начального общего образования и ФГОС основного общего образования»;
- Устав Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых»;
- Программа воспитательной работы общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых».

Цель профильной смены «Смена Первых: Первооткрыватели лета»: создать воспитательную систему деятельности разновозрастных отрядов лагеря с дневным пребыванием, способствующую воспитанию гармонично развитой, патриотичной и социально активной личности, направленную на реализацию детьми инициативы, самостоятельности и ответственности в деятельности Движения Первых.

Данная цель будет реализована через следующие *задачи*:

- 1) создать условия для присвоения традиционных российских духовно-нравственных ценностей в совместной созидательной деятельности;
- 2) вовлечь участников смены в работу по направлениям деятельности Движения Первых;
- 3) формировать у детей опыт командной работы;
- 4) проводить работу по привитию навыков ЗОЖ, оздоровлению детей, по профилактике заболеваний и по профилактике детской безнадзорности в каникулярное время;
- 5) способствовать сотрудничеству детей и взрослых;
- 6) укреплять взаимосвязи между школой, семьёй, жителями населённого пункта, организациями дополнительного образования, учреждениями культуры в организации каникулярного отдыха, занятости детей.

Воспитательная деятельность в лагере с дневным пребыванием основывается на следующих **принципах**:

- *принцип гуманистической направленности*. Каждый ребенок имеет право на признание его как человеческой личности, уважение его достоинства, защиту его человеческих прав, свободное развитие;
- *принцип ценностного единства и совместности*. Единство ценностей и смыслов воспитания, разделяемых всеми участниками образовательных отношений, содействие, сотворчество и сопереживание, взаимопонимание и взаимное уважение;
- *принцип культуросообразности*. Воспитание основывается на культуре и традициях России, включая культурные особенности региона;
- *принцип безопасной жизнедеятельности*. Защищенность важных интересов личности от внутренних и внешних угроз, воспитание через призму безопасности и безопасного поведения;
- *принцип совместной деятельности ребенка и взрослого*. Значимость совместной деятельности взрослого и ребенка на основе приобщения к культурным ценностям и их освоения;
- *принцип инклюзивности*. Организация воспитательного процесса, при котором все дети, независимо от их возраста, физических, психических, интеллектуальных, культурно-этнических, языковых и иных особенностей, включены в общую систему деятельности.

Данные принципы реализуются в укладе лагеря, становясь базой для организации совместной деятельности в нем.

Ожидаемые результаты реализации профильной смены:

На личностном уровне	<ul style="list-style-type: none"> – общее оздоровление участников смены, приобретение ими положительных эмоций; – умение строить конструктивное общение друг с другом в разновозрастной группе; – расширение кругозора и социального опыта детей; – сформированное осознанное отношение к себе как части социума; – активное включение в деятельность Движения Первых.
На уровне организации	<ul style="list-style-type: none"> – организация занятости участников смены в летний период; – вовлечение в систему деятельности Движения Первых;
	<ul style="list-style-type: none"> – совершенствование системы воспитательной работы образовательной организации; - увеличение доли оздоровленных детей и подростков.
На уровне региона	<ul style="list-style-type: none"> – организация летней оздоровительной кампании; – освоение новых форматов и технологий организации летнего отдыха детей и подростков; – развитие сети первичных отделений Движения Первых в регионе.

ОПИСАНИЕ КОНЦЕПЦИИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

Концепция и уникальность профильной смены. «Смена Первых: Первооткрыватели лета» представляет собой профильную смену Движения Первых, во время которой вся деятельность участников смены направлена на знакомство с деятельностью Движения по утверждённым направлениям.

Разработка игровой модели смены ориентирована на особенность Движения Первых – работу на цифровой платформе – и на один из трендов учебно-воспитательного процесса – геймификацию, то есть применение элементов и принципов игрового дизайна и игры. Это подход, при котором материал и учебно-воспитательный процесс представляются в виде игры или содержат игровые элементы, такие как задачи, достижения, награды и соревнования. Общие принципы геймификации: достижение целей, получение наград и достижений, создание вызовов и задач, использование рейтингов, здоровое соперничество, возможность выбора при принятии решений. Геймификация помогает сделать воспитательный процесс более привлекательным, мотивирующим и интерактивным.

Именно поэтому тематикой профильной смены «Смена Первых: Первооткрыватели лета» является мир компьютерной игры. Такая тематика привлекательна для ребят младшего школьного и подросткового возрастов по ряду причин:

- для многих детей компьютерные игры являются основным источником развлечений, поэтому лагерь, организованный в стиле компьютерной игры, может быть для них увлекательным и захватывающим опытом, примером того, как виртуальный мир может быть организован в реальной жизни;
- игровая тематика способствует развитию креативности и воображения у детей, они могут создавать истории, ролевые сюжеты, а также разрабатывать свои игровые миры и персонажей;
- игры могут быть более запоминающимися и эмоционально насыщенными, что помогает обучающимся лучше запоминать и применять новые знания;
- игры часто требуют участия в коллективных задачах, что позволяет развивать навыки командной работы и сотрудничества;
- игровая тематика предполагает множество разнообразных развлечений, дел и активностей, что сделает время пребывания в лагере увлекательным и запоминающимся.

Игровая модель. Лагерь представляет собой компьютерную игру, в которой участникам – персонажам игры – предстоит пройти несколько Миссий на открытых территориях. Помогают персонажам в этом опытные наставники – модераторы и босс игры. Цель персонажей – проходить Миссии Движения Первых. Каждый день в игре посвящён выполнению очередной Миссии. Ежедневно на Открытии ребята получают

информацию о новой Миссии, после ее выполнения они могут открыть новую территорию в игре. Миссия считается выполненной, если успешно проведены утреннее и дневное дела. Для успешного выполнения Миссий персонажами модераторы игры проводят занятия *в рамках программы обучения детей в лагере (мастер-классы, развивающие занятия, тренинги)*.

В основе Миссии игры – направления деятельности Движения Первых:

Направление Движения Первых и девиз	Игровая Миссия
Дипломатия и международные отношения «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!»	Миссия «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!» События дня направлены на формирование коммуникативных навыков и опыта эффективного взаимодействия участников смены.
Образование и знания «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!»	Миссия «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!» События дня направлены на развитие познавательной активности участников.
Наука и технологии «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!»	Миссия «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!» События дня направлены на популяризацию научной деятельности среди детей.
Труд, профессия и своё дело «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!»	Миссия «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!» События дня предоставляют возможности ранней профориентации участников и знакомства с миром современных профессий.
Культура и искусство «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»	Миссия «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!» События дня способствуют проявлению творческих способностей в актерской деятельности, музыке, писательстве и других видах искусства.
Волонтерство и добровольчество «БЛАГО ТВОРИ!»	Миссия «БЛАГО ТВОРИ!» События дня направлены на формирование у участников смены представлений о волонтерской деятельности и опыта её осуществления.
Патриотизм и историческая память «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»	Миссия «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!» События дня направлены на формирование активной гражданской позиции, воспитание чувства патриотизма у участников смены.
Спорт «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»	Миссия «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!» События дня направлены на развитие у участников интереса и готовности к занятиям физической культурой и спортом.
Здоровый образ жизни «БУДЬ ЗДОРОВ!»	Миссия «БУДЬ ЗДОРОВ!» События дня направлены на формирование у

	участников смены ценностного отношения к здоровому образу жизни.
Медиа и коммуникации «РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!»	Миссия «РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!» События дня направлены на развитие интереса к медиапространству Движения Первых.
Экология и охрана природы «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!»	Миссия «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!» События дня направлены на формирование у участников смены экологической культуры.
Туризм и путешествия «ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!»	Миссия «ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!» События дня направлены на формирование у участников смены интереса к своей Родине.
Миссия Движения «БЫТЬ В ДВИЖЕНИИ»	«День Первых» События дня направлены на формирование у участников смены представления о назначении Движения Первых и вовлечения в его деятельность.
Миссия Движения «БЫТЬ С РОССИЕЙ»	Миссия «БУДЬ С РОССИЕЙ» События дня направлены на формирование у участников смены традиционных российских духовно-нравственных ценностей, изучение истории России и родного края, формирование чувства гордости за страну.
Миссия Движения «БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ»	Миссия «БУДЬ ЧЕЛОВЕКОМ» События дня направлены на формирование активной гражданской позиции участников смены.
Миссия Движения «БЫТЬ ВМЕСТЕ»	Миссия «БУДЬТЕ ВМЕСТЕ» События дня направлены на формирование навыка осуществления коллективной социально значимой деятельности, формирование отношения к коллективу как к ценности.
Миссия Движения «БЫТЬ ПЕРВЫМИ»	Миссия «БУДЬТЕ ПЕРВЫМИ» События дня направлены на формирование лидерских качеств и навыков организаторской деятельности у участников смены.

Несмотря на то, что игровая модель предложена по одной из актуальных для детей тем (компьютерная игра), общий замысел смены предполагает живое общение детей друг с другом и с взрослыми. Опыт непосредственного взаимодействия в творческой, а не школьной среде обладает большим потенциалом и для детей, и для педагогов. В подобной среде складывается теплый дружеский климат, атмосфера содействия, сотворчества, общей заботы друг о друге. Всё это позволяет ребенку не просто знакомиться с ценностями Движения Первых, а успешно присваивать их себе.

Основные ценности Движения, заложенные в концепцию профильной смены:

Жизнь и достоинство. Участники Движения в первую очередь ценят жизнь каждого человека. Берегут чувство собственного достоинства и заботятся о сохранении достоинства окружающих.

Патриотизм. Участники Движения любят свою Родину – Россию. Любовь к стране проявляется в делах и поступках.

Служение Отечеству. Участники Движения объединены с Отечеством одной судьбой. Каждый на своем месте готовит себя к служению Отечеству и ответственности за его будущее.

Историческая память. Участники Движения изучают, знают и защищают историю России, противостоят любым попыткам ее искажения и очернения. Берегут память о защитниках Отечества.

Единство народов России. Участники Движения, являясь новыми поколениями многонационального и многоконфессионального народа России, уважают культуру, традиции, обычаи и верования друг друга. Это уникальное достояние нашей страны: народов много, Родина – одна.

Созидательный труд. Каждый участник Движения своим трудом приносит пользу: создает новое качество своих знаний, умений и навыков, применяет их во благо своей семьи, Движения и всей страны.

Дружба. Движение – источник дружбы для всех его участников. Вступая в Движение, каждый может найти себе друзей, близких по убеждениям, увлечениям, интересам и возрасту. В Движении друзья всегда рядом.

Взаимопомощь и взаимоуважение. Участники Движения действуют как единый коллектив, помогая друг другу в учебе, труде, поиске и раскрытии таланта каждого. Плечом к плечу преодолевают трудности. Уважают особенности каждого участника Движения, создавая пространство равных возможностей.

Добро и справедливость. Участники Движения действуют по справедливости, распространяют добро, считают доброту качеством сильных людей.

Мечта. Участники Движения умеют мечтать и воплощать свои мечты в жизнь. Смелые мечты открывают человеку новые возможности, а человечеству – неизведанные горизонты.

Крепкая семья. Участники Движения разделяют традиционные семейные ценности. Уважают старших. Помогают младшим. Заботятся в семье о бабушках и дедушках.

Основные принципы Движения, заложенные в основу профильной смены:

Связь с жизнью. Движение делает понятным и близким для детей и молодежи цели развития страны, побуждает в них стремление принимать посильное участие в труде, активно участвовать в общественной жизни, приносить пользу окружающим людям. Реальная практика действий активизирует целеустремленность участников

Движения.

Самодетельный характер. Движение – значительное явление в жизни всей страны. Оно воспитывает в участниках творческое, активное отношение к жизни, прививает им навыки самостоятельности, развивает инициативу и самостоятельность. Дети мотивируют друг друга, родители (законные представители) поддерживают намерения детей, а учителя, педагоги, воспитатели и наставники помогают в реализации намерений детей. Участники самостоятельно и творчески проектируют деятельность Движения.

Коллективизм. Совместная общественно значимая деятельность, достижение единых целей коллектива, совместные переживания и заботы друг о друге, игры, проекты – все это формирует у участников Движения способности к дружбе, товариществу, ответственности за общее дело.

Самоуправление. Ключевым способом взаимодействия детей и взрослых в Движении, обеспечивающим развитие самостоятельности в принятии и реализации решений для достижения коллективных целей, является самоуправление – демократичная форма организации деятельности объединения детей и молодежи.

Соавторство. Основными соавторами воспитательного пространства как сети взаимосвязанных воспитательных событий Движения выступают дети, молодежь и другие участники Движения, а также семья и школа; общество и государство; социальные партнеры.

Учет возрастных особенностей участников движения. В Движение входят дети разных возрастов. Учитывать во всей многогранной и разносторонней воспитательной работе особенности каждой возрастной группы, ее интересы и возможности – ведущий ориентир деятельности Движения. Движение чутко прислушивается к запросам детей и молодежи, к их психологическим особенностям, отбирая содержание, формы коллективной деятельности, воспитательных событий в соответствии с возрастом. Важнейшей чертой детско-юношеского восприятия является потребность в игре, соревновании, в романтике. Участники Движения готовы к обязательствам и ответственности перед собой, своими младшими и старшими товарищами, перед семьей и всей страной.

Труд. Долгое время в нашей стране труд считался делом чести, славы, доблести и геройства, поэтому и в воспитательной работе Движения труд становится ведущим ориентиром. Воспитание трудовых качеств человека предопределяет уровень его жизни и благосостояния в будущем. Труд создает общественное богатство и способствует повышению общей культуры общества. Труд наполняет жизнь человека смыслом, является основной формой проявления его личности и таланта. Участие детей и молодежи в посильной трудовой деятельности даст незаменимый жизненный опыт и станет основой профессиональной ориентации.

Непрерывность деятельности Движения. У Движения нет каникул, нет праздничных и выходных дней. Это лучшие дни для проведения общественно полезного совместного труда, спортивных соревнований, конкурсов, олимпиад, праздников, флагманских проектов.

На протяжении смены реализуется система деятельности, обеспечивающая **безопасность детей и профилактику девиантного поведения**, включающая в себя разработку и внедрение правил и норм поведения для детей, просветительские и профилактические мероприятия, направленные на развитие навыков коммуникации, эмоционального интеллекта, управления конфликтами, принятия решений и других навыков, которые помогут ребятам справляться с трудностями и преодолевать возникающие проблемы в общении (тренинги, игры и др.), непрерывный мониторинг и оценку ситуации в лагере с целью своевременного выявления проблемных ситуаций и принятия мер по их решению, демонстрацию положительных ролевых моделей со стороны взрослых в лагере, сотрудничество с родителями.

ХАРАКТЕРИСТИКА УЧАСТНИКОВ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

Участниками смены являются дети младшего школьного возраста (1–4 классы) и подросткового возраста (5–7 классы), являющиеся участниками первичных

отделений Движения Первых, а также обучающиеся, не являющиеся участниками Движения, но заинтересованные в деятельности в рамках профильной смены в лагере с дневным пребыванием.

Особенности детей 7–11 лет. В данном возрасте происходит заметное развитие физических, когнитивных, эмоциональных и социальных навыков. У детей 7–11 лет активно развивается словесно-логическое мышление. В этом возрасте дети могут проявлять широкий спектр эмоций, могут быть энергичными, любопытными, но иногда непослушными. Ребята начинают развивать социальные навыки, такие как умение общаться с другими, решать конфликты, сотрудничать в группе и проявлять эмпатию. Они могут создавать близкие дружеские отношения и начинают понимать и осознавать социальные нормы и правила. В данный возрастной период дети всё ещё очень любят играть. Они могут участвовать в различных играх, творческих занятиях, строить конструкции, рисовать и заниматься другими видами творчества, могут активно участвовать в спортивных играх, физических упражнениях и других активностях. Развивается и познавательная сфера: дети начинают проявлять интерес к различным предметам и областям знаний, они могут быть увлечены чтением книг, изучением наук, исследованием природы и др.

Особенности детей 12–15 лет. В подростковом возрасте у детей особенно развито желание лидерства и самоутверждения. Это опасный возраст, когда у детей возникает некоторое сознание негативизма (не хочу, не буду). В этом возрасте детям необходима система мотивации участия во всем, например, рейтинговая система (дети очень любят соревноваться – кто больше, лучше, быстрее).

Для этих детей на первое место выходят их сверстники. Поэтому конфликты с взрослыми разворачиваются на новом уровне. Детям важно отстоять свое Я, свое мнение. И часто они это делают, вставая в оппозицию педагогу. В этот же момент у ребят возникает тяга к объединению в группы. В этом возрасте дети с удовольствием участвуют во всевозможных конкурсах и играх. Они уже не такие маленькие, чтобы не понять правил игры, но еще не обременены подростковыми комплексами, не сформированы окончательно, легко поддаются воспитанию. Этим детям очень нравится быть командой, быть лучше всех. Именно в этом возрасте у детей очень сильно, в хорошем смысле, развито «стадное» чувство.

В программе профильной смены предусмотрено объединение участников в разновозрастные отряды, ориентировочно 3 отряда по 15-20 чел. Максимальное количество участников профильной смены – 50 человек. Цели объединения в разновозрастные отряды (РВО) – научить способам совместной деятельности представителей разных возрастных групп, показать ценность любого возраста, как определенного жизненного этапа. Успешность взаимодействия между разными возрастными группами влияет на эмоциональное состояние членов коллектива,

психологический климат, устойчивую социальную позицию членов коллектива, успешность деятельности. Важным аспектом в таком объединении является развития у каждого ребенка навыка вести конструктивный диалог, быть понятым и принятым в коллективе. Каждый член отряда должен видеть перспективу собственного роста и продвижения. Младшие должны стремиться к тому, чтобы выполнять функции старших. Старшие, осваивая новые функции, роли, передают свои полномочия младшим. Для такого коллектива важно создавать ситуацию психологической и педагогической поддержки и помощи, и взаимопомощи.

Разновозрастный отряд как группа обладают большим воспитательным потенциалом. Организация эффективного взаимодействия между старшими и младшими ребятами позволяет приобрести им опыт совместной деятельности, заботы друг о друге (И.П. Иванов), позволяет формировать в каждом ребенке социально значимые качества.

Участниками смены могут стать дети и подростки с разным уровнем физической подготовки и разными группами здоровья. Для тех, у кого есть ограничения в участии в спортивных состязаниях, предусмотрены дела общекультурной и общеразвивающей направленности.

ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА СМЕНЫ

Процесс раскрытия содержания программы смены представляет собой *последовательность следующих этапов*.

Этап 1. Первый, второй дни смены – ***организационный период***.

Задачи этапа: создание и сплочение коллектива; выявление лидеров, аутсайдеров, актива; формирование структуры отряда; определение правил создания творческих и инициативных групп; выявление интересов и склонностей ребят; планирование совместной деятельности; создание позитивного эмоционального настроя на смену и активное участие в событиях отряда и лагеря; выявление и расширение представлений участников смены о Движении; презентация структуры смены для реализации потенциала участников.

Формы работы: игры на знакомство, взаимодействие, выявление лидеров; маршрутная игра; линейка открытия.

Этап 2. С третьего по тринадцатый день смены – ***основной период***.

Задачи этапа: активная деятельность творческих и инициативных групп по подготовке дел; реализация коллективных творческих дел и участие в них; участие в образовательной программе смены; интенсивное погружение в деятельность Движения Первых.

Каждый день начинается с Открытия дня «Первым приготовиться!», задающего эмоциональный настрой, знакомящего с программой дня, с флагманскими проектами Движения.

Ежедневно воспитатели проводят занятия по образовательной программе: «Что нужно, чтобы стать Первым?». Занятия посвящены развитию мягких навыков, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п.

Каждый день ребята принимают участие в делах лагеря и отряда.

Формы работы: игры на взаимодействие, выявление лидеров; маршрутная игра; конкурсная программа; интеллектуальная игра; квиз; аукцион; спартакиада; занятие; мастер-класс; встреча; коллективное творческое дело; малая форма работы; квест; анализ дня; сбор; парад и др.

Этап 3. Четырнадцатый и пятнадцатый дни смены – ***заключительный период***.

Задачи этапа: подведение итогов деятельности и построение

перспектив использования полученного опыта за пределами лагеря – в деятельности Движения; организация групповой и индивидуальной рефлексии участников смены; создание позитивного настроения на новые встречи и совместные проекты уже в рядах Движения.

Формы работы: линейка закрытия; КТД «Книга рекордов отряда».

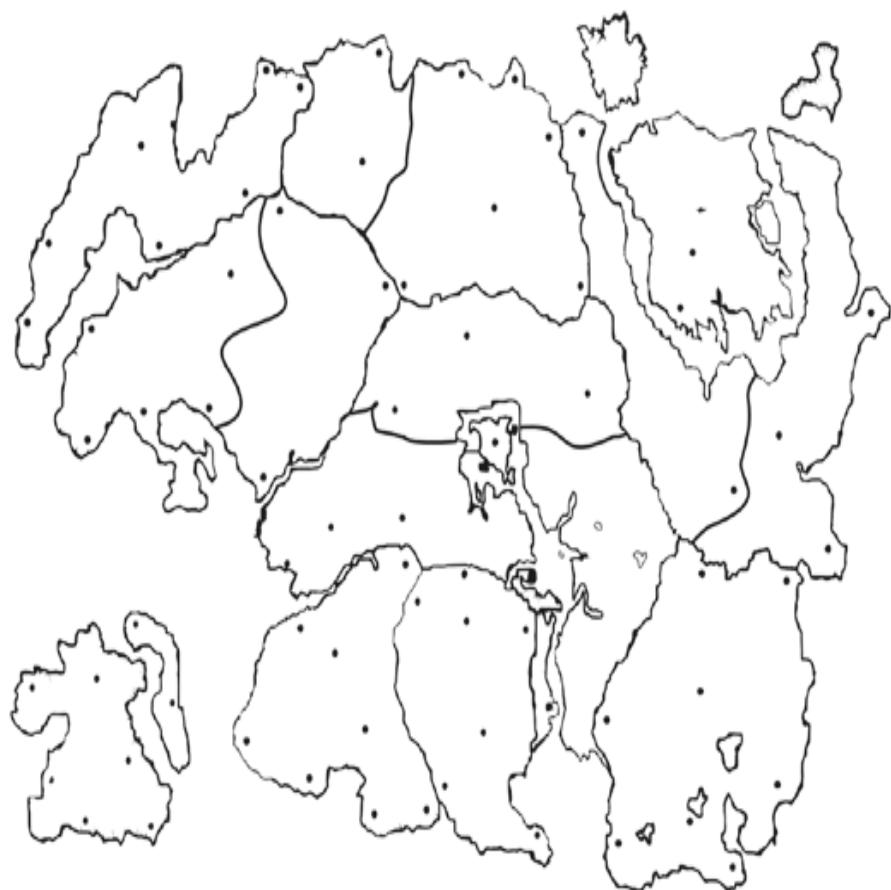
МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Игровая оболочка смены. Важной составляющей является игровая оболочка, позволяющая в полной мере раскрыть тематику смены через изменения названий, наименование ролей, присвоение новых названий объекта на территории лагеря, различные приёмы визуализации – тематические оформление дел, костюмы и т.п.

- Лагерь – компьютерная игра;
- отряды – персонажи игры с уникальными наборами навыков, опыта;
- воспитатели – модераторы игры;
- педагог-организатор – разработчик игры;
- руководитель смены – глава студии.

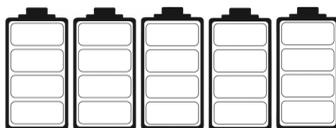
Система стимулирования. В определённом месте располагается первый элемент карты – мира компьютерной игры, этот мир будет расширяться, так как с выполнением очередной миссии отряду (командам одного отряда или отрядам) будет доступна новая территория. Миссии – это дела и события, непосредственно связанные с деятельностью Движения Первых, так как каждая миссия отражает направление деятельности Движения. За успешное прохождение миссии персонажи получают доступ к новой территории. Территории – это элементы карты (оформляется в виде вымышленной географической карты). Новая территория обязательно открывается в новом игровом дне. На карте могут появляться дополнительные отметки (элементы рельефа), такие как Пик Достижений, за особые достижения отряда. Кроме того, каждый отряд (команда отряда) имеет собственный экран состояния, на котором отмечается, сколько игровых жизней доступны персонажам. Игровые жизни можно зарабатывать за победы в конкурсных состязаниях (количество жизней, которые персонажи отряды/команды получают за достижения, определяются организаторами). Чем успешнее пройдена миссия, тем больше жизней получает отряд (команда отряда), максимум устанавливается самостоятельно руководителем смены. За ряд нарушений (например, дисциплинарных) персонажи могут лишаться игровых жизней.

Вариант игровой карты может быть следующим:



Также графически изображается экран для отрядов (команд). Это батарейки, в которых отображен уровень энергии.

Отряд:



Игровые жизни

Цель персонажей – проходить миссии Движения Первых. Первый, второй, третий, четырнадцатый и пятнадцатый дни не учитываем, так как в эти дни мы запускаем/завершаем игровую часть (названия миссий по дням есть, но территории не открываются, игровые жизни не зарабатываются). Каждый день в игре посвящён выполнению очередной миссии.

День 1 Миссия «Знакомься с лагерьем!»	День 2 Миссия «Узнавай новое!»	День 3 Миссия «День Первых»	День 4 Миссия «Будь здоров!»	День 5 Миссия «Умей дружить!»
День 6 Миссия «Дерзай и открывай!»	День 7 Миссия «Создавай и вдохновляй!»	День 8 Миссия «Благо твори!»	День 9 Миссия «Будь с Россией!»	День 10 Миссия «Расскажи о главном!»
День 11 Миссия «Береги планету!»	День 12 Миссия «Учись и познавай!»	День 13 Миссия «Служи Отечеству!»	День 14 Миссия «Быть человеком!», «Быть первым!», «Быть вместе!»	День 15 Миссия «До скорых встреч!»

СТРУКТУРА ТВОРЧЕСКОГО ЗАНЯТИЯ

Программа обучения «Что нужно, чтобы быть Первым?» реализуется ежедневно в основной период смены. Ее проведение организуют воспитатели разновозрастных отрядов. На творческих занятиях участники осваивают мягкие навыки, так необходимые в современном мире. Важной особенностью в организации занятий является учет разных возможностей ребят. Поэтому рекомендуется все задания представлять в двух вариантах – для младших школьников и для подростков. При этом старшие дети могут иногда выполнять роли наставников для младших. Структура каждого занятия представляет собой последовательность: знакомство с темой, поиск элементов темы в жизненном опыте ребят, разминка, основное упражнение, подведение итогов, резюме, настрой ребят на применение полученных знаний в событиях дня.

День и soft-skill дня	Цель занятия
День 2 Креативное мышление	Развитие у участников профильной смены способности мыслить творчески, генерировать новые идеи, находить нестандартные решения и применять инновационные подходы к решению вопросов.
День 3 Работа в команде	Развитие у участников профильной смены навыков эффективной работы в команде, включая умение слушать и понимать других, эффективно общаться, совместно принимать решения и достигать общих целей.
День 4 Коммуникативные навыки	Развитие у участников профильной смены коммуникативной компетентности, включая улучшение навыков активного слушания, ясного и убедительного выражения мыслей.
День 5 Умение решать конфликты	Развитие у участников профильной смены навыков эффективного урегулирования конфликтов, включая развитие навыков анализа ситуации, поиска конструктивных решений, умения слушать и понимать точку зрения других сторон.
День 6 Управление временем	Развитие у участников профильной смены навыков планирования, организации задач, осознанного распределения времени для достижения задач.

День 7 Навык публичных выступлений	Развитие у участников профильной смены уверенности, ясности и эмоциональной выразительности при выступлениях перед аудиторией, помочь освоить техники эффективного публичного выступления.
День 8 Невербальное общение	Развитие у участников профильной смены навыков невербального общения, таких как жесты, мимика, тон голоса и др., для улучшения коммуникации, установления доверительных отношений.
День 9 Решительность	Развитие у участников профильной смены навыков принятия решений, уверенности в своих действиях и способности действовать решительно в различных ситуациях.
День 10 Внимание и концентрация	Развитие у участников профильной смены навыков улучшения внимания и концентрации, повышения продуктивности.
День 11 Логика	Развитие у участников профильной смены навыкам логического мышления, анализа и решения проблем.
День 12 Творческое мышление	Развитие у участников профильной смены творческого потенциала, обучение приемам генерации идей.
День 13 Самоорганизация	Развитие у участников профильной смены навыков эффективного управления временем, приоритизации задач, планирования и организации различных процессов.
День 14 Рефлексия и самоанализ	Развитие у участников профильной смены навыков анализа собственных действий, мыслей и эмоций с целью дальнейшего саморазвития.

ДИАГНОСТИКА ЛИЧНЫХ ДОСТИЖЕНИЙ И КОЛЛЕКТИВООБРАЗОВАНИЯ

Диагностика личностных достижений и особенностей коллективообразования является важной частью общего анализа воспитательного процесса в лагере с дневным пребыванием. Для количественного анализа могут быть использованы следующие методики:

- методика «Уровень воспитанности» (для обучающихся);
- Морено Ж. «Социометрия»;
- «Мой класс (мой отряд)»;
- самоанализ деятельности воспитателя.

Данные методики позволяют определить особенности коллективообразования в отряде и увидеть личностные особенности каждого участника смены.

Методику «Уровень воспитанности» имеет смысл проводить один раз в смену.

Методики «Социометрия» (Ж. Морено) и «Мой класс (мой отряд)» следует проводить три раза за смену (3–4 день, середина смены, 14–15 день), для того чтобы увидеть динамику развития детского коллектива.

Кроме предлагаемого диагностического инструментария можно воспользоваться методами самодиагностики детским коллективом особенностей своего развития. Примером может быть методика А.Н. Лутошкина «Самоаттестация». Коллективная самоаттестация – это разговор в отряде, во время которого отряд определяет, на какой ступени находится как коллектив, решает, на какую ступеньку он может подняться в ближайшее время, намечает, что нужно сделать, чтобы цель была достигнута. Эту методику также следует использовать трижды за смену.

ПЛАН-СЕТКА СМЕНЫ «СМЕНА ПЕРВЫХ: ПЕРВООТКРЫВАТЕЛИ ЛЕТА»

План смены представляет собой конструктор. Дни смены (кроме организационного и заключительного периодов) можно менять местами в зависимости от потребностей и условий лагеря.

День 1	День 2	День 3
<p>Миссия «ЗНАКОМЬСЯ С ЛАГЕРЕМ!»</p> <p>Утро: Игры на знакомство, хозяйственный и организацион-ный сбор, знакомство с образовательной программой</p> <p>День: Маршрутная игра «Первые открытия»</p>	<p>Миссия «ОТКРЫВАЙ СМЕНУ!»</p> <p>Утро: Линейка открытия смены «Поехали!»</p> <p>Интеллектуальная игра «Хочу всё знать!»</p> <p>День: Конкурс рисунков на асфальте «Мы на старте!»</p>	<p>Миссия «ДЕНЬ ПЕРВЫХ»</p> <p>Утро: Классная встреча с представителем отделения «Движение Первых»</p> <p>День: КТД «Быть в Движении»</p>
День 4	День 5	День 6
<p>Миссия «БУДЬ ЗДОРОВ!»</p> <p>Утро: Спортивная эстафета «Вызов первых»</p> <p>День: Конкурс «Веревочный курс»</p>	<p>Миссия «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!»</p> <p>Утро: Акция «Письмо другу»</p> <p>День: Конкурс архитекторов (КТД)</p>	<p>Миссия «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!»</p> <p>Утро: Занятие «Занимательные опыты»</p> <p>День: Космическая гонка «Вперёд к звёздам!»</p>
День 7	День 8	День 9
<p>Миссия «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»</p> <p>Утро: Квиз «Кинохиты»</p> <p>День: Танцевальная конкурсная программа «Вы в танцах!»</p>	<p>Миссия «БЛАГО ТВОРИ!»</p> <p>Утро: Интерактивное занятие «Кто такой волонтёр?»</p> <p>День: Конкурс проектов «Благо твори!»</p>	<p>Миссия «БУДЬ С РОССИЕЙ!»</p> <p>Утро: Торжественная линейка «Это моя Россия»</p> <p>День: Фестиваль народных игр</p>

<p align="center">День 10</p> <p>Миссия «РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!» Утро: Занятие «Медиа- грамотность – это круто!» День: Конкурс буктрейлеров «Читай! Думай! Твори!»</p>	<p align="center">День 11</p> <p>Миссия «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!» Утро: Конкурс плакатов «Береги планету». День: Экологическая тропа «Вместе с природой»</p>	<p align="center">День 12</p> <p>Миссия «УЧИТЬСЯ И ПОЗНАВАЙ!» Утро: Викторина «Достопримечательн ости России» День: Ярмарка «Немного об истории России»</p>
<p align="center">День 13</p> <p>Миссия «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!» Утро: Интеллектуальная игра «Морской бой» День: Игра на местности «Юные разведчики»</p>	<p align="center">День 14</p> <p>Миссия «Быть человеком!», «Быть первым!», «Быть вместе!» Утро: КТД «Книга рекордов отряда» День: Мастер-класс «Коллективная картина»</p>	<p align="center">День 15</p> <p>Миссия «ДО СКОРЫХ ВСТРЕЧ!» Утро: КТД «День сюрпризов» День: Линейка закрытия смены</p>

ОПИСАНИЕ СОБЫТИЙ ПО ПЕРИОДАМ СМЕНЫ

Распорядок дня

8.30-9.00 – Сбор детей.

9.00-9.30 – Зарядка / Старт дня «Первым приготовиться!»

9.30-10.00 – Завтрак

10.00-10.30 – Занятия по программе «Что нужно, чтобы стать Первым?»

10.30-12.30 – Утреннее дело / Прогулка, игры на свежем воздухе

12.30-13.00 – Обед

13.00-14.30 – Дневное дело / Прогулка, игры на свежем воздухе

14.30 – Уход домой

Организационный период

Создание эмоционального настроения на активную жизнь и созидательную деятельность в смене, знакомство участников смены с Движением Первых, миссией и ценностями Движения, расширение представлений участников смены о деятельности и федеральных проектах Движения, знакомство с моделью смены и возможностями для самореализации и саморазвития в команде.

Время	Событие	Краткая аннотация
День 1. Миссия «ЗНАКОМЬСЯ С ЛАГЕРЕМ!»		
10.00-10.30	Хозяйственный и организационный сбор, знакомство с образовательной программой «Что нужно, чтобы стать Первым!»	Хозяйственный сбор это встреча участников, где им предъявляются обязательные бытовые требования. На организационном сборе отряд придумывает визитную карточку (название, девиз)
10.30-12.30	Игры на знакомство	Серия игр, позволяет организовать знакомство в отряде, содействует коллективообразованию.
13.00-14.30	Маршрутная игра «Первые открытия»	Маршрутная игра проводится на территории школы и знакомит ребят с границами, традициями, обычаями.
День 2. Миссия «ОТКРЫВАЙ СМЕНУ!»		
10.00-10.30	Занятие в рамках образовательной программы «Что нужно, чтобы стать	Soft-skill дня: креативное мышление

	Первым?»	
10.30-12.30	Линейка открытия смены «Поехали!» Интеллектуальная игра «Хочу всё знать!»	Линейка открытия смены – это настоящий старт смены, где происходит погружение ребят в игровой мир смены, организуется презентация системы стимулирования. Отряд представляет своё название и девиз, рассказывает о готовности к смене.
13.00-14.30	Конкурс рисунков на асфальте «Мы на старте!»	Возможность для ребят творчески изобразить начало смены.

Описание событий 2-го этапа смены.

Основной период

Знакомство участников смены с направлениями деятельности Движения; получение детьми опыта организации деятельности, который они смогут реализовать в своем первичном отделении; организация коллективного взаимодействия; сплочение отряда; создание благоприятного психологического климата в отряде; создание условий для самореализации каждого ребенка.

Время	Событие	Краткая аннотация
День 3. Миссия «ДЕНЬ ПЕРВЫХ!»		
10.00-10.30	Занятие в рамках образовательной программы «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Soft-skill дня: работа в команде
10.30-12.30	Торжественная линейка Первых Классная встреча	Диалог с представителем отделения Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых», на котором презентуются ценности и миссия «Движения Первых».
13.00-14.30	Коллективное творческое дело «Быть в Движении»	Творческие визитки отрядов/команд, визуализирующие основные направления деятельности «Движение Первых». Разучивание флешмоба.

День 4. Миссия «БУДЬ ЗДОРОВ!»

10.00-10.30	Занятие в рамках образовательной программы «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Soft-skill дня: коммуникативные навыки
10.30-12.30	Спортивная эстафета «Вызов первых»	Соревнования направлены на формирование навыков работы в команде.
13.00-14.30	Конкурс «Верёвочный курс»	Конкурс состоит из восьми этапов, последовательность прохождения которых отражена в маршрутном листе. Команда может переходить от этапа к этапу, когда посчитает это нужным, независимо от того, пройден ли он.

День 5. Миссия «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!»

10.00-10.30	Занятие в рамках образовательной программы «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Soft-skill дня: умение решать конфликты
10.30-12.30	Акция «Письмо другу»	Написание и обмен письмами участникам других профильных смен Движения Первых.
13.00-14.30	КТД Конкурс архитекторов	Коллективное творческое дело позволяет детям и подросткам задуматься о вечных человеческих ценностях, правилах нравственности, о важности сотрудничества, создать условия для формирования и развития их ценностных ориентаций. Дети в процессе события учатся размышлять и договариваться, думать не только о себе, но и о другом человеке.

День 6. Миссия «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!»		
10.00-10.30	Занятие в рамках образовательной программы «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Soft-skill дня: управление временем
10.30-12.30	Занятие «Занимательные опыты»	Интерактивное занятие по проведению опытов с различными материалами и веществами.
13.00-14.30	Космическая гонка «Вперёд к звёздам!»	Конструирование собственных космических кораблей из подручных материалов, прохождение тематической полосы препятствий.
День 7. Миссия «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»		
10.00-10.30	Занятие в рамках образовательной программы «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Soft-skill дня: навык публичных выступлений
10.30-12.30	Квиз «Кинохиты»	Интеллектуальная игра в тематике мирового кинематографа. Все вопросы составлены по популярным фильмам и мультфильмам.
13.00-14.30	Стартин «Вы в танцах!»	Танцевальная конкурсная программа с заданиями, направленными на сплочение коллектива и активный досуг.
День 8. Миссия «БЛАГО ТВОРИ!»		
10.00-10.30	Занятие в рамках образовательной программы «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Soft-skill дня: невербальное общение
10.30-12.30	Интерактивное занятие «Кто такой волонтер?»	Знакомим детей и подростков с деятельностью волонтеров, с волонтерскими проектами Движения Первых.

13.00-14.30	Конкурс проектов «БЛАГО ТВОРИ!»	Обучаем основам проектной деятельности, стимулируем создание волонтерских проектов
День 9. Миссия «БУДЬ С РОССИЕЙ!»		
10.00-10.30	Занятие в рамках образовательной программы «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Soft-skill дня: решительность
10.30-12.30	Торжественная линейка Песни о главном «Это моя Россия»	Разучивание и исполнение песен патриотической направленности, обсуждение с детьми их смысла и истории создания.
13.00-14.30	Фестиваль народных игр	Отряды организуют работу станций, раскрывающих колорит национальных культур России.
День 10. Миссия «РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!»		
10.00-10.30	Занятие в рамках образовательной программы «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Soft-skill дня: внимание и концентрация
10.30-12.30	Занятие «Медиаграмотность – это круто!»	Создание собственной грамотной новостной ленты.
13.00-14.30	Конкурс буктрейлеров «Читай! Думай! Твори!»	Создание увлекательных буктрейлеров на основе прочитанных книг.
День 11. Миссия «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!»		
10.00-10.30	Занятие в рамках образовательной программы «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Soft-skill дня: логика
10.30-12.30	Конкурс плакатов «Береги планету».	Через конкурсную творческую деятельность происходит

		формирование у детей и подростков представлений и необходимости бережного отношения к природе.
13.00-14.30	Экологическая тропа «Вместе с природой»	В процессе прохождения тропы дети углубляют экологические знания, у них формируется ответственное и бережное отношение к природе.
День 12. Миссия «УЧИТЬСЯ И ПОЗНАВАЙ!»		
10.00-10.30	Занятие в рамках образовательной программы «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Soft-skill дня: творческое мышление
10.30-12.30	Викторина «Достопримечательности России»	Выполнение интерактивных заданий.
13.00-14.30	Ярмарка «Немного об истории России»	Ярмарочные гуляния по станциям, посвящённым событиям истории России; увлекательное и познавательное приключение по страницам истории страны.
День 13. Миссия «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»		
10.00-10.30	Занятие в рамках образовательной программы «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Soft-skill дня:
10.30-12.30	Интеллектуальная игра «Морской бой»	Через известную всем игру повторяем и закрепляем знания у детей по истории страны; воспитываем любовь к Родине. Прежде, чем сделать ход, отвечаем на вопрос.
13.00-14.30	Игра на местности «Разведчики»	Предлагаем ребятам пройти ряд испытаний (своего рода посвящение), которые необходимы для того, чтобы стать разведчиком: проверить себя в смекалке, внимании, ловкости,

		прочности отношений в отряде. В итоге прохождения разведывательной операции ребята получают удостоверения и памятные шевроны.
--	--	---

Описание событий 3-го этапа смены. Заключительный период

Анализ смены детьми и вожатыми; создания комфортных психологических условия для отъезда ребят; рефлексия и закрепление опыта организации деятельности, который они смогут реализовать в своем первичном отделении.

Время	Событие	Краткая аннотация
День 14. Миссия «БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ! БЫТЬ ПЕРВЫМ! БЫТЬ ВМЕСТЕ!»		
10.00-10.30	Занятие в рамках образовательной программы «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Soft-skill дня: рефлексия и самоанализ
10.30-12.30	КТД «Книга рекордов отряда»	Книга рекордов – это конкурсная программа, позволяющая детям проявить свои способности. В таком конкурсе может быть создана ситуация успеха для каждого.
13.00-14.30	Мастер-класс «Коллективная картина»	Одно из завершающих событий смены, возможность проявить себя. Именно эти ребята смогут стать активными участниками и организаторами событий Российского движения детей и молодежи «Движение Первых».
День 15. Миссия «ДО СКОРЫХ ВСТРЕЧ!»		
10.30-12.30	КТД «День сюрпризов»	КТД «День сюрпризов» – завершающее событие смены. Это возможность для участников сказать «спасибо» педагогам и ребятам, вспомнить лучшие моменты лагерной жизни.
13.00-14.30	Линейка закрытия смены	Торжественное подведение итогов смены

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

- Афанасьев С.П. Сто отрядных дел / С.П. Афанасьев, С.В. Коморин. – Кострома: МЦ «Вариант», 2000. – 112 с.
- Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. Что делать с детьми в загородном лагере. – Кострома: МЦ «Вариант», 2001 г. – 224 с.
- Байбородова Л.В. Использование субъектно-ориентированной технологии воспитания в проектной деятельности / Л.В. Байбородова // Воспитание школьников. – 2017. – № 4. – С. 3–10.
- Гугни В. Настольная книга вожатого / В. Гугнин. – М.: Альпина Паблишер, 2016. – 297 с.
- Детское движение. Словарь-справочник / сост. и ред. Т.В. Трухачева, А.Г. Кирпичник. – М., 2005. – 544 с.
- Куприянов Б.В. Технология и методика работы вожатого в лагере: учебное пособие / Б.В. Куприянов, О.В. Миновская – Кострома: Издательство «Авантитул», 2024. – 220 с.
- Леонтьев Д.А. Самореализация и сущностные смыслы личности // Психология с человеческим лицом: гуманистическая перспектива в постсоветской психологии. – М., 1997. – С. 156–176.
- Лутошкин А.Н. Как вести за собой. – М., Просвещение, 1981. Маслоу А. Мотивация и личность. – СПб: Питер (Сер. Мастера психологии), 2021. – 400 с.
- Немов Р.С. Путь к коллективу: Книга для учителей о психологии ученического коллектива / Р.С. Немов, А.Г. Кирпичник. – М.: Педагогика, 1988. – 144 с.
- Областной лагерь актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Ком-сорг»: Школа лидера (цикл учебно-развивающих занятий областного лагеря актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг» / Автор-составитель А.И. Тимонин. – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2012. – 84 с.
- Обухова Л.Ф. Возрастная психология: Учебник для вузов. – М., 2006. – 460 с.
- Рожков М.И. Развитие самоуправления в детских коллективах. – М., Владос, 2002. – 169 с.

Рожков М.И. Теория и методика воспитания: учебник и практикум для вузов / М.И. Рожков, Л.В. Байбородова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2024. – 330 с.

Тихомирова Е.В. Современные технологии воспитания: опорные точки дискуссии / Е.В. Тихомирова, А.Г. Самохвалова, А.Г. Кирпичник, Д.А. Долотова // Сибирский педагогический журнал. – 2018. – № 6. – С. 7–17.

Уманский Л.И. Психология организаторской деятельности школьников: Учебное пособие / Л.И. Уманский. – М.: Просвещение, 1980. – 160 с

СОДЕРЖАНИЕ ТВОРЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

Продолжительность занятия – 30 минут.

День и soft-skill дня	Варианты упражнений для занятия
День 2 Креативное мышление	<p>Задание 1: решите друдл – графическую головоломку – сколько вы увидите разных предметов в данном изображении, дорисуйте либо дорисуйте то, что вы видите на картинке, до конкретного всем понятного рисунка.</p> <p>Задание 2: представьте, что у вас сегодня образовалось очень много свободного времени, придумайте 50–70 занятий, которыми вы можете заполнить свободное время.</p> <p>Задание 3: Представьте такую картину: Парк. Идет дождь. Одни люди суетливо торопятся укрыться в теплое и сухое место. Другие спокойно шагают под зонтом. И только бездомному коту, что сидит под лавкой в этом парке, некуда бежать. Он уже насквозь промок и сжался от холода. Напишите монолог от лица бездомного кота. Что он испытывает в этой ситуации?</p>
День 3 Работа в команде	<p>Задание 1: закройте глаза, перемещайтесь по кругу, издавая звуки гудения, чтобы избежать разговоров. По сигналу остановитесь и попробуйте выстроиться в круг, не открывая глаз. Задание 2: вы все являетесь деталями гоночного болида, ваша задача выиграть гонку, первыми прийти к финишу. Чтобы облегчить вес болида необходимо избавиться от одной лишней «детали». Какую «деталь» вы исключите из механизма болида? (правильное решение – лишних деталей нет). Задание 3: разделитесь на три команды, задача каждого участника команды записать и сообщить остальным участникам 5 своих сильных и 5 слабых сторон. Внимание, если недостаток одного компенсируется достоинством другого, то этот недостаток вычёркивается. Если команда сможет сформулировать достоинства и недостатки всей команды, то их тоже следует записать.</p>

<p>День 4 Коммуника- тивные навыки</p>	<p>Задание 1: разбейтесь на пары. Один участник из пары закрывает глаза, второй участник становится ведущим, глазами. Задача ведущего продумать маршрут, по которому он должен провести напарника. Задача ведомого, выполняя команды и не отрывая глаз, пройти задуманный маршрут. Задание 2: вы все – детали функционального дома, ваша задача определить, кем или чем вы является в доме, занять своё место. Как только дом построен, ведущий спрашивает у каждого участника, какой деталью тот является и какую функцию выполняет.</p> <p>Задание 3: разделитесь на три команды, выстройтесь в колонну. Задача последнего человека в колонне нарисовать на спине впереди стоящего какой-то рисунок, задача следующего человека рисовать его на спине впереди стоящего и т.д. Первый человек в колонне переносит полученный спиной рисунок на лист бумаги.</p>
--	--

<p>День 5 Умение решать конфликты</p>	<p>Задание 1: объединитесь в группы и попробуйте вспомнить конфликты, свидетелями или участниками которых вам пришлось являться. Выберите один конфликт на группу, а затем попробуйте представить, что этот конфликт видят марсианские учёные, которые ничего не знают про поведение землян. Проанализируйте конфликт с их точки зрения и ответьте на вопросы: что именно разглядели марсиане в свой телескоп? Что их в наибольшей степени удивило? Как они могли бы объяснить для себя причину происходящего? Какие выводы были бы сделаны марсианскими учеными на основе этих наблюдений о людях: каковы их поведенческие особенности, уровень интеллекта?</p> <p>Задание 2: дается краткое описание какой-либо конфликтной ситуации: например, девочка-подросток хочет пойти поздним вечером на дискотеку, а мама ее туда не отпускает. На роль первого из участников конфликта приглашается один человек, а на роль второго – сразу два. Тот, кто играет роль единолично, говорит реплики обычным образом, а те, кто вдвоем – высказываются пословно: кто-то из них говорит одно слово, другой – следующее и т.д. При этом у них должен получиться связный, логически целостный разговор.</p> <p>Задание 3: разделитесь на пары, каждой паре выдаётся карточка с описанием конфликтной ситуации. Задача пары без слов, только жестами и мимикой разыграть данную конфликтную ситуацию так, чтобы остальные участники догадались.</p>
---	--

<p>День 6 Управление временем</p>	<p>Задания могут выполняться группой</p> <p>Задание 1: давайте проверим, как каждый из нас чувствует время. Закройте глаза и, не считая про себя, попробуйте определить, когда пройдёт ровно 1 минута времени от моего сигнала. Как только вам покажется, что минута прошла, открывайте глаза и поднимите руку, но не говорите ничего до тех пор, пока все не завершат задание.</p> <p>Задание 2: каждый индивидуально запишите свой список дел на сегодня и попробуйте распределить его в таблицу «срочное – важное», «срочное – не важное», «не срочное – важное», «не срочное – не важное». Определите, что вы будете делать в первую очередь, во вторую, а что можно не делать вовсе.</p> <p>Задание 3: выберите одно важное и срочное дело, изобразите его в виде пиццы, разделённой на кусочки, а затем подпишите каждый кусочек таким образом, чтобы определить результат – как можно понять, что кусок съеден, а дело – сделано.</p>
<p>День 7 Навык публичных выступлений</p>	<p>Задание 1: перемещайтесь с разными скоростями по команде (3 – обычная скорость, 4 – чуть быстрее, 5 – самая быстрая, 2 – чуть медленнее обычной, 1 – самая медленная скорость). На какой скорости было комфортнее всего перемещаться?</p> <p>Как вы думаете, какая скорость нужна во время публичного выступления?</p> <p>Задание 2: вам выдана карточка с очень странным предметом-изобретением, придумайте в группах рекламу этого товара. Один из участников команды рекламирует предмет, пробуя продать его аудитории.</p> <p>Задание 3: необходимо выступить с подготовленным текстом, выданным вожатым, с заданной жеребьёвкой эмоцией.</p>

<p>День 8 Невербальное общение</p>	<p>Задание 1: участники изображают клавиатуру «пишущей машинки». Если ребят меньше количества букв в алфавите, то каждому достается несколько букв. Вожатый диктует фразы, остальные участники «печатают» их – когда встречается их буква, громко произносят ее, подпрыгивают и хлопают в ладоши.</p> <p>Задание 2: участники сидят в кругу. Доброволец, желающий начать упражнение, изображает на лице какое-либо необычное выражение и показывает его только своему ближайшему соседу, прикрывшись от остальных участников. Сосед передает увиденное выражение дальше и т. д., пока оно не пройдет полный круг. Участник, находящийся непосредственно перед начавшим игру, показывает то, что до него дошло, уже всему кругу. После этого начавший игру демонстрирует всему кругу то выражение лица, с которого упражнение началось.</p> <p>Задание 3: участники встают в две шеренги друг напротив друга, на расстоянии примерно 3м таким образом, чтобы каждый нашел свою пару в противоположной шеренге.</p> <p>По сигналу вожатого одна шеренга начинает медленно подходить к другой. Участники, стоящие в неподвижной шеренге, ждут, пока напарник приблизится к ним на такое расстояние, что дальнейшее сближение начнет вызывать дискомфорт, желание отойти назад. Когда это происходит, они жестом руки останавливают своих напарников. После этого участники встают на свои места, и роли стоящих в шеренгах меняются – двигаться начинают те участники, которые до того были неподвижны.</p>
<p>День 9 Решительность</p>	<p>Задание 1: участник выбирает эмоцию или психологическое состояние, его задача так пройти перед отрядом, чтобы ребята смогли определить изображаемую эмоцию или состояние.</p> <p>Задание 2: отряд распределяется по помещению, им необходимо перемещаться, соблюдая ряд правил: никто не может двигаться одновременно (если хотя бы 2 человека движутся одновременно, задание считается невыполненным); каждый человек может двигаться не более 5 секунд, после чего нужно остановиться; моменты, когда не двигается никто, не могут длиться</p>

	<p>более 5 секунд; отряду нужно продержаться таким образом минимум 2 минуты.</p> <p>Задание 3: отряд делится на несколько групп по 5-8 человек, каждой группе выдаются 5 надутых воздушных шарика. Задача групп – как можно дольше удерживать шарики в воздухе, причём зажимать их телами и головами нельзя, трогать руками также запрещается.</p>
<p>День 10 Внимание и концентра- ция</p>	<p>Задание 1: отряд разбивается на пары, ведущий в паре показывает движения, их нужно повторять так, как это делало бы зеркало, например, ведущий машет правой рукой, а зеркало соответственно машет левой. С течением времени задания усложняются (начинаем с простых – машем рукой, а затем придумываем всё более сложные и сложные, например, скрещивание рук и ног).</p>
<p>День 11 Логика</p>	<p>Задание 1: решать головоломки с примерами со спичками/ карандашами.</p> <p>Задание 2: разгадывать ребусы.</p> <p>Задание 3: отрядом нужно досчитать до 33, при этом называть числа, делящиеся на три или содержащие в своей записи цифру 3, нельзя. Вместо этого нужно хлопать (называть своё имя, называть имя соседа справа/слева и т.п.).</p>
<p>День 12 Творческое мышление</p>	<p>Задание 1: на любое слово, предложенное ведущим, участники называют прямую ассоциацию (прямые ассоциации). Затем на слово ведущего ассоциацию называет 1 участник, а второй участник называет ассоциацию на слово первого и т.д. (круговые ассоциации).</p> <p>Задание 2: выбирается 1 простое слово, например, «будильник», к которому можно добавить любые приставки, объяснив смысл получившегося слова (перебудильник – это..., забудильник – это..., сверхбудильник – это... и т.д.).</p> <p>Задание 3: каждый участник вытягивает одну карточку с рисунком, например, кота. Задача участника рассказать, каким бы он был котом.</p>

<p>День 13 Самоорганизация</p>	<p>Задание 1: напишите не менее 10 положительных фраз-установок, например, «Я умный», «Я сильный» и т.п. Эти установки должны относиться непосредственно к вам, отражать ваши жизненные цели и стремление стать именно таким.</p> <p>Задание 2: выпишите в столбик свои слабости и для каждой из них найдите минимум одну положительную интерпретацию (например, пунктуального человека кто-то считает примером для подражания, а кто-то занудой – то, что для одного человека является слабостью, для другого может быть сильной чертой).</p> <p>Задание 3: ребятам предлагается конструктор с достаточно большим количеством деталей. Группа делится на наблюдателей и строителей, которые со временем меняются. Предлагается задание: «Соберите дом своей мечты». Задание считается оконченным тогда, когда все участники довольны результатом и согласны с окончанием строительства.</p>
<p>День 14 Рефлексия и самоанализ</p>	<p>Задание 1: участникам предлагается нарисовать себя так, чтобы никто не видел. После этого рисунки собираются и смешиваются. Производится обмен впечатлениями по каждому рисунку.</p> <p>Задание 2: каждому участнику выдается по три карточки, на которых нужно написать три варианта своего имени (например, как называют родственники, друзья, учитель и т.д.). После чего каждый участник представляется, используя эти имена, и пробует объяснить, что в его характере, поведении и т.д. могло послужить причиной возникновения данного имени.</p> <p>Задание 3: участникам нужно на листочке обвести свою ладонь и на каждом пальце написать качества, свойственные только ему, т.е. ответить на вопрос: «Какой я?».</p>

После выполнения заданий вожатый вместе с отрядом обсуждает, зачем они выполняли данные задания, сложно или легко им было, описывают ощущения и изменения, определяют, необходимы ли Первым данные личностные качества и зачем.

Описание сценарных ходов событий 1-го дня смены. Миссия

«Знакомься с лагерем!»

КОПИЛКА ТВОРЧЕСКИХ ИГР-ЗАДАНИЙ ДЛЯ ЗНАКОМСТВА И ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ «ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ»

Продолжительность – 120 минут.

Необходимые ресурсы: стулья по количеству игроков, мяч.

Предварительная подготовка: подготовить реквизит и выбрать отрядное место.

Серия игр направлена на организацию знакомства в отряде, на создание отрядного коллектива. В игровом процессе ребята получают возможность ощутить себя командой, осознать необходимость слушать и слышать друг друга, договариваться и учитывать мнение каждого.

Игра 1. «Новый знакомый». Отряд встаёт в два круга: внешний и внутренний – лицом друг к другу. Получившиеся пары в течение 2–3 минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Перемещение повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, провести игру в танце.

Игра 2. «Кто? Где? Когда?». Игроки становятся в круг. По сигналу водящего дети перестраиваются так, чтобы имена располагались: в алфавитном порядке, по месяцам рождения, по знакам зодиака и т.д.

Игра 3. «Стульчики». Все играющие сидят в кругу на стульях. Ведущий встаёт в центр круга, оставляя свободным один стул. Задача игрока, у которого с правой стороны свободен стул, ударить по нему правой рукой и назвать имя любого игрока. Игрок, чьё имя названо, переходит на свободный стул. Ведущий должен занять свободный стул до того времени, пока по нему ударят игроки и назовут имя. Если ему это удалось, то игрок, с правой стороны которого находится занятый ведущим стул, становится ведущим.

Игра 4. «Вспомни имя». Несколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами, и водящий должен правильно назвать их по именам.

Игра 5. «Сказка». Отряд нужно разбить на 2–4 группы (в зависимости от численности) по 5–8 человек. Затем им даётся 5–7 минут для того, чтобы

приготовить, озвучить и показать в действиях какую-либо сказку. Они могут взять всем известную сказку («Колобок», «Репка») или придумать свою. Главное задание, чтобы во время показа сказки каждый ребёнок из группы побывал «на сцене» и имя каждого ребёнка в группе было произнесено во время «спектакля» не менее 3(4, 5, 6) раз. Например: «Жили-были дед Витя и бабка Алёна. Пошёл как-то дед Витя и посадил репку Таню. Выросла репка Таня большая-пребольшая».

Игра 6. «Знакомство по парам». Участники разбиваются по парам, желательно по принципу «объединись с незнакомцем». В течение 3 минут рассказывают друг другу о себе, потом представляют партнера другим участникам, говоря о нем от первого лица, стоя за спиной и положив руки на плечо сидящего впереди партнера.

Игра 7. «Назовись». Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинаящий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом свое имя. После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдет всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет свое имя. Третий раунд этой игры несколько изменен. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросивший мяч должен назвать имя того, кому адресован бросок, поймавший мяч проделывает то же самое и т. д.

Игра 8. «Мяч по кругу». Все сидят (стоят) в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

ХОЗЯЙСТВЕННЫЙ СБОР

Продолжительность – 30 минут.

Необходимые ресурсы: ватманы, листы бумаги, фломастеры.

Предварительная подготовка: не требуется.

На **хозяйственном сборе** происходит предъявление обязательных бытовых и хозяйственных требований, проводится инструктаж по технике безопасности. Кроме того, вместе с детьми нужно составить правила поведения, исходя из **лагерных законов**:

- Наше имя – отряд! Соблюдай режим дня и лагеря.
- Закон здорового образа жизни. Береги свое здоровье.
- Закон территории. Нельзя выходить за территорию лагеря.
- Закон чистоты и красоты. Соблюдай личную гигиену, береги имущество лагеря.
- Закон уважения. Если уважаешь других, уважают тебя.
- Закон Ноль-ноль. Приходи вовремя и выполняй обещания.
- Закон поднятой руки. Каждому, поднявшему руку, – слово.
- Закон активности. Нужно быть активным творцом, а не пассивным наблюдателем.
- Закон безопасности. Соблюдай правила безопасности.
- Закон «зеленого друга». Не ходи по газонам, не рви листья, цветы и траву.
- Закон внимания. Будь чутким и внимательным к окружающим.

Во время пребывания в лагере детям следует соблюдать следующие правила:

- соблюдать режим дня.
- находиться в поле зрения воспитателя, сообщать ему о своем намерении куда-то сходить.
- уметь брать на себя как личную ответственность, так и ответственность за общее дело.
- работать творчески и с вдохновением.
- проявлять интерес к лагерной и отрядной жизни, стараться заинтересовать товарищей.
- добросовестно выполнять поручения вожатого, или работу, необходимую для общего дела.
- беречь свое здоровье и не причинять вред себе и окружающим.
- не выходить за территорию.
- соблюдать личную гигиену, беречь имущество.

- уважать окружающих.
- приходить вовремя и выполнять обещания.
- давать слово человеку, поднявшему руку.
- активно принимать участие в деятельности отряда.
- соблюдать правила безопасности.
- не ходить по газонам, не рвать листья, цветы и траву.
- быть чутким и внимательным к окружающим.

Детям в период организации лагеря с дневным пребыванием запрещается:

- покидать территорию без вожатого.
- приносить, распространять, употреблять спиртные, наркотические, токсические вещества, табачные изделия.
- хранить, приносить оружие.
- применять физическую силу для выяснения отношений.
- использовать приемы психологического давления.
- использовать любые средства, которые могут привести к возгоранию или взрыву.
- заниматься вымогательством, запугивать.

Таким образом, на данном собрании детям предъявляются нормы поведения в *лагере с дневным пребыванием* для безопасного, комфортного и интересного отдыха.

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ СБОР

Продолжительность – 30 минут.

Необходимые ресурсы: ватманы, листы бумаги, фломастеры, клей, ножницы, картон.

Предварительная подготовка: выучить легенду.

На **организационном сборе** происходит создание организационной структуры и системы самоуправления отряда.

1. Выбор названия отряда: все предложения записываются на ватмане, они должны соотноситься с тематикой смены, после чего отряд голосует за лучшее название.
2. Выбор девиза отряда: такой же принцип.
3. Придумывание «фишек» отряда: отрядная песня, любимые кричалки, «удивляшки».
4. Проектирование будущего отрядного уголка.
5. Выбор капитана и помощника капитана.
6. Формирование микрогрупп: дежурные, оформители, танцоры и певцы, ответственные за отрядный уголок, ответственные за кричалки и девизы дня, дежурные по столовой и т.д. (роли не постоянны, можно менять в течение смены).

Проведение социометрии: отряд письменно отвечает на два вопроса (на каждый вопрос нужно написать трёх человек).

1. Кому бы вы рассказали важный для вас секрет?
2. С кем вы готовы прямо сейчас организовать дело?

Погружение в систему стимулирования:

Легенда: Согласно легенде, в мире существуют чудесные деревья, приносящие удачу и исполняющие желания. Многие храбрецы пытались найти их, но возвращались ни с чем. Тогда они объявили историю о чудесных деревьях выдумкой и перестали искать их. Но людям так хотелось верить в легенду! И они стали наделять особыми способностями обычные деревья, веря, что те принесут им удачу. А чтобы закрепить свое желание, люди привязывали к деревьям кусочки ткани. Но вскоре выяснилось, что многие деревья от этого гибнут. То ли узелки оказывались слишком крепкими, и это мешало течь древесным сокам; то ли желания людей были такими неумными, что дерево не справлялось с ними. Люди забыли самый главный секрет легенды,

который гласил: «И дерево сие человек сам делает, а питает его успехами и достижениями своими».

Вопросы для обсуждения:

- Как вы поняли притчу?
- Где можно найти дерево успеха и достижений?
- Как вы понимаете слова «успех», «достижение»?
- Каких успехов и достижений в лагерной жизни вы хотите достичь?

МАРШРУТНАЯ ИГРА ПО ЛАГЕРЮ «ПЕРВЫЕ ОТКРЫТИЯ»

Продолжительность – 90 минут.

Необходимые ресурсы: расходные канцелярские материалы для проведения станций (ватманы, бумага, маркеры, фломастеры, ножницы)

Предварительная подготовка: оформить станции в соответствии с их тематикой, собрать необходимый реквизит, подготовить сценарий, музыкальное и художественное оформление, призы.

Маршрутная игра направлена на знакомство ребят с территорией лагеря, его инфраструктурой. В процессе совместного выполнения творческих заданий формируется отрядный коллектив.

Событие начинается с театральной зарисовки о том, как лучший детектив Шерлок Холмс прислал письмо участникам тематической смены.

Дорогие леди и джентльмены, я, Шерлок Холмс, приглашаю Вас пройти курс обучения в моей школе детективов. Почему именно Вас? Да потому, что все говорят о вашей проницательности, уме, ловкости и хитрости. Мне очень нужны такие помощники, но я должен убедиться, что вы действительно такие, как о Вас говорят. Для этого пройдите мои испытания!

Ну что ж, ребята, оказывается, попасть в школу Шерлока Холмса не так уж и просто. Вы готовы пройти испытания? Наверное, они должны прилагаться к письму (открывает конверт и достаёт карточки с номерами и маршрутные листы). А вот и сами испытания. Итак, давайте начнём!

Прежде всего, попробуем проявить улики, каждому из вас нужно взять один белый листок и окунуть его в проявляющую жидкость (номер команды написан воском на белом листе, при помещении листа в подкрашенную воду номер проявляется). Как только появится цифра – делимся на две команды, каждая команда получает маршрутный лист.

Задание 1. УЛИКИ.

Настоящий детектив никогда не останавливается перед трудностями, его не может смутить ничто... даже перепутанные улики!

В данном конверте находятся кадры и цитаты из известных мультфильмов, но вот беда! Они все перепутались. Ваша задача – **найти пару** (кадр + цитата) и **приклеить** их на лист ватмана, **подписать название мультфильма** рядом.

Кадр из мультфильма «Ежик в тумане»	«Ведь кто же, кроме тебя, звёзды-то считать бу- дет?!» (с) Медвежонок
Кадр из мультфильма «Король лев»	«Да, прошлое может причинять боль. Можно или убежать от него, или извлечь из него урок» (с) Рафики
Кадр из мультфильма «Рататуй»	«Не каждый может стать великим художником, но великий художник может прийти, откуда угод- но» (с) Антуан Эго
Кадр из мультфильма «Холодное сердце»	«Ради некоторых людей не жалко растаять» (с) Олаф
Кадр из мультфильма «38 попугаев»	«А в попугаях-то я гора-а-аздо длиннее!» (с) Удав
Кадр из мультфильма «Горбун из Нотр-Дама»	«Сегодня хороший день, чтобы попробовать» (с) Квазимодо
Кадр из мультфильма «Кунг-фу панда»	«Нет никакого секретного ингредиента. Это просто ты» (с) По
Кадр из мультфильма «Мулан»	«Цветок, который вырос в невзгодах, самый редкий и прекрасный из всех» (с) Император Китая
Кадр из мультфильма «Алладин»	«Пусть не смущает обычная внешность. Как и во многих других вещах, важно не то, что снаружи, а то, что внутри» (с) Торговец
Кадр из мультфильма «Геркулес»	«Истинный герой измеряется не величиной его силы, а силой его сердца» (с) Зевс

Задание 2. РАССЛЕДОВАНИЕ.

Настоящий детектив всегда тщательно изучает каждую мелочь, каждый, на первый взгляд, незначительный факт. Он очень внимателен и сосредоточен.

В данном конверте находится список вопросов о вашей команде, о каникулах в лагере. **Ответьте** на них, ответы **запишите** в соответствующие поля.

Название команды:

1. Сколько ребят в вашей команде имеют голубые глаза?
2. Сколько ребят в вашей команде имеют карие глаза?
3. Сколько ребят в вашей команде имеют серые глаза?
4. Сколько ребят в вашей команде имеют зелёные глаза?
5. Сколько лет вашей команде? Нужно сложить возраст каждого участника!
6. В каких классах школы учатся участники вашей команды?

7. Сколько скамеек в лагере?
8. Сколько окон в здании лагеря?
9. Какие любимые фильмы у ваших вожатых?
10. Какие домашние животные есть у участников команды?

Задание 3. МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ.

Весь отряд стоит внутри квадрата, нарисованного на полу. Участники по очереди пробуют дотянуться до разбросанных предметов и перенести их внутрь. Сложность в том, что предметы лежат так, чтобы дотянуться до них можно было только с поддержкой товарищей.

Задание 4. ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЕ.

Чтобы установить личность преступника, многие детективы вживаются в его образ. То же самое предстоит сейчас вам. Я буду зачитывать описание преступника, вы внимательно слушаете описание, затем изображаете этого преступника.

1. Его походку нельзя было спутать, ни с какой другой, так как он передвигался как-то скачкообразно, а голова была всегда наклонена несколько вправо. И еще он постоянно напевал: «А я девушек люблю...»
2. У него была обаятельная улыбка. Он немного прихрамывал на левую ногу. Слабостью в его характере было то, что он постоянно расстегивал и застегивал пуговицы на воротнике рубашки.
3. Походку его можно было назвать тараканий шаг. Одна штанина была закатана выше колен. Первое, что бросалось в глаза при встрече с ним, это то, что он трясся, как осиновый лист, и бормотал что-то себе под нос.
4. Это был высокий мужчина с гордо поднятой головой и широкой грудью. Руки он постоянно держал в карманах и лишь изредка вынимал левую руку, чтобы почесать в затылке. При этом его глаза бегали в разные стороны, а правая нога изредка подергивалась.
5. Это была девушка низкого роста, которая во время ходьбы держала руки так, будто они прилипли к телу. Примечательной особенностью внешности было то, что через каждые 5 шагов она делала полный оборот на 360 градусов.

Задание 5. ДОПРОС.

Умение держать язык за зубами – одно из главных качеств сыщика. Кто-то им владеет с рождения, а кому-то придется его развивать. Сядьте, пожалуйста, на стулья, а я встану в центр и проведу «допрос с пристрастием». Сложность ситуации заключается в том, что отвечать должен не тот, к кому обращен вопрос, а его *сосед справа*. Кроме того, на вопросы *нельзя отвечать «да» или «нет», а также запрещается называть цвета*. Варианты вопросов:

1. Квадрат является прямоугольником?
2. Земля имеет форму шара?
3. Корова дает прозрачное молоко?
4. Ты умеешь готовить яичницу?
5. Ты больше любишь черную или красную смородину?
6. Правда, что тебя зовут Настя?
7. Лягушка кудахчет?
8. Волга впадает в Каспийское море?
9. Яблоко – это фрукт?
10. Ты умеешь хранить секреты?
11. Какого цвета вишнёвый сок?
12. Ты учишься в школе?
13. Ты занимаешься танцами?
14. Кошка – это рыба?
15. Ты больше любишь красные или жёлтые арбузы?

Завершается маршрутная игра общим сбором, подведением итогов, вручением грамот и призов.

ДНЕВНИК ВПЕЧАТЛЕНИЙ

Для чего нужен Дневник впечатлений? Это неотъемлемый атрибут участника смены «Смена Первых: Первооткрыватели Лета». Каждый день ребята могут раскрасить рисунок-символ дня (может быть символ – игровая консоль – на каждый день, или собственный символ, связанный с миссией дня) в один из цветов, соответствующих их настроению в течение дня:

- красный – восторженное
- оранжевый – радостное, теплое
- жёлтый – светлое, приятное
- зелёный – спокойное
- синий – неудовлетворенное, грустное
- фиолетовый – тревожное, напряженное
- чёрный – упадок, уныние

День 1	День 2	День 3	День 4	День 5	День 6	День 7
						
День 8	День 9	День 10	День 11	День 12	День 13	День 14
						
День 15	День 16	День 17	День 18	День 19	День 20	День 21
						

Описание сценарных ходов событий 2-го дня смены. Миссия «Открывай смену!»

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «ХОЧУ ВСЁ ЗНАТЬ!»

Продолжительность – 60 минут.

Необходимые ресурсы: листы бумаги, фломастеры, бланки жюри, грамоты.

Предварительная подготовка: оформить место проведения дела, разделить ребят на небольшие команды по 3-6 человек.

Игра представляет собой вариацию телешоу «Своя игра», где участникам представлены разные категории вопросов по разной цене. Участники выбирают вопрос и цену, если называют правильный ответ, то зарабатывают баллы в свою копилку.

В мире животных	10	20	30	40	50
Крылатые выражения	10	20	30	40	50
Логотипы	10	20	30	40	50
Где логика?	10	20	30	40	50
Вы в танцах	10	20	30	40	50

В мире животных:

10	Это животное, не имея рук, может поднять с земли монетку, гвоздик и тяжелую бочку.	Слон
20	Какая единственная на Земле птица способна летать хвостом вперед?	Колибри
30	Эта птица умеет стонать, охать, пищать, хрипеть, хохотать и визжать.	Сова
40	У этого крупного животного (до 2,5 метров ростом) детеныш рождается длиной всего три сантиметра.	Кенгуру
50	Из всех земных существ пройти «тест зеркала», то есть распознать самого себя, способны только человек, орангутанг, шимпанзе и ...Кто еще?	Дельфин

Крылатые выражения:

10	Какой праздник вспоминают вместе с котом?	Масленица. Фразеологизм «Не всё коту масленица»
20	Этот головной убор опасен для здоровья человека, нечистого на руку. Назовите его.	Шапка входит в состав фразеологизма «на воре шапка горит»

30		Косметика
40		Внутренние органы
50		Модели автомобилей

Вы в танцах:

10	Назовите самый древний массовый танец-игру, свойственный всем народам.	Хоровод
20	Название какого танца переводится как «соус»?	Сальса
30	Кто написал три самых известных балета «Ле-бединое озеро», «Щелкунчик», «Спящая красавица»?	Пётр Ильич Чайковский
40	Какой праздник, связанный с танцем, ежегодно празднуется в Аргентине 11 декабря?	Праздник танго
50	В греческой мифологии ОНА – одна из девяти Муз, покровительница танца и хора.	Терпсихора

Чёрный ящик (при ответе на эти вопросы можно заработать по 20 баллов):

Это существовало с незапамятных времен: ОНИ появились еще в древнем Шумере (на глиняных табличках). Первые книгопечатники Иоганн Гутенберг и Иван Фёдоров прославились как раз созданием ИХ (помимо Библии и Евангелия).	Учебник
Первая ОНА появилась в 1888 году, чтобы маркировать ящики и коробки в банке. После этого было выдано более 300 патентов на усовершенствование ЕЁ конструкции. Секрет успеха оказался в использовании густой пасты на основе глицерина с добавлением пигментов нужных цветов.	Шариковая ручка

ЕГО история в России началась на рубеже 19–20 вв., тогда он назывался «Спутник школы». «Советская» версия ЕГО – это обезличенный документ размером 17×21 см. с картонной обложкой белого или серого цвета.	Дневник
Первооткрывателями ЕГО можно смело считать ацтеков и на- роды майя, которые обнаружили массу полезных свойств смолы, вырабатываемой вечнозеленым растением гевея. В 1770 году на эту же особенность обратил внимание учёный Джозеф Пристли, которому (как и всем вокруг) приходилось до этого открытия пользоваться... хлебным мякишем.	Ластик

ЛИНЕЙКА ОТКРЫТИЯ СМЕНЫ «ПОЕХАЛИ!»

Продолжительность – 30 минут.

Необходимые ресурсы: листы с рапортами; система стимулирования; флаг; запись гимна; гитара.

Предварительная подготовка: оформить место проведения линейки открытия.

Линейка открытия смены – это настоящий старт смены, где происходит погружение ребят в игровой мир смены, организуется презентация системы стимулирования. Отряды (или отряд) представляют свои названия и девизы, сдают рапорта о готовности к смене.

Линейка начинается с поднятия флага России, играет гимн.

Описание сценарных ходов событий 3-го дня смены. Миссия «День Первых»

ТОРЖЕСТВЕННАЯ ЛИНЕЙКА ПЕРВЫХ

Продолжительность – 30 минут.

Необходимые ресурсы: музыкальное оформление, Государственный гимн Российской Федерации, Государственный флаг Российской Федерации, специально подготовленные шаблоны частей пазла по числу отрядов лагеря (шаблоны будут использованы для создания единого объекта, поэтому желательно выполнить части достаточно крупного размера, одна деталь размером А2), карточки с ценностями Движения.

Предварительная подготовка: репетиция с ведущими линейки и танцевальной группой флешмоба Движения.

Примерный план проведения линейки:

Ведущими могут стать активисты «Движения Первых».

1) Приветствие ведущих и сдача рапорта.

Ведущий: Лагерь, внимание! Отрядам приготовиться и сдать рапорт.

В: Торжественная линейка, посвящённая тематическому дню Общероссийского общественного государственного движения детей и молодежи «Движение Первых» объявляется открытой.

В: Сегодня особый день, ведь быть в Движении для нас не просто слова. Мы объединяемся вместе, чтобы обеспечить России великое будущее, чтобы сделать достойной и счастливой жизнь всех поколений, чтобы менять мир к лучшему!

В: В течение всего дня нас ждёт множество активностей, во время которых мы сможем лучше узнать о Движении, определить возможности для личного развития в нём и спроектировать деятельность ваших первичных отделений.

2) В: Почетное право поднять Государственный флаг Российской Федерации предоставляется _____ (*либо вынос флага знаменной группой*). Лагерь, смирно. Звучит Государственный гимн Российской Федерации.

Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага.

В: Вольно!

3) Приветственные слова от приглашённых гостей (главы муниципалитетов/руководителей органов образования/молодежной политики/ специалистов регионального, местного отделения).

В: Быть Первым почётное звание, когда ты готов быть впереди и вести за собой других, вдохновлять на новые свершения и не бояться брать на себя ответственность. У Первых есть особая миссия:

- Быть с Россией;
- Быть человеком;
- Быть вместе;
- Быть в движении;
- Быть первыми.

В: В течение всего дня мы будем говорить о Движении и его ценностях. В честь этого мы запускаем задание дня «Мы – часть большего!». В рамках него отрядам необходимо представить одну из ценностей Движения на части шаблона общего пазла в виде рисунка. А уже вечером мы сможем собрать этот пазл и увидеть полную картину ценностей Движения.

Отряды получают карточку с ценностью и шаблон пазла. Если отрядов меньше по количеству, чем ценностей, то один отряд может взять несколько. Кроме того, педагогический состав также является участниками данного задания.

Ценности «Движения Первых»:

Взаимопомощь и взаимоуважение
Единство народов России
Историческая память
Добро и справедливость
Мечта
Созидательный труд
Жизнь и достоинство
Патриотизм
Дружба
Служение Отечеству
Крепкая семья

Детские творческие номера

В: Я в движении

- Мы в движении (лагерь отвечает хором)

В: Мы в движении

- Всегда в движении (лагерь отвечает хором)

Флешмоб Движения Первых

КЛАССНАЯ ВСТРЕЧА С ПРЕДСТАВИТЕЛЕМ ОТДЕЛЕНИЯ ДВИЖЕНИЯ ДЕТЕЙ И МОЛОДЁЖИ

Продолжительность – 60 минут.

Необходимые ресурсы: поощрительные призы за лучшие вопросы.

Предварительная подготовка: не требуется.

«Классные встречи» – проект, в рамках которого успешные и известные люди встречаются с ребятами, рассказывая о себе и своём профессиональном пути, стараются поделиться с детьми опытом и знаниями. В рамках тематического дня встреча проходит с председателем регионального или местного отделения. Активисты в открытой и неформальной беседе могут задать интересующие вопросы (о личной жизни, карьере и профессиональном успехе героя) или спросить совет в чём-либо.

Встреча выстраивается в форме диалога между представителем Движения Первых и участниками смены. В самом начале гость может рассказать о себе и факты о Движении, которые были бы интересны детям. Далее участники могут задать вопросы. В конце встречи гость выбирает самые интересные вопросы и поощряет их авторов подарками.

Во время общения можно делать акценты на личности человека, его истории успеха, становлении его в Движении.

Кроме того для проведения «Классной встречи» возможно использование презентационного или видеоматериала гостя.

Знакомство с флагманскими проектами «Движения Первых».

Флагманские проекты «Движения Первых»:

1. Всероссийский конкурс «Большая перемена» Конкурс предоставляет возможность молодым людям проявить свои способности. В конкурсе оцениваются знания и навыки, которые пригодятся детям и подросткам в современном мире: умение работать в команде, способность находить нестандартные решения в сложных ситуациях, творческое мышление

2. Всероссийский проект «Хранители истории»

В рамках проекта участники не просто изучают историю памятных мест, а посещают их, облагораживая и проводя косметическое восстановление архитектуры. Хранители истории также могут нести почетный памятный караул на местах. Кроме того, параллельно участники разрабатывают федеральную платформу интерактивной карты памятных мест.

3. Военно-патриотическая игра «Зарница 2.0» Новый формат «Зарницы» включает в себя современные тенденции развития. Это технологичные испытания, управление дронами и работа с радиостанциями. На онлайн-платформе игры участники заводят свои аватары, проходят обучения, испытания, выбирают роль, наиболее близкую своим интересам

4. Всероссийский проект «Вызов Первых» Мультиспортивные состязания, встречи и вызовы, которые помогают найти занятие спортом по душе и получить жизненно важные навыки, такие как работа с собственным весом и развитие координации. Дисциплины, включенные в проект, доступны в каждой школе и колледже, их можно выполнять даже на перемене: планка, подтягивания, классики, упражнения со скакалкой, а тренироваться и готовиться участники могут на семейных фестивалях Движения вместе с родными и близкими.

5. Всероссийский проект «Школьная классика» Проект «Движения Первых» и Театрального института им. Бориса Щукина для тех, кто хочет создать в своей школе театр, развить его и попасть на большую сцену.

В рамках проекта проходят мастер-классы и творческие встречи с профессионалами в сфере театральной деятельности, повышение квалификации и методические рекомендации для педагогов, а также показы детских спектаклей и театральные фестивали.

6. Всероссийский проект «Звучи»

Данный проект для всех, кто не равнодушен к музыке. «Звучи» формирует настоящее музыкальное сообщество и возрождает хоровую традицию, участники получают возможность не только развивать свои музыкальные таланты, но и выступить на больших сценах со знаменитыми артистами.

Кроме того, каждый желающий может попробовать себя в качестве автора своих музыкальных произведений.

7. Всероссийский проект «МедиаПритяжение» Всероссийский проект «МедиаПритяжение» – это уникальный проект для юных журналистов, блогеров, видеомейкеров, дизайнеров и медиацентров общеобразовательных организаций. Проект включает в себя образовательную и конкурсную составляющую. Участники проходят информационно-просветительский курс, выполняют конкурсные задания и борются за уникальные возможности и призы. Благодаря этому проекту формируется единая детская редакция страны, которая проходит стажировки в ведущих медиакомпаниях России, а также мастер-классы от лидеров индустрии.

8. Всероссийский проект «Первая помощь»

Проект позволяет получить основные навыки оказания первой помощи в различных ситуациях. Участникам предлагается пройти информационно-просветительский онлайн-курс и мастер-классы по обучению навыкам оказания первой помощи. Помимо участников, наставники Движения также могут пройти обучение на младших инструкторов Российского красного креста. Продемонстрировать полученные знания и навыки можно на семейных чемпионатах, региональных и Всероссийских чемпионатах по оказанию первой помощи.

9. Всероссийский проект «Благо твори»

«Благо твори» объединяет всех неравнодушных людей, которые готовы творить добрые дела и помогать другим. Учащимся и педагогам предлагается пройти информационно-просветительский курс про волонтерство, а также создать свой волонтерский отряд Первых. Помимо обучения участникам ежемесячно даются задания, по итогам которых выбираются лучшие волонтерские отряды.

Также проект «Благо твори» предусматривает регулярные волонтерские активности, например, добрые субботы, создание социальных роликов, настольных игр, комиксов и т.д.

10. Походное движение «Первых»

Походное движение «Первых» проводится круглогодично.

В рамках движения проводятся:

- приключенческая краеведческая игра по спортивному ориентированию;
- встречи с руководителями туристских клубов;
- конкурс рисунков из топографических знаков;
- организация фотовыставки «Тайна фотоснимка»;
- турнир по вязанию туристских узлов;
- создание книги туристских рекордов «Первых»;

— история одним кадром «Я возьму с собой в поход...»;

— проведение походов выходного дня, посвящение в туристы.

11. Всероссийский проект «Юннаты Первых». Благодаря проекту «Юннаты Первых» каждый из ребят может стать частью большого юннатского объединения и все вместе заботиться о животных и растениях, изучать природу, участвовать в экспедициях. Участникам предлагается создать свой клуб юных натуралистов и расширить знания участников в науке, исследованиях, экологическом волонтерстве, заняться экспедиционно-исследовательской деятельностью.

КОЛЛЕКТИВНО-ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО «БЫТЬ В ДВИЖЕНИИ»

Продолжительность – 90 минут.

Необходимые ресурсы: карточки с ценностями движения для жеребьёвки, музыкальное и художественное оформление.

Предварительная подготовка: презентация ценностей Движения, жеребьёвка.

Коллективно-творческое дело построено на подготовке визиток участников, в которых они представляют одно из ценностей движения.

От каждого отряда представители выходят с частичками пазла с ценностями Движения и рассказывают о них.

Жизнь и достоинство. Участники Движения в первую очередь ценят жизнь каждого человека. Берегут чувство собственного достоинства и заботятся о сохранении достоинства окружающих.

Патриотизм. Участники Движения любят свою Родину – Россию.

Любовь к стране проявляется в делах и поступках.

Дружба. Движение – источник Дружбы для каждого из участников. Вступая в Движение, каждый может найти себе друзей, близких по убеждениям, увлечениям, интересам и возрасту. В Движении друзья всегда рядом.

Добро и справедливость. Участники Движения действуют по справедливости, распространяют добро, считают доброту качеством сильных людей. Внутренний голос каждого говорит нам, что только добрые дела меняют жизнь к лучшему.

Мечта. Участники Движения умеют мечтать и воплощать свои мечты в жизнь. Смелые мечты открывают человеку новые возможности, а человечеству – неизведанные горизонты.

Созидательный труд. Каждый участник Движения своим трудом приносит пользу: создаёт новое качество своих знаний, умений и навыков, применяет их во благо своей семьи, Движения и всей страны.

Взаимопомощь и взаимоуважение. Участники Движения действуют как одна команда, помогая друг другу в учебе, труде, поиске и раскрытии таланта каждого. Плечом к плечу преодолевают трудности. Уважают особенности каждого участника Движения, создавая пространство равных возможностей.

Единство народов России. Участники Движения, являясь новыми поколениями многонационального и многоконфессионального народа

России, уважают культуру, традиции, обычаи и верования друг друга. Это уникальное достояние нашей страны: народов много, Родина – одна.

Историческая память. Участники Движения изучают, знают и защищают историю России, противостоят любым попыткам её искажения и очернения. Берегут память о защитниках Отечества.

Служение Отечеству. Участники Движения объединены с Отечеством одной судьбой. Каждый на своем месте готовит себя к служению Отечеству и ответственности за его будущее.

Крепкая семья. Участники Движения разделяют традиционные семейные ценности. Гордятся российской культурой отцовства и материнства. Уважают многодетность. Помогают младшим, заботятся в семье о бабушках и дедушках.

В завершении исполняются традиционные для данного лагеря песни.

Описание сценарных ходов событий 4-го дня смены. Миссия «Будь здоров!»

СПОРТИВНАЯ ЭСТАФЕТА «ВЫЗОВ ПЕРВЫХ»

Время проведения: 1 час.

Место проведения: спортивная площадка / спортивный зал.

Оборудование: конусы, разметка для команд, мячи, кегли, обручи, скакалки, фитболы, кубики, эстафетные палочки, бумага.

Общая идея: эстафета представляет собой спортивные состязания между несколькими командами. Она включает в себя несколько спортивных конкурсных испытаний.

Эстафета «Кто быстрее». Первый участник берет в руки эстафетную палочку, бежит, обегает стойку и, возвращаясь к команде, передает эстафету следующему участнику. Побеждает команда, закончившая эстафету первой.

Эстафета «Веселый мяч». Сидя на мячах, прыжками преодолевают расстояние от старта до финиша. Первая команда, пришедшая к финишу, побеждает.

Эстафета «Обручи». На расстоянии 3 и 5 м напротив каждой колонны лежат один за другим два обруча, а на расстоянии 7 м – мяч. За сигналом ведущего первые игроки каждой из команд бегут до первого обруча, останавливаются перед ним, берут его двумя руками, поднимают над головой, одевают обруч на себя, приседают, кладут обруч на пол, бегут ко второму обручу, встают в центр него, берут руками, поднимают над головой и опускают на пол. После этого игроки обегают мяч и возвращаются на свое место. Игру продолжает следующий ребенок. Выигрывает та команда, которая справилась с заданием быстрее.

Эстафета «На болоте». Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через «болото» по «кочкам» – листам бумаги. Нужно положить лист на пол, встать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. И так далее, выигрывает тот, кто первый пройдет через препятствие и вернется назад.

Эстафета «Чехарда». Игроки строятся в колонны, в 10 шагах перед каждой из них чертится квадрат со сторонами один метр или такого же диаметра круг. В них встают первые игроки каждой команды. Они упираются руками на одну ногу, наклоняются вперед и прячут голову. По сигналу игроки, стоящие впереди колонны, бегут вперед, прыгают, отталкиваясь руками от спины (чехардой) игроков в квадратах, и становятся на их места. Игроки, через которых прыгали, бегут обратно к своим колоннам, касаются ладонью следующих игроков, после чего становятся позади своих команд. Игроки, получившие эстафету (в данном случае прикосновение), бегут вперед, также перепрыгивают чехардой через стоящих в квадрате и занимают их место, а те возвращаются в колонну и т. д. Эстафета заканчивается, когда игрок, первоначально стоявший в квадрате, совершит прыжок (оставаясь затем в квадрате), а тот, кто перепрыгнул (последний в колонне), пересечет линию

старта.

«Ходьба и бег с картоном на голове». Построение такое же, как в линейной эстафете, только играющие передвигаются с картоном на голове, сохраняя равновесие. Если во время ходьбы или бега картон упадет, то игрок должен остановиться, поднять его, положить на голову и продолжать движение. Картон нельзя придерживать руками.

Эстафета «Помоги капитану». Капитан с мячом на контрольной метке стоит перед командой. Команда стоит перед капитаном в колонне по одному. Капитан кидает мяч игрокам команды по очереди. Каждый игрок после приёма мяча возвращает мяч капитану и приседает. После передачи мяча последним игроком команда встаёт.

Конкурс «Солнышко». У старта перед каждой командой лежат палки по количеству игроков. Впереди каждой команды на расстоянии 5-7 м кладут обруч. Задача участников эстафеты – поочередно, по сигналу ведущего, выбегая с палками, разложить их лучами вокруг своего обруча («нарисовать солнышко»). Побеждает команда, которая быстрее справится с заданием.

Звучит торжественная музыка.

Команды, для награждения победителей построиться!

Ведущий: Мы желаем всем успехов и спортивных рекордов. Не бойтесь бросать себе вызов! Вы всё преодолеете! До новых встреч.

ИГРА НА СПЛОЧЕНИЕ «ВЕРЕВОЧНЫЙ КУРС»

Место проведения: территория лагеря (пришкольный участок).

Условия: Участвует группа (отряд) в полном составе вместе с руководителем.

Оборудование: Маты гимнастические 8 штук, гимнастические скамейки 5 штук, фишки 20 штук, мелки 7 упаковок, шнур, веревка, колышки, секундомер, свисток

Ход дела

Сбор отряда/ отрядов. Объявление цели, задач конкурса, инструктаж по технике безопасности.

Конкурс «Веревоочный курс» состоит из восьми этапов, последовательность прохождения которых отражена в маршрутном листе. Команда может переходить от этапа к этапу, когда посчитает это нужным, независимо от того, пройден ли он. Если останется время, можно вернуться к этапам, которые не получилось пройти.

Вам предстоит пройти следующие этапы:

«Туннель», «Колодец», «Пропась», «Пирамида», «Змейка», «Паутина», «Цепочка слепых» и последним заданием будет «Цветок дружбы».

Ваша цель в этом конкурсе – всей группой успешно пройти все этапы, точно, без ошибок выполняя все инструкции, стараясь получить наивысшую оценку и для быстрого выполнения заданий помогать друг другу. Учитывается ваша сплоченность, собранность, поддержка и помощь друг другу, не забывайте девиз нашего конкурса «Один за всех, и все за одного». Итак, начинаем.

«Паутина»

Перед вами паутина, сплетенная из веревки. Ваша задача: пройти через все ячейки этой паутины, не задевая веревки. Все по очереди проходят через ячейки, в каждой ячейке не должно быть больше одного человека. Задание выполняется дружно, аккуратно. Не нужно забывать, что после одной группы это же задание выполняет другая. Задание считается законченным, когда все пройдут через паутину.

«Пропась»

Представьте, что все вы (вся группа) находитесь на очень узком участке. Впереди пропась, за спиной скала, а вам нужно быстро перебраться. Здесь в этом конкурсе используем вместо скалы гимнастические скамейки. Задача группы быстро перебраться с одного конца скамейки на другой, но так, чтобы не упасть, не сорваться в пропась (т.е. не касаться

ногами земли).

Последний перебирается на правый фланг, все остальные сдвигаются влево. Этап считается пройденным, когда первый окажется снова на своем месте. В этом задании будет учитываться, есть ли в группе такие, которые сорвались в «пропасть».

«Пирамида»

По команде инструктора группа строит пирамиду. Площадь пирамиды не должна быть большой. Построив, участники остаются некоторое время на местах. В этом конкурсе будет учитываться форма пирамиды (по сложности построения).

«Туннель»

Группа выстраивается на матах друг за другом (в колонну). По команде инструктора все, кроме первого и последнего, садятся на маты с вытянутыми ногами и с поднятыми руками вверх. По второй команде последнего начинают передавать над головами назад.

Первый, приняв, присаживается, а тот, которого передавали, ждет следующего, чтоб принять. В этом конкурсе задача каждого участника не расслабляться, чтобы не уронить того, которого передают.

«Колодец»

Участники этого конкурса должны любым способом попасть в колодец, не задев канат, натянутый на высоте один метр.

«Цепочка слепых»

Группа выстраивается в колонну, взявшись за руки. Во главе колонны староста. Старосте завязывают глаза. Задача группы вести старосту через фишки так, чтобы ни одна фишка не была сдвинута с места.

«Змейка»

Группа выстраивается в колонну по одному, староста по команде инструктора бежит до стойки и обратно. Затем он берет следующего за руку и выполняют то же задание. И так далее. Задача группы не оцепляться.

«Цветок дружбы»

Задание начинают выполнять все группы одновременно. Руководители рисуют сердцевину ромашки. Дети рисуют лепестки. Лепестков на ромашке должно получиться столько, сколько в группе человек. В этом конкурсе будет учитываться, какой получится цветок и все ли лепестки окажутся на цветке.

Описание сценарных ходов событий 5-го дня смены. Миссия «Умей дружить!»

АКЦИЯ «ПИСЬМО ДРУГУ»

Продолжительность – 30 минут.

Необходимые ресурсы: бланки для писем, конверты, ручки.

Предварительная подготовка: не требуется.

Профильные смены Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодёжи «Движение Первых» проходят во всех регионах страны. Данная акция позволяет объединить незнакомых ребят, создать ощущение причастности к масштабному проекту проведения смен в лагерях по всей России, расширить горизонты представления о стране и помочь приобрести нового друга.

Каждому ребёнку предлагается написать небольшое письмо, в котором он расскажет о себе, своих увлечениях и интересах, регионе проживания, а также сочинить послание и пожелание предполагаемому адресату. По желанию дети могут оставить свои контакты, чтобы получатели писем могли связаться с отправителями. Далее все письма собираются и передаются педагогам другого лагеря.

КОНКУРС АРХИТЕКТОРОВ

«Конкурс архитекторов» – это не совсем конкурс, это, скорее, событие или коллективное творческое дело. Оно позволяет детям и подросткам задуматься о вечных человеческих ценностях, правилах нравственности, о важности сотрудничества, создать условия для формирования и развития их ценностных ориентаций. Под ценностными ориентациями мы понимаем отражение в сознании человека ценностей, признаваемых им в качестве стратегических жизненных целей и общих мировоззренческих ориентиров. Дети в процессе события учатся размышлять и договариваться, думать не только о себе, но и другом человеке.

Время проведения: 2,5 часа

Место проведения: актовый зал, места сбора отрядов.

Оборудование: проектор, аудиоаппаратура (для музыкального сопровождения дела), канцелярские товары (ватманы, цветная и белая бумага, краски, кисти, клей, ножницы, маркеры, карандаши, фломастеры и т.п.).

Общая идея события. Ребята из отрядов становятся архитекторами. Их задача сделать из бумаги проект здания, посвященного одной из важных человеческих ценностей (любовь, дружба, честь и т.д.), а затем представить его.

Ход дела.

1. Общий сбор отрядов. Им рассказывается легенда, выдаётся задание.

Начинается конкурс с того, что участникам рассказывается легенда.

«Я расскажу вам историю, которую слышал давным-давно. История эта передавалась из уст в уста на протяжении долгих лет. Это произошло так давно, что никто точно не может сказать, где и когда это произошло, и было ли вообще. Человеческая память сохранила лишь легенду о городе, который потрясал своей красотой и великолепием строений, гармонией человеческих отношений.

Храм Света, Сад памяти, Башня влюбленных, Площадь звезд, Ратуша искренности, Мост надежды, Фонтан милосердия, Замок чести (количество зданий должно соответствовать количеству отрядов) – это лишь маленькая толика того, что наполняло город.

Жители города не знали ни боли, ни страха, ни горя. Им неведомы были ложь и предательство, корысть и эгоизм. Отношения между людьми строились на основе любви, добра и взаимопомощи. Никогда грубое слово не закрадывалось в их речь. Поэтому в городе царствовала гармония,

жители любили и уважали друг друга.

Все было бы хорошо, но оказавшиеся не у дел Зло, Коварство, Предательство и все те, кто могли причинить горе и неприятности человеку, решили уничтожить город.

Постепенно шаг за шагом они стали окружать город, пытаясь про-никнуть в него и уничтожить все светлое, что там было. Чувствуя угрозу, жители выстроили огромную каменную стену такой высоты, что шпили башен касались облаков. И началась война. Противостояние длилось долго. Зло наступало снова и снова. Жители героически оборонялись.

Шли годы. Ни одна сторона не могла добиться успеха.

Но вот однажды после очередного штурма жители обратили внимание на то, как изменились их отношения за время войны. Исчезло все то, за что они боролись, то, что пытались защитить от зла. Отношения между людьми стали грубы и корыстны. Почти в каждую семью проникла боль утраты. Любовь и гармония, которые правили городом, исчезли. Все погрузилось в темноту и отчаяние.

Изменились в эти страшные годы и названия городских строений. Храм Света превратился в храм Мрака, Сад памяти – в Сад забвения, Башня влюбленных – в Башню разбитых сердец, Площадь звезд – в Площадь уснувших планет, Ратуша искренности – в Ратушу лукавства, Мост надежды – в Мост отчаяния, Замок чести – в Замок предательства. Жители поняли, что зло восторжествовало, война проиграна, и открыли ворота города для победителей.

Через некоторое время исчез и сам город. Затерялось и место, где он находился. Никто не вспоминал о нем. Забылось даже имя города. Осталась лишь легенда».

Восстановить город прекрасных человеческих отношений могут люди с горячими сердцами. Они могут воскресить утраченные ценности человеческих отношений, вернуть городу имя.

Надо восстановить сооружения города такими, какие они были до войны, и сочинить легенды, которые были связаны с этими зданиями.

2. Отрядам выдаётся задание.

Каждая группа/ отряд получает задание: из ватмана, цветной бумаги сделать объемным одно из сооружений города (Храм света, Сад памяти, Башню влюбленных, Ратушу искренности, Мост надежды, Фонтан милосердия, Замок чести). Для того чтобы определить, какая группа что делает, можно провести жеребьевку.

Описание сценарных ходов событий 6-го дня смены. Миссия «Дерзай и открывай!»

ЗАНЯТИЕ «ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ОПЫТЫ»

Продолжительность – 60 минут.

Необходимые ресурсы: ингредиенты и предметы для проведения опытов.

Предварительная подготовка: попробовать самостоятельно провести опыты, которые будете проводить с отрядом.

Чем занимаются учёные в лабораториях? Конечно, проводят опыты. Игроки сегодня также становятся учёными-исследователями, которые попробуют самостоятельно провести ряд научных экспериментов. Какие эксперименты можно проводить с ребятами?

1. Эксперимент с плавающими и тонущими предметами: дети могут исследовать, какие предметы плавают, а какие тонут в воде, и почему это происходит.

2. Эксперимент с гравитацией: дети могут провести опыты с различными предметами, чтобы изучить законы гравитации и понять, почему предметы падают на землю.

3. Эксперимент с магнитами: дети могут исследовать, как магниты взаимодействуют с различными материалами и проводить простые опыты с магнитами.

4. Эксперимент с пузырьками: дети могут изучать свойства пузырьков мыльной воды, создавать разные формы и размеры пузырьков и исследовать, как они образуются.

5. Эксперимент с химическими реакциями: дети могут провести простые химические опыты, такие как реакция соды и уксуса, чтобы увидеть, как образуется газ.

6. Эксперимент с электричеством: дети могут создать простую электрическую цепь из батареек, проводов и лампочки, чтобы увидеть, как электричество работает.

7. Эксперимент с теплом: дети могут исследовать, как разные материалы проводят тепло, проводя простые опыты с льдом и водой.

8. Эксперимент со звуком: дети могут провести опыты с разными источниками звука, изучить его свойства и как он распространяется.

9. Эксперимент с оптикой: дети могут изучить преломление света, создавая простые линзы из воды или стекла и наблюдая, как они изменяют изображение.

Приведём примеры опытов с водой, которые можно провести в лагере:

1. Опыт с цветными пузырьками: добавьте несколько капель красителя для яиц в воду и помешивайте. Затем надуйте пузырьки мыльной воды с помощью трубочки, чтобы создать красочные пузырьки, которые будут отражать разные цвета.

2. Опыт с ледяными скульптурами: заморозьте воду в различных формах (например, в шариках или кубиках) и создайте ледяные скульптуры на открытом воздухе. Дети могут наблюдать, как лед тает и меняет форму под воздействием тепла.

3. Опыт с водным цветком: поместите цветок или листок водоросли в прозрачный стакан с водой и наблюдайте, как они начинают выделять пузырьки кислорода при освещении. Этот опыт позволит детям увидеть процесс фотосинтеза.

4. Опыт с плавающими и тонущими предметами: дайте детям различные предметы и попросите их предсказать, плавают они или тонут в воде. Затем позвольте им проверить свои предположения, опуская предметы в воду и наблюдая их поведение.

5. Опыт с «дождем» в стеклянной банке: наполните стеклянную банку водой и закройте ее куском пенопласта или куском пластиковой пленки. Потом поместите банку на солнце. Под действием тепла вода начнет испаряться, а затем конденсироваться на пенопласте или пленке, образуя «дождь» внутри банки. Дети могут наблюдать этот процесс и изучать цикл воды.

6. Опыт с лавовой лампой: смешайте воду с красителем; в приготовленную прозрачную емкость вылейте масло так, чтобы оно занимало половину объема; туда же влейте подкрашенную воду; бросьте пару шипучих таблеток; смотрите – появились цветные пузырьки; а затем возьмите фонарик, посветите на лавовую лампу снизу, и вы увидите, как красиво они движутся.

7. Опыт с распускающимися лотосами: приготовьте ножницы и листы цветной бумаги 10 на 10 см.; согните квадраты несколько раз и нарежьте лепестки; аккуратно загните все лепестки внутрь цветка; затем пустите бутоны в воду и наблюдайте за тем, как постепенно цветы распускаются.

Завершить дело можно награждением участников по номинациям (самые внимательные, самые аккуратные, самые находчивые и т.д. – все эти качества необходимы настоящим учёным).

КОСМИЧЕСКАЯ ГОНКА «ВПЕРЁД К ЗВЁЗДАМ!»

Продолжительность – 90 минут.

Необходимые ресурсы: колонки, микрофон, материалы для изготовления летательных аппаратов (ограниченный (например, только бумага и картон) или неограниченный набор (все возможные материалы)).

Предварительная подготовка: придумать и собрать летательный аппарат из подручных средств; подготовить его презентацию; подготовить полосу препятствий для летательных аппаратов.

Одним из самых ярких научных достижений является покорение космоса. Именно поэтому сегодня мы отправляемся в космическое путешествие. Ведущий объявляет о проведении космической гонки между командами ребят. Суть гонки заключается в том, что каждая группа получает задание построить собственный космический корабль из имеющихся материалов – картонных коробок, пластиковых бутылок, цветной бумаги и т.д.

Дети принимают вызов и начинают работу над своими кораблями. Они придумывают дизайн, добавляют космические элементы и украшения, чтобы сделать свой корабль уникальным. В процессе строительства дети учатся сотрудничать, обсуждать идеи, принимать решения вместе и творчески применять свои навыки.

После того как все корабли готовы, проводится проходка – презентация с движениями, музыкой и текстовым сопровождением. Во время презентации команды строятся друг за другом. Ведущий объявляет команды, они идут под музыку. Пройдя весь путь, отряды останавливаются на главной площадке и ставят свой аппарат, начинается экскурсия, во время которой ведущие от команд презентуют свои летательные аппараты жюри и гостям из других команд.

Как только все летательные аппараты продемонстрированы, ведущий объявляет старт гонки. Дети устраивают заезды по специально подготовленной трассе, преодолевая различные препятствия и испытания. Победителем становится команда, которая первой достигает финиша на своем самодельном космическом корабле.

Это событие не только развлекает детей, но и способствует развитию их творческих способностей, командного духа и умения работать в группе. После гонки дети радостно отмечают свои достижения и гордятся своими космическими кораблями, которые они создали своими собственными руками. Жюри подводит итоги и награждает победителей и призёров.

Описание сценарных ходов событий 7-го дня смены. Миссия «Создай и вдохновляй!»

КВИЗ «КИНОХИТЫ»

Продолжительность – 60 минут.

Необходимые ресурсы: грамоты, листочки и ручки для ответов, бланки для жюри.

Предварительная подготовка: не требуется.

Отряд делится на команды по 3–5 человек.

Ваша задача: в течение 60 секунд, посоветовавшись, придумать название своей команды, оно должно отражать тематику Кино или Мультипликации.

Раунд 1. Интеллектуальный

Вас ждут 10 вопросов с 4 вариантами ответов.

Ваша задача: в течение 30 секунд, посоветовавшись, записать букву правильного ответа в бланк.

После того, как все вопросы будут озвучены, мы продемонстрируем их ещё раз, у вас будут дополнительные 30 секунд, в течение которых нужно проверить свои ответы и сдать их жюри.

Каждый правильный ответ – 1 балл.

1. Лучший друг Рапунцель – это ...

А. Барсук **Б. Хамелеон** В. Воробей Г. Принцесса Фиона

2. Какая мультипликационная компания чаще всего выпускает мультфильмы о принцессах?

А. Warner Brothers

Б. Pixar

В. The Walt Disney Company

Г. Paramount Pictures

3. Мушу из мультфильма «Мулан» был ...

А. Змеёй Б. Ящерицей **В. Драконом** Г. Птеродактилем

4. Кому принадлежит фраза: «Не смешите мои подковы!»?

А. Любаве Б. Тихону В. Алёше Поповичу **Г. Коню Юлию**

5. Какое имя у кота, который никак не может поймать маленького коричневого мышонка?

А. Джерри Б. Тим **В. Том** Г. Матроскин

6. Как называется третья часть фильма про Человека-паука с Томом Холландом?

А. Человек-паук: Нет пути домой

Б. Человек-паук: Возвращение домой

В. Человек-паук: Вдали от дома

Г. Человек-паук: Враг в отражении

7. Как называется фильм, афишу которого вы видите на экране?

А. Мир Юрского периода

Б. Эра динозавров

В. Господство

Д. Мег: монстр глубины

8. Какой из этих фильмов является вторым в серии фильмов про Китнисс Эвердин?

А. Голодные игры: Сойка-пересмешница. Ч. 2

Б. Голодные игры

В. Голодные игры: И вспыхнет пламя

Г. Голодные игры: Сойка-пересмешница. Ч. 1

9. Какого фильма НЕ существует?

А. Мстители: Война Бесконечности Б.

Мстители: Эра Альтрона

В. Мстители: Гражданская война

Г. Мстители: Финал

10. Как зовут персонажа, которому принадлежит фраза «Смекаешь?»?

А. Капитан Барбосса

Б. Капитан Джек Воробей

В. Капитан Америка

Г. Капитан Очевидность

Раунд 2. Эмодзи

Вас ждут 6 картинок с эмодзи.

Ваша задача: в течение 40 секунд, посоветовавшись, записать название фильма или мультфильма, который загадан с помощью эмодзи. После того, как все картинки будут показаны, мы продемонстрируем их ещё раз, у вас будут дополнительные 30 секунд, в течение которых нужно проверить свои ответы и сдать их жюри.

Каждый правильный ответ – 2 балла.



Бременские музыканты

	Стражи Галактики
	История игрушек
	Титаник
	Головоломка
	Властелин колец

Раунд 3. Крокодил

Ваша задача: один человек от команды вытаскивает из коробочки название персонажа и изображает его без слов (с помощью жестов, мимики, эмоций и т.п.). Максимум – 1 минута на показ персонажа. На 1 команду – 2 персонажа.

Задача команды – отгадать, кого изображает ваш товарищ. Каждый правильный ответ – 3 балла.

Халк (Мстители)

Гарри Поттер (Гарри Поттер и...)

Снеговик Олаф (Холодное сердце)

Мастер Йода (Звёздные войны)

Спанч Боб (Спанч Боб Квадратные штаны)

Миньон (Гадкий Я)

Кот в сапогах (Шрек)

Оптимус Прайм (Трансформеры)

Уэнсдэй Аддамс (Семейка Аддамс, Уэнсдэй)

Грут (Стражи галактики)

Золушка (Золушка)

Марио (Братя Супер Марио в кино)

Забава (Летучий корабль)

Синий трактор (Синий трактор)

Раунд 4. Афиша

Ваша задача: вспомнить 1 фильм или мультфильм и нарисовать его афишу (не подписывать название). Время на подготовку 5 минут. Не забудьте обязательно подписать название команды на рисунке.

Как только афиши готовы, вы передаёте их по часовой стрелке команде соперников. Задача команды соперников – отгадать фильм или мультфильм, который изображён на афише.

Максимум баллов за афишу – 5 баллов. Если афиша угадана, то команда получает + 1 балл.

Раунд 5. Песни

Будут звучать песни из известных мультфильмов, ваша задача – написать название мультфильма (20 секунд на размышления). Как только название написано – ответ сдаёте жюри. Правильный ответ – 2 балла.

Раунд 6. Косплей

На экране будут представлены 8 фото – косплей персонажа. Ваша задача: в течение 30 секунд, посоветовавшись, написать ИМЯ персонажа и НАЗВАНИЕ фильма или мультфильма.

Если написано только Имя или только Фильм/Мультфильм, то это 1балл.

Если указано и то и другое, то 2 балла.

	
Нейтири, «Аватар»	Алита, «Алита: боевой ангел»
	
Малефисента, «Малефисента»	Джокер, «Тёмный рыцарь»

<p>Иккинг, «Как приручить дра- кона»</p>	<p>Эльза, «Холодное сердце»</p>
<p>Князь Владимир, Франшиза «Богатыри»</p>	<p>По, «Кунг-фу панда»</p>

Подсчёт баллов и подведение итогов.

СТАРТИН «ВЫ В ТАНЦАХ!»

Продолжительность – 90 минут.

Необходимые ресурсы: стулья, газетные развороты, карточки с заданиями, микрофон, музыкальное сопровождение, ноутбук, колонки, скамейка, грамоты, листочек с ручкой для судей.

Предварительная подготовка: подготовить отрядом танцевальный номер по мотивам любого фильма или мультфильма.

Добрый день, дорогие друзья! Мы рады приветствовать вас сегодня на стартине «Вы в танцах!». «Лагерь интертеймент» совместно с Вожатый-групп-фильм представляет новое шоу «Вы в танцах!». Поприветствуем наше многоуважаемое жюри.

1 конкурс

Ведущий: Итак, внимание. Сейчас будет играть музыка, под которую необходимо станцевать всем отрядом, но не всё так просто. Танцевать нужно, соприкасаясь различными частями тела с соседями. Начнём с простого: танцуем, держа за руки! *** А теперь коленями! *** Локтями! *** Мизинцами! *** И наконец, головами! ***

Все прекрасно справились с заданиями, а это означает, что пришло время второго конкурса.

2 конкурс

Ведущий: Ваша задача: разбиться на пары и танцевать на листе бумаги таким образом, чтобы ноги не выходили за границы листочка. Сложность заключается в том, что, когда мы просим, нужно будет складывать листочек вдвое и продолжать танцевать на том кусочке, что останется. Удачи вам и пусть победит сильнейший!

Все молодцы, ребят прошу вернуться к отрядам, а мы продолжаем, и на очереди следующий конкурс.

3 конкурс

Ведущий: Итак, дорогие друзья, у нас третий конкурс «Имаджинариум», для которого мне будут нужны добровольцы. Один участник под музыку будет показывать какого-то персонажа, а весь отряд соответственно будет угадывать того, кого ему показывает отряд. Главное условие конкурса: участник должен не просто показывать героя, а танцевать.

Все большие молодцы! Прекрасно справились с заданиями.

4 конкурс

Ведущий: Правила этого конкурса знакомы всем с самого детства: это

всеми любимым музыкальный стул. Все участники бегаю вокруг стульев, а как только заканчивается музыка, стараются занять свободный стул.

Итак, у нас есть победитель! Поздравляем! А нас ждёт следующее задание.

5 конкурс

Ведущий: Итак, для этого задания мы предлагаем девочкам и мальчикам лагеря поделиться на две группы: слева – мальчики, а справа девочки. Добро пожаловать на танцевальный батл. Сейчас мы и выясним, кто же более активный? Мальчики? Или девочки? **танцуют под разные стили музыки**

Ведущий – Отлично! Переходим к следующему конкурсу.

6 конкурс

Ведущий: Нас ждёт последний решающий этап – нужно танцевать лагерный танец, но есть пара условий. Сначала танцуем на пяточках! *** А теперь на носочках! *** Танцуем на внешней стороне стопы! *** А сейчас на внутренней! *** Ну и наконец, самое сложное, танцуем вприсядку.

Все большие молодцы и справились с заданиями, но осталось ещё одно финальная точка – представляем вашему вниманию отрядный танец!

Отрядный танец

Ведущий: Итак, слово многоуважаемому жюри.

Подведение итогов

Описание сценарных ходов событий 8-го дня смены. Миссия «Благо твори!»

ИНТЕРАКТИВНОЕ ЗАНЯТИЕ «КТО ТАКОЙ ВОЛОНТЁР?»

Время проведения: 45 минут – 1 час.

Место проведения: актовый зал/ учебный кабинет.

Оборудование: канцелярские товары (ватманы, цветная и белая бумага, краски, кисти, клей, ножницы, маркеры, карандаши, фломастеры и т.п.), аудиоаппаратура, ноутбук, проектор.

Общая идея: детям в формате интерактивной беседы предлагается рассказать об особенностях волонтерской деятельности. Можно сопровождать рассказ несложными заданиям.

Ход дела.

Каждый из нас сделал свой выбор – активная, интересная и полезная жизнь. Одним из направлений активной жизненной позиции является волонтерство. Сегодня мы с вами поговорим о волонтерах и волонтерском движении, его значении в нашей жизни. В течение всей нашей встречи мы будем выполнять различные задания. За каждое пройденное испытание вы получаете по одной букве. По завершению разговора попробуйте собрать из букв слово / фразу (это могут быть слова: ВОЛОНТЁР, ДОБРО, БЛАГО ТВОРИ и т.п.).

Волонтерство в России сегодня – это особая форма помощи человека человеку и не только. Это новые возможности, знакомства. Это широкий круг деятельности, это помощь тому, кто нуждается. Помощь эта осуществляется добровольно на благо окружающих без расчёта на денежное вознаграждение.

Игра «Приветствие».

Итак, если вы думаете, что у волонтера должен быть богатый запас слов поддержки и одобрения для людей, похлопайте в ладоши.

Если вы полагаете, что волонтер должен поддерживать людей в их лучших начинаниях, потопайте ногами.

Если вы думаете, что волонтер не ждет слов одобрения своей работы и не держит злобы, то помашите рукой.

Если вам нравится обучаться и быть обучающимися, улыбнитесь!

Задание 1 «Продолжи фразу: Волонтер – это.....»

Волонтер – это человек, добровольно занимающийся за свой счет безвозмездной общественно полезной деятельностью. Волонтерство - это добровольческое движение, развитое во многих странах мира, на-

правленное на улучшение жизни. Волонтерские движения – это свободные союзы людей, объединенные каким-либо интересом.

Задание 2 «Портрет настоящего волонтера»

Сейчас группам предлагается нарисовать и описать портрет волонтера.

Задание 3 «Закончи предложение»

Ребятам предлагается начало фразы, которое им нужно продолжить (можно просить отвечать хором).

1. Растает даже ледяная глыба от слова теплого.....(спасибо)
2. Зазеленеет старый пенек, когда услышит.... (добрый день)
3. Когда вас ругают за шалости, вы говорите... (извините, пожалуйста)
4. Если друг попал в беду....(помоги ему)
5. Решай споры словами, а не(кулаками)
6. Если словом или делом вам поможет кто-нибудь, не стесняйтесь

громко, смело говорить....(благодарю)

7. Если больше есть не в силах, скажем маме мы...(спасибо)

8. Если солнце садится, по деревьям золотится, говорим тогда при встрече всем знакомым... (добрый вечер)

9. Мальчик вежливый и развитый говорит, встречаясь... (здоровствуйте).

Задание 4. «Цветок доброты»

Как вы думаете, какими качествами должен обладать волонтер? Давайте вместе заставим наш цветок доброты расцвести яркими красками. Для этого нам нужно на каждом лепестке написать качества, которыми должен обладать настоящий волонтер.

Задание 5. «Собери пословицы»

Детям предлагается собрать из частей пословицы. Например: Дружба как стекло – разобьешь – не сложишь.

Нет друга – ищи, а найдешь – береги.

Делай хорошее для других, сам станешь лучше.

Доброе дело без награды не останется.

За добро не жди добра.

Своего спасибо не жалеи, а чужого не жди.

Доброе слово лечит, а злое калечит.

Старый друг лучше новых двух.

Жизнь дана на добрые дела.

Новых друзей наживай, а старых не теряй.

Добро поощрай, а зло порицай.

Доброе дело два века живет.

Добрые слова дороже богатства

Задание 6. «Чем занимаются волонтеры»

Задача детей придумать названия дел по направлениям.

1. Социальное волонтерство – самое известное. Это помощь одиноким ветеранам, помощь детям, работа с той категорией людей, которую принято называть социально незащищенными.

2. Культурное волонтерство – зачастую называют арт-волонтерством. Это волонтерство направлено на дела, связанные с искусством, культурой и кинематографом. В помощи волонтеров нуждаются и дома культуры, музеи, библиотеки.

3. Спортивное волонтерство. Благодаря тому, что в России прошла в 2013 году Универсиада в Казани, в 2014 году – Олимпиада в Сочи, в

2018 году – Чемпионат по футболу, можно сказать, что спортивное направление – отдельное состоявшееся направление. Спортивное волонтерство имеет свои отличия, поскольку здесь важны особые компетенции волонтера – например, знание иностранного языка, поскольку зачастую крупные спортивные события предполагают участие разных стран в соревнованиях. Это знание определенного вида спорта, особен- но если это волонтерство на чемпионате, посвященном определенно- му виду спорта. Это некая толерантность, открытость к миру, желание общаться с разными людьми.

4. Еще одно достаточно узнаваемое направление – экологическое волонтерство. И здесь нужно сказать не только о сохранении природы в классическом её напominании, но еще и защите флоры и фауны. Также здесь ведется большая просветительская работа, акции, проекты. Ведь даже существуют специальные фонды им организации, занимающиеся экологическим волонтерством.

5. Волонтеры общественной безопасности – узкое, но уникальное направление. Чаще всего волонтеры данного направления должны быть подготовлены и обучены. Ведь эти волонтеры участвуют в различных стихийных бедствиях, каких-то чрезвычайных ситуациях.

Далее подводятся итоги. Ребята собирают слово.

КОНКУРС ПРОЕКТОВ «БЛАГО ТВОРИ!»

Время проведения: 2 часа.

Место проведения: актовый зал/ учебный кабинет.

Оборудование: канцелярские товары (ватманы, цветная и белая бумага, краски, кисти, клей, ножницы, маркеры, карандаши, фломастеры и т.п.), аудиоаппаратура, ноутбук, проектор.

Общая идея: группам предлагается актуализировать информацию об этапах проектной деятельности и создать волонтерский проект, который можно реализовать в школе. После защиты проектных идей определяется лучший проект и команда (группа).

При составлении командами проектных идей педагогам важно обратить внимание на флагманские проекты Движения Первых: «Хранители истории», «Юннаты первых», «Зарница 2.0», «Вызов первых», «Походное движение «Первых», «Звучи», «МедиаПритяжение», «Первая помощь», «Благо твори» и другие. Можно предложить ребятам подумать о реализации этих или подобных проектов в родной школе в дальнейшем.

Ход дела.

Этап работы	Время	Что делает группа
1. Определение проблемы	7	Написать список проблем, которые волнуют группу (чем больше, тем лучше)
2. Сформулируйте цель проекта	2	Выбирает одну из проблем. Формулирует цель проекта. <i>Цель – это предполагаемый конечный результат деятельности. Требования к цели: конкретность, четкая и понятная формулировка, реальность, измеримость (понятен конечный продукт)</i>
3. Докажите, что проект актуален	3	Написать, почему проект актуален для группы, для кого этот проект будет актуален ещё.
4. Определите возможные варианты/пути решения проблемы	5	Написать минимум три варианта решения проблемы
5. Определите ресурсы	3	Написать, какие нужны ресурсы для каждого из вариантов решений <i>(работают в таблице)</i>

6. Определите риски реали- зации проекта	3	Написать, какие могут быть риски у каждого из вариантов решений (<i>рабо- тают в таблице</i>). <i>Риски могут быть материальные, риски участников, социальные.</i>
7. Выберите наиболее эф- фективный, на ваш взгляд, вариант решения проблемы.	2	

Этап работы	Время	Что делает группа
8. Планирование деятель- ности	3	Пишут три первых конкретных шага для решения проблемы
9. Оформление результатов работы	5	Оформляют придуманный проект на ватмане
Подведение итогов		Представляют проекты

Описание сценарных ходов событий 9-го дня смены. Миссия «Будь с Россией!»

ТОРЖЕСТВЕННАЯ ЛИНЕЙКА «ЭТО МОЯ РОССИЯ»

Продолжительность – 30 минут.

Необходимые ресурсы: музыкальное оформление, Государственный гимн Российской Федерации, Государственный флаг Российской Федерации.

Предварительная подготовка: репетиция творческих номеров.

Ведущий: Лагерь, внимание! Отрядам приготовиться и сдать рапорт.

В: Торжественная линейка, посвящённая тематическому дню «Быть с Россией», объявляется открытой.

В: Почётное право поднять Государственный флаг Российской Федерации предоставляется _____ (либо вынос флага знаменной группой). Лагерь, смирно. Звучит Государственный гимн Российской Федерации.

Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага.

В: Вольно!

В: Сегодня мы погрузимся в историю, культуру и природу нашей прекрасной Родины. Готовы ли вы к увлекательному путешествию?

Дети: Да!

Ведущий: Отлично! Давайте начнём с нашей великой истории. Все мы знаем, что Россия – одна из самых больших стран в мире. Её территория располагается на двух континентах и омывается множеством морей. Каждый регион нашей страны имеет свои уникальные черты и достопримечательности. Россия славится своими традициями, народным искусством и музыкой. Этническое многообразие нашей страны делает её культуру уникальной и неповторимой. Кроме того, нашей стране также присуща удивительная природа. Россия богата разнообразными ландшафтами, начиная от горных хребтов до бескрайних равнин и величественных рек. И наконец, необходимо вспомнить о наших знаменитых личностях. Россия дала миру множество выдающихся писателей, художников, учёных и спортсменов. Будьте горды своей страной и помните, что каждый из вас – часть этой прекрасной истории.

В: Кроме того, у нашей страны есть много символов. Например, Государственный флаг Российской Федерации – это символ единства, силы и гордости нашей страны. Красный цвет символизирует отвагу и смелость наших предков, которые всегда готовы защищать свою Родину. Синий цвет

олицетворяет верность и преданность нашим идеалам и ценностям. Белый цвет символизирует чистоту и мир, который мы стремимся сохранить и укрепить. Государственный флаг России – это не просто кусочек ткани, это знамя, под которым мы объединяемся, работаем и строим будущее нашей великой страны. Пусть он всегда будет возвышаться над нами, напоминая о нашей сильной и непоколебимой России!

В: Сейчас каждый из вас может загадать ваше заветное желание, и оно обязательно сбудется. Для этого поднимите ваши руки вверх и закройте глаза.

Флаг проносится над головами детей всего лагеря, чтобы поднятые вверх руки касались его.

ПЕСНИ О ГЛАВНОМ

Продолжительность – 30 минут.

Необходимые ресурсы: гитара, музыкальное оформление, слова песен.

Предварительная подготовка: не требуется.

Полчаса песни «О главном» включает в себя разучивание и исполнение песен о России, малой Родине, показывающих разнообразие культур, пробуждающих чувства гордости за страну, а также создающих атмосферу единства и патриотизма.

Пример песен:

1. «Наш дом». Слова В. Счастливого, музыка В. Мерцалова;
2. «Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника»;
3. «Родина моя». Слова Р. Рождественского, музыка: Д. Тухманова.

ФЕСТИВАЛЬ НАРОДНЫХ ИГР

Ведущий:

– Мы живем в огромной прекрасной стране. Это наша Родина.

Как и у человека, у страны есть имя. Как называется наша страна?

(Россия)

Ведущий: У любого народа есть своя история. В народе испокон веков вырабатывался свой, самобытный нравственный уклад, своя духовная культура, множество обычаев и традиций, которые проявлялись в отношении к природе, в удивительных народных ремеслах, в красоте одежды, в добрых обычаях хорошего тона и правилах приличия, в том числе в устном народном творчестве. Еще глубокой древности, когда люди не умели писать, зародилось устное народное творчество. Устное народное творчество – это всё то, что люди передавали из уст в уста на протяжении веков. Это мудрость нашего народа, которая сохранилась в сказках, легендах, былинах, пословицах, поговорках, скороговорках, загадках, присказках, частушках, прибаутках, песнях. Дети, подражая старшим, проявляли себя в играх.

Когда-то мудрецы решили спрятать все тайны своих народов, чтобы не растерять их и сохранить уникальность. И договорились, что никогда не будут говорить о них вслух, а будут передавать их своим детям, чтобы те смогли передать своим. Так и случилось!»

И до сих пор все тайны, силу и мудрость своего народа дети узнают через специальные обряды – мы их называем «ИГРЫ»!

Народные игры имеют многотысячелетнюю историю: они сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции.

В старые времена на Руси существовало около трех тысяч игр. Даже представить себе это трудно! Но мы, конечно, играем только в те игры, которые сохранились в народе до нашего времени. Дошли, наверно, потому, что были самыми интересными, самыми увлекательными.

Открытие игровых площадок. Подвижные игры народов России

Ведущий: Вам предлагаем отправиться в путешествие, чтобы познакомиться с играми народов необъятной России (отрядам раздаются маршрутные листы).

Станция «Татарские народные игры»

«В узелок». Для этой игры можно использовать мяч средних размеров, но лучше играть так, как играли в старину: платком или шарфом, завязанным в узелок.

Водящий должен отойти на несколько шагов от остальных детей, которые стоят или усаживаются в кружок. Расстояние между детьми должно быть примерно 1,5–2 м.

Игроки перекидывают узелок (или мяч) по кругу, своим соседям слева или справа, а водящий бежит за кругом и пытается его поймать. Если ему удастся

хотя бы коснуться узелка на лету или в руках у одного из игроков, то игрок, не сумевший защитить узелок, становится водящим. Игра продолжается.

Правила:

Водящий может находиться только вне круга и оттуда пытаться поймать мяч.

Нельзя прятать узелок от водящего, надо как можно быстрее перебрасывать его своему соседу.

Нельзя перебрасывать узелок не соседям, а, например, ребенку напротив, если это не было специально обговорено до начала игры.

Станция «Игра народов севера»

«Рыбалка»

Ход игры: дети делятся на команды (количество команд зависит от количества детей). На противоположном конце площадки на веревочке подвешены рыбки (бугафорские), по сигналу нужно добежать и сорвать рыбку, вернуться к команде и положить в ведро. Выигрывает та команда, в чьем ведре рыбы будет больше. Время игры 1 минута.

Станция «Дагестанские народные игры»

«Надень папаху»

Ход игры: Мальчик-джигит сидит на стуле. На 8–10 шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к джигиту, чтобы водящий сориентировался, где тот сидит. Водящему завязывают глаза, поворачивают кругом, дают в руку папаху. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть папаху на джигита. Остальные участники игры считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на роль водящего и джигита назначаются другие дети.

Главное правило: водящий не должен подсматривать; играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.

«Подними платок»

Ход игры: Игроки становятся в круг, в центре его кладут головной платок. Звучит национальная мелодия, все танцуют дагестанскую лезгинку. С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок.

Станция «Осетинские народные игры»

«Слепой медведь»

Традиционно в этой игре внимание «слепого медведя» игроки привлекали с помощью трещоток, однако можно использовать и другие звуковые сигналы, например, звон колокольчика.

По жребию выбирают водящего «слепого медведя». Этому ребенку плотно завязывают глаза.

Остальные дети приближаются к медведю и начинают звонить в колокольчик. «Слепой медведь» идет на звук и пытается поймать или «осалить» любого игрока. Спасаясь от медведя, игроки убегают врассыпную. Но при этом они не должны покидать пределов игрового поля.

Пойманный игрок сам становится «слепым медведем».

Правила:

Если игрок покинет пределы игровой площадки, то он считается проигравшим.

Игрок, приблизившийся к медведю, должен обязательно звонить в колокольчик.

Станция «Башкирские народные игры»

Жмурки (в кругах) (башкирская народная игра)

Эту игру можно проводить на улице или в помещении. Необходимо до начала игры заготовить небольшие кружочки, на которые в дальнейшем будут становиться игроки. Рекомендуем вырезать такие кружочки из плотного картона такого размера, чтобы на них можно было устойчиво стоять двумя ногами. Однако можно просто очертить круги мелом на асфальте или палочкой на земле. Главное, чтобы они были хорошо заметны, и количество таких кругов несколько превышало количество игроков.

В центре площадки «раскручивают» водящего с завязанными глазами, чтобы он потерял ориентацию и не знал, в какую сторону он идет. По команде взрослого водящий идет наугад, а другие игроки перебегают из кружка в кружок до тех пор, пока водящий не подойдет вплотную к одному из них. Тогда все «замирают», а водящий должен в полной тишине попытаться на ощупь найти, где спрятался игрок. Ребенок, которого ловят, может присесть, наклониться в сторону, но ни при каких обстоятельствах не сходить с круга. Если он не смог удержать равновесия и заступил за круг, он считается проигравшим.

Если водящий сумел найти игрока, стоящего на круге, то он должен еще определить на ощупь, кого он поймал. Если это ему удалось, то этот игрок становится водящим.

Правила:

Ребенок, который попытался убежать или просто не удержал равновесие, когда «водящий» вплотную подошел к его кружку, сам становится водящим.

После прохождения всех станций – подведение итогов.

Описание сценарных ходов событий 10-го дня смены. Миссия «Расскажи о главном!»

ЗАНЯТИЕ «МЕДИАГРАМОТНОСТЬ – ЭТО КРУТО!»

Продолжительность – 60 минут.

Необходимые ресурсы: бумага, ручки, фломастеры, клей, ножницы, журналы, из которых можно делать газетные вырезки.

Предварительная подготовка: подобрать ряд информационных источников для анализа ребятами.

Сегодня мы попробуем создать свою грамотную новостную ленту.

1. Введение (5 минут): Обсуждение с учениками, что такое новости, как они попадают в интернет и почему важно уметь различать достоверные и недостоверные источники информации.

2. Исследование (15 минут): Разделите учеников на группы и предложите каждой группе выбрать тему для своей новостной ленты (например, спорт, наука, культура). Затем попросите их исследовать различные источники информации в интернете и выбрать несколько новостей по выбранной теме.

3. Анализ (15 минут): После того, как группы выбрали новости, попросите их проанализировать их содержание. Помогите ученикам задавать вопросы о достоверности информации, авторстве, целях публикации и т.д.

4. Создание (20 минут): Предложите ученикам создать свою новостную ленту, используя найденные новости, газетные/журнальные вырезки, канцтовары. Это может быть презентация, буклет или даже короткий видеоролик. Попросите каждую группу поделиться своей работой с остальными.

5. Обсуждение (5 минут): Подведите итоги занятия, обсудите с учениками, что они узнали о важности проверки информации и выбора достоверных источников новостей.

КОНКУРС БУКТРЕЙЛЕРОВ «ЧИТАЙ! ДУМАЙ! ТВОРИ!»

Продолжительность – 90 минут.

Необходимые ресурсы: бумага, ручки, фломастеры, клей, ножницы, фотографии, реквизит для роликов.

Предварительная подготовка: подобрать ряд информационных источников для анализа ребятами.

Ребята, сегодня у вас будет возможность проявить свою креативность и любовь к чтению, создавая увлекательные буктрейлеры на основе прочитанных вами книг. Если вы прочитали хотя бы одну книгу и желаете поделиться своими впечатлениями о ней, то это отличная возможность для вас.

Что же нужно сделать?

1. Ребятам необходимо разделиться на команды (или могут работать индивидуально), выбрать любую прочитанную ими книгу и создать буктрейлер на основе ее сюжета и главных героев.

Буктрейлер – это короткий видеоролик, рассказывающий в произвольной художественной форме о какой-либо книге. Буктрейлер должен быть оригинальным и не превышать 3–5 минут. Буктрейлер должен содержать информацию о книге, ее авторе, основных событиях и персонажах, чтобы заинтересовать других ребят.

Ребята могут использовать любые доступные им мультимедийные инструменты для создания буктрейлера (например, фотографии, видео, музыку).

2. Подготовленные буктрейлеры демонстрируются всем ребятам.

3. Жюри оценивает работы, подводит итоги. Оценка будет основа на на следующих критериях:

- качество и оригинальность идеи
 - качество исполнения (монтаж, использование мультимедийных инструментов)
 - соответствие буктрейлера содержанию книги
 - интересность и привлекательность для других учеников
- Победителям и участникам вручаются сертификаты и призы за творческий вклад.

Описание сценарных ходов событий 11-го дня смены. Миссия «Береги планету!»

КОНКУРС ПЛАКАТОВ «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ»

Место проведения: учебные кабинеты / актовый зал.

Время проведения: 1,5–2 часа.

Условия: Участвует группа (отряд) в полном составе вместе с руко- водителем.

Оборудование: канцелярские товары, звуковая аппаратура

Ход дела

1. Актуализация знаний об экологии и правилах, позволяющих сохранять природные ресурсы планеты.

Данный этап может проходить в форме беседы, игры, викторины. Форма выбирается в зависимости от того, насколько глубоко дети знакомы с этой темой.

2. Объявление о конкурсе плакатов.

Подготовка к конкурсу может проходить в микрогруппах на отрядных местах или на общей площадке.

3. Представление и защита творческих конкурсных работ.

4. Подведение итогов.

ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ТРОПА «ВМЕСТЕ С ПРИРОДОЙ»

Место проведения: территория недалеко от школы (лес, луг).

Время проведения: 1,5–2 часа.

Оборудование: маршрутные листы, фотоаппарат

Ход дела

На станциях могут стоять педагоги и предлагать ребятам выполнить задания по экологии.

– Станция «Загадочная». Задание: разгадать вопрос-загадку, участники разгадывают.

– Станция «Аптека под ногами». Задание: ответить на вопросы о лекарственных свойствах растений, выбрав правильный вариант из четырех предложенных.

– Станция «Экознаки». Детям предложены картинки – о правилах поведения на природе. Задание: собрать картинку из частей ответить на вопрос «О чем говорят экологические знаки?».

1. Подведение итогов экологической тропы.

Обсуждение выполненных заданий. Выявление победителей.

Описание сценарных ходов событий 12-го дня смены. Миссия «Учись и познавай!»

ЯРМАРКА «НЕМНОГО ОБ ИСТОРИИ РОССИИ»

Продолжительность – 90 минут.

Необходимые ресурсы: мел, 3 листа с шифром, 100 чистых листов А5, лист с загадками, 4 коробки карандашей по 10 шт., 3 коробки фломастеров по 6 шт., три коробки, 50 шишек, разрезанные бумажки с именами композиторов и их произведениями, стул-«трон», портативная колонка, телефон, корона, олимпийские кольца, обручи, конусы, скакалка, таблички с названиями станций, список с названиями станций, костюмы героев, ноутбук, колонка, микрофон, грамоты, конверты на каждую станцию с жетонами по цветам Российского флага, конверты для каждого отряда.

Предварительная подготовка: оформить место проведения события (нужны таблички, обозначающие места проведения станций).

Особенности организации пространства: Ярмарочные гуляния проходят на всей территории лагеря, кроме запретных зон. Каждая станция обозначена табличкой и на ней находится человек, ответственный за её проведение.

Старт и финиш – обозначенное место.

Список станций ярмарки:

1. Коронация царя Михаила
2. Великие сражения
3. Олимпиада 2014
4. Основание Санкт-Петербурга
5. Древняя Русь
6. Основание МГУ
7. Наскальная живопись племён Сибири
8. 3048 год
9. Бал у Елизаветы II
10. Оборона Москвы
11. Объединение «Могучей Кучки»

1. Коронация царя Михаила (трон, корона)

Актёр: будущий царь Михаил.

«Здравствуйте, бояре, знаю-знаю, что вы пытаетесь уговорить меня, Михаила Фёдоровича Романова, занять трон, а я не хочу, опасное это дело – царём быть. Но всё-таки попробуйте-ка ещё раз уговорить меня, авось соглашусь рано или поздно».

2. Великие сражения (коробочка с названиями и датами сражений)

Актёр: полководец.

«Россия-матушка славится своими победами в различных сражениях. Ну-ка, сможете ли вы правильно соединить сражение с датой. Давайте-ка проверим. Вытягивайте дату и название битвы».

3. Эстафета – Олимпиада 2014 (обручи, конусы, скакалка)

Актёр: спортсмен.

«Олимпийскими чемпионами становятся только самые смелые, ловкие, быстрые и трудолюбивые. Проверю я сейчас, обладаете ли вы этими качествами. Выполните мои задания: крутить обруч на талии 5 минут, отжиматься от пола минимум 10 раз, прыгать через скакалку в течение минуты на счёт и т.д.»

4. Основание Санкт-Петербурга – переправа через болото (мел)

Актёры: царь Пётр и дворянин

«Как вы все знаете, в 1703 году Пётр I основал чудесный город Санкт-Петербург. Однако, когда он пришёл на место, где в будущем будет находиться город, он увидел болото, и для того, чтобы пройти к месту, где будет центр города, пришлось пробираться через зыбкие водоросли и опасные канавы. Ваша задача будет – перепрыгивая с кочки на кочку, добраться до финиша-места, где стоит царь Пётр, а он очень внимательно следит за тем, чтобы вы не коснулись болота».

5. Древняя Русь – разгадать шифр (алфавит=цифра) (3 зашифрованных послания, шифр, листок для записи и фломастеры)

6. Актёр: крестьянка

«Несколько дней назад археологи нашли древнюю бересту, датированную 837 годом н.э., текст которой написан на древнерусском языке, и, чтобы разгадать то, что же там написано, нужно использовать специальный шифр. Докажите-ка, что вы справитесь. Разгадайте, что здесь зашифровано. Всё необходимое на столе»

7. Основание МГУ им. М.В. Ломоносова – загадки (список загадок)

Актёр: М.В. Ломоносов

«Как известно, в 1775 году был основан Московский государственный университет, который стал символом интеллектуального развития нашей страны. Сейчас я бы хотел проверить, насколько острый ваш ум. А для этого отгадайте-ка мои загадки».

8. Наскальная живопись племён Сибири – перекладывание

карандашей (карандаши)

Актёр: охотник-собиратель

«В прошлом году в Сибири наши археологи нашли наскальные рисунки, которые их очень заинтересовали, потому что каждый из них таил в себе загадку. Они их без труда решили, теперь ваша очередь. Ваша задача – правильно переставить карандаши, чтобы получилось верное равенство».

9. 3048 год – нарисовать робота (маленькие листочки и фломастеры)
Актёр – «Робокоп»

«В 2025 году российские учёные из исследовательского центра «Сколково» изобрели машину времени и отправили первого человека в будущее, но, когда он вернулся, он привёз с собой некий нейронный модуль, с помощью которого он загрузил изображения роботов из будущего прямо в головы всем, кто находился рядом. Ваша задача – нарисовать робота таким, каким вы его представляете».

10. Бал у Елизаветы II – станцевать вальс (колонка с телефоном) Актёр – Елизавета II

«В 1816 году Елизавета II устроил бал в своём дворце, на который было приглашено всё российское дворянство. Они веселились, пели и танцевали. Ваша задача – танцевать вальс под разную музыку, которую я буду включать вам по своему желанию».

11. Оборона Москвы – попасть шишками в коробку (три коробки и шишки)

«В 1941 году началась оборона Москвы, в ходе которой советские солдаты смогли отстоять столицу нашего государства. Вам представляется шанс попробовать себя в роли снайперов и попасть шишками в три коробки, которые расположены на разной высоте. Вам даётся шесть попыток».

12. Объединение «Могучей кучки» – совместить имя и произведение великих российских композиторов (бумажки с именами и произведениями)

«В 19-м веке произошло объединение «Могучей Кучки», куда вошли известные российские композиторы. Ваша задача – сопоставить имя композитора и произведение, которое он написал».

Елизавета: Ну что, всё ли узнали, всё ли прошли?

Михаил: Смотри, государыня, сколько здесь наград собрано. Чувствую, долго считать будем.

Елизавета: Повелеваю отрядам отдыхать. Мы все подсчитаем, а результаты огласим на балу вечером.

Подсчёт жетонов, награждение перед огнём

Описание сценарных ходов событий 13-го дня смены. Миссия «Служа Отечеству!»

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «МОРСКОЙ БОЙ»

Участники: 2 команды по 5–8 человек. Команды должны быть примерно равны по возрасту между собой.

Необходимый реквизит: игровое поле, листы бумаги, ручки, звуковая аппаратура, стулья для команд.

Место проведения: актовый зал.

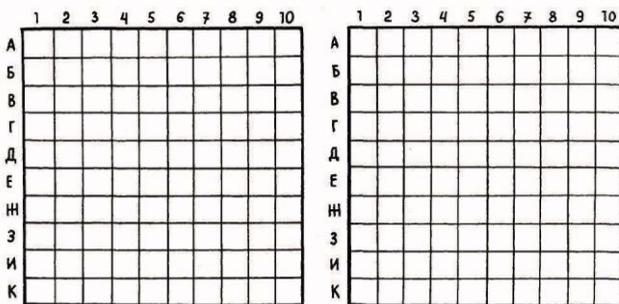
Время проведения: 1 час.

Две команды играют в морской бой. Каждая рисует на своём поле корабли.

Далее команды по очереди делают ход. Но прежде, чем им скажут, попали они или промахнулись, команде необходимо ответить на вопрос викторины. Если ответ верный, ход засчитан. Если ответ неверный, ход переходит к другой команде.

Выигрывает та команда, которая быстрее «потопит» корабли соперника.

Пример поля:



Примеры вопросов:

- Как называется изображение-символ, которое показывает исторические традиции города, государства, семьи, отдельного лица? (Герб.)
- Главный бог славян. (Перун.)
- У кого появились самые первые флаги? (У воинов.)
- Что обозначают три цвета российского флага? (Белый цвет обозначает чистоту стремлений, синий – волю к миру, красный – готовность не жалеть своей крови при защите Родины.)
- Как называли шведских и немецких рыцарей, которых победили войска Александра Невского во время Ледового побоища? (Крестоносцами.)
- Какие два царя находятся в данное время в Московском Кремле? (Царь-пушка и Царь-колокол)
- При каком царе началось книгопечатание? (При Иване Грозном.)
- Какое событие произошло на Руси в 988 году? (Крещение Руси.)
- Страна, где человек родился и вырос. (Родина.)
- Место жилья людей, обнесенное оградой. (Городище.)
- В каком городе Древней Руси проходили народные собрания, которые назывались «вече»? (Новгород.)
- Первооткрывателем какой земли стал Ермак? (Сибири.)
- Старинный славянский праздник проводов зимы. (Масленица.)
- На берегах какой реки построен Новгород? (Волхов.)
- Кто является основателем Москвы? (Юрий Долгорукий.)
- Как в Древней Руси называли воина, дружинника? (Ратник.)
- Братья, которые изобрели славянскую азбуку. (Кирилл и Мефодий).
- Гражданин Нижнего Новгорода, возглавивший ополчение для освобождения Москвы от поляков. (Кузьма Минин).
- Имя первого царя из династии Романовых. (Михаил).

ИГРА НА МЕСТНОСТИ «ЮНЫЕ РАЗВЕДЧИКИ»

Участники: команды по 10 человек – разведывательные отряды.

Необходимый реквизит: компас, веревки, шесты, стяги, надпись «Юный разведчик».

Место проведения: территория лагеря.

Критерии оценки: слаженность действий команды, взаимовыручка, быстрота, эмоциональный фон.

Ход дела

1. Вводная часть. Ведущий предлагает ребятам пройти ряд испытаний (своего рода посвящение), которые необходимы для того, чтобы стать разведчиком: проверить себя в смекалке, внимании, ловкости, прочности отношений в отряде. В итоге прохождения разведывательной операции ребята получают удостоверения и памятные шевроны.

2. Представить свой отряд, командира. Выбрать название и девиз. **«Заградительный огонь».** Всем известно, что дело разведчика – нелегкое дело. Порой приходится передавать информацию в нелегких условиях.

Каждый отряд делится на две части и становится друг против друга. Первая половина отряда передает сообщение второй половине (не используя мимику и жесты). Отряды выполняют это задание одновременно. Побеждает тот отряд, который сделает это быстрее и точнее.

«Мышеловка». На колья, вбитые в землю, кладутся планки, под которыми надо проползти ребятам. Если планка сбивается, то проползающий возвращается на старт. Это задание на быстроту и ловкость.

«Ориентирование» по компасу. Необходимо определить направление, в котором двигаться дальше. Оценивается точность и быстрота.

«Взаимовыручка». Ребята каждого отряда разбиваются на пары. Пары связывают рядом стоящие ноги. Задание – как можно быстрее переправиться в таком состоянии к следующему пункту.

«С песней легче жить». Задание – исполнить песню на военную тему. Оценивается слаженность исполнения и эмоциональность.

Конкурс командиров. Задание – одновременно правой рукой коснуться мочки левого уха, а левой рукой – кончика носа. Хлопнуть в ладоши и поменять руки. Прodelать это задание несколько раз, убыстряя темп.

«Предметы». На столе лежит 15 предметов. 10 секунд дается ребятам, чтобы запомнить их, затем предметы закрываются. Задание: отряд должен

назвать как можно больше увиденных предметов.

«Знаки в лесу». Отряд идет по лесу за «проводником», внимательно запоминая местность.

Пройдя определенное расстояние, «проводник» останавливает ребят, а сам идет обратно по этому же маршруту, расставляя метки. Выигрывает отряд, который найдет наибольшее количество меток, пройдя этот маршрут без «проводника».

«Наблюдатели». Необходимо выбрать такое место, откуда открывалась бы широкая панорама с множеством объектов. В течение минуты ребята внимательно изучают ландшафт, стараясь запомнить месторасположение как можно большего числа объектов. Затем ребята поворачиваются спиной, а ведущий задает отряду вопросы. Побеждает отряд, который даст больше правильных ответов.

«SOS». Выбирается ровное открытое место (без деревьев) для подачи сигнала бедствия. Установка: вы в зоне поражения биологическим оружием.

Необходимо успеть за 30 секунд выложить на земле слово «SOS» из своих тел.

Подведение итогов. Ребятам вручаются удостоверения и шевроны.

Описание сценарных ходов событий 14-го дня смены. Миссия «Будь человеком!», «Будьте вместе!», «Будьте Первыми!»

СОРЕВНОВАНИЯ «КНИГА РЕКОРДОВ ОТРЯДА»

Время проведения: 1 час.

Место проведения: отрядное место / помещение со стульями и местом для сцены.

Участники: члены отряда.

Оборудование: спортивный инвентарь, канцелярские товары.

Общая идея дела. Книга рекордов – это конкурсная программа, позволяющая детям проявить свои способности. В таком конкурсе может быть создана ситуация успеха для каждого.

В отряде объявляется, что будет составлена книга рекордов, куда могут войти любые достижения ребят.

Конкурс не предполагает подготовки.

Данное отрядное дело может служить подготовкой к аналогичному общелагерному делу.

Общий ход

1. Вводные слова ведущего.

Объясняется, что такое книга рекордов отряда. Проводится аналогия с Книгой рекордов Гиннеса. Может быть представлен секретариат – ребята, которые будут фиксировать рекорды в книгу.

2. Проведение конкурсных испытаний.

– кто сможет сделать больше приседаний, удерживая на носу в равновесии карандаш;

– кто дольше просидит на табуретке, приподняв над полом ноги и не держась ни за что руками;

– кто поднимет и удержит в течение 10 секунд большее количество волейбольных мячей или воздушных шаров;

– кто за минуту больше раз проскачет на скакалке;

– у кого шире улыбка (измеряется линейкой);

– кто дольше без забора воздуха протянет звук «И» и т.д.

Рекорды могут быть спортивные, творческие, шуточные.

3. Подведение итогов.

Победителям могут присуждаться номинации: самый ловкий, самый выносливый, самый улыбчивый и др., вручаться медали или сертификаты. В конце дела оформляется книга рекордов отряда (на ватмане).

Описание сценарных ходов событий 15-го дня смены. Миссия «До скорых встреч!»

ДЕНЬ СЮРПРИЗОВ (КТД)

КТД «День сюрпризов» – завершающее событие смены. Это возможность для участников сказать «спасибо» педагогам и ребятам, вспомнить лучшие моменты лагерной жизни.

Форма проведения: коллективное творческое дело.

Время проведения: 1,5–2 часа

Место проведения: актовый зал/ открытая площадка, учебный кабинет.

Участники: все участники смены (дети и педагоги).

Оборудование: проектор, аудиоаппаратура (для музыкального сопровождения дела), канцелярские товары.

Общая идея дела.

Дело проводится в два этапа.

1. Подготовительный.

Участникам смены предлагается подготовить «сюрпризки» для тех людей, которым они хотят сказать «спасибо». «Сюрпризками» могут быть открытки, плакаты, творческие номера, добрые слова, небольшие символические подарки.

2. Встреча друзей.

Все участники смены собираются вместе на открытой площадке. По очереди, подходя друг к другу, они дарят свои «сюрпризки» и говорят добрые слова. Может также действовать правила открытого микрофона.

СЦЕНАРИЙ ЗАКРЫТИЯ СМЕНЫ

Звучат песни о детстве, лете. Отряды строятся на площадке.

Ведущий: Отряды, внимание! На линейку, посвященную закрытию смены, шагом марш.

Звучит марш, отряды выстраиваются на линейке.

Ведущий: Отряды, смирно! Командирам доложить о готовности к линейке закрытия. Вольно!

Сдача рапортов готовности отрядов к линейке закрытия.

Ведущий: Лагерная смена была яркой, насыщенной, необычной, интересной, и сегодня мы хотим отметить самых активных, творческих, талантливых и инициативных ребят.

Ведущий: За время работы лагерной смены вы участвовали в различных событиях, создали и начали реализовывать новые проекты, узнали много нового.

Ведущий: Можно сказать, что в лагере вы отлично провели свое время и отдохнули!

Лагерь, смирно. Равнение на флаг.

Звучит Гимн России, командиры отрядов опускают флаг.

Ведущий: Дорогие ребята! Казалось бы, совсем недавно лагерь гостеприимно распахнул свои двери, сколько было планов, сколько хотелось успеть сделать: праздники, вечера друзей, конкурсы, спортивные состязания... А теперь все это уже позади, все это осталось в памяти чем-то добрым, светлым, дорогим.

За это время мы стали одной большой семьей, научились понимать друг друга, прощать мелкие обиды, старались поддержать словом, делом...

Объявление программы праздника, посвященного закрытию смены.

Линейка может закончиться орлятским песенным кругом.