

# СОДЕРЖАНИЕ

[ВВЕДЕНИЕ 4](#_bookmark0)

[ЦЕЛЬ, ЗАДАЧИ, ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ 7](#_bookmark1)

[ОСНОВНЫЕ ТРАДИЦИИ И УНИКАЛЬНОСТЬ](#_bookmark2) [ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ЛАГЕРЕ](#_bookmark2)

[С ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ 10](#_bookmark2)

[УЧАСТНИКИ СМЕНЫ](#_bookmark3)

[(ВОЗРАСТ, ОСОБЕННОСТИ МАЛЫХ И/ИЛИ БОЛЬШИХ ГРУПП) 12](#_bookmark3)

[ОПИСАНИЕ КОНЦЕПЦИИ](#_bookmark4)

[И КЛЮЧЕВЫХ ИДЕЙ СМЕНЫ 14](#_bookmark4)

[ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА СМЕНЫ 21](#_bookmark5)

[ЛОГИКА И МЕХАНИЗМЫ](#_bookmark6)

[РЕАЛИЗАЦИИ СМЕНЫ 22](#_bookmark6)

[УСЛОВИЯ УСПЕШНОЙ РЕАЛИЗАЦИИ](#_bookmark7)

[ПРОГРАММЫ 32](#_bookmark7)

[МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ](#_bookmark8)

[ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ СМЕНЫ 34](#_bookmark8)

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА  […212](#_bookmark9)

# ВВЕДЕНИЕ

«Смена Первых: Первооткрыватели лета» Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых» (далее – Движение Первых, Движение) направлена на формирование здоровой гармонично развитой личности, воспитание чувства патриотизма и активной гражданской позиции.

Данная программа является комплексной. В ее рамках реализуются следующие **приоритетные направления:**

* оздоровление;
* развитие личности (формирование и развитие эмоционально-волевых качеств);
* освоение коллективной творческой и социально значимой деятельности;
* воспитание патриотизма и гражданственности.

Программа предусматривает приобщение обучающихся к **традиционным российским духовно-нравственным ценностям**, включая культурные ценности своей этнической группы, правилам и нормам поведения в российском обществе.

**Ключевые смыслы** программы:

*«Люблю Родину».* Формирование у детей чувства патриотизма и готовности к защите интересов Отечества, осознание ими своей гражданской идентичности через чувства гордости за свою Родину и ответственности за будущее России, знание истории, недопустимость фальсификации исторических событий и искажения исторической правды, развитие уважения к символам государства (Герб, флаг, Гимн Российской Федерации), к историческим символам и памятникам Отечества.

*«Мы – одна команда».* Детский коллектив предоставляет широкие возможности для самовыражения и самореализации, позволяет сформировать в детях инициативность, самостоятельность, ответственность, трудолюбие, чувство собственного достоинства. Разновозрастный коллектив позволяет сформировать преемственность в ценностях, знания, действиях и поступках.

*«Россия – страна возможностей».* Окружающая социальная среда формирует взгляды, убеждения, привычки ребенка. Важно создавать

воспитательную среду, доступную, интересную для ребенка. Необходимо популяризировать все возможности и социально значимые проекты организаций.

«*Вливайся в Движение Первых*». Принимая участие в событиях Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых», воспитанники получают возможность активно участвовать в общественной жизни страны, формировать гражданскую позицию, основываясь на идеалах добра и справедливости, в том числе через систему личностного и социального роста.

Программа разработана с учетом следующих **законодательных нормативно-правовых документов:**

* Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993, с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);
* Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989, вступила в силу для СССР 15.09.1990);
* Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Рос- сийской Федерации»;
* Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении измене- ний в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
* Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гаран- тиях прав ребенка в Российской Федерации»;
* Федеральный закон от 30.12.2020 № 489-ФЗ «О молодежной поли- тике в Российской Федерации»;
* Федеральный закон от 14 июля 2022 г. № 261-ФЗ «О российском движении детей и молодежи»;
* Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
* Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474

«О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;

* План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 23.01.2021 № 122-р);
* Указ президента Российской Федерации от 09.11.2022 №809 «Об утверждении основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
* Трудовой кодекс Российской Федерации от 30.12.2001 г. № 197-Ф3;
* Федеральный закон «О внесении изменений и дополнений в за- кон РФ «О защите прав потребителей и кодекс РСФСР «Об административных нарушениях» от 09.01.96 г. № 2-ФЗ;
* Об учреждении порядка проведения смен профильных лагерей, с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха. Приказ Минобразования РФ от 13.07.2001 г. № 2688.
* Программа воспитательной работы Общероссийского обществен- но-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых». – М., 2023 г.

# ЦЕЛЬ, ЗАДАЧИ, ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

***Цель «Смена Первых: Первооткрыватели лета»:*** создать воспитательную систему деятельности разновозрастных отрядов лагерей 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 куль-

туре 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.

Особенностями лагеря с дневным пребыванием для разновозрастных объединений детей являются чаще всего небольшие по численности лагеря, расположенные в сельской местности. В летний каникулярный период они становятся местом притяжения большинства детей населенного пункта. В составе участников лагеря много братьев, сестер, соседей, близких друзей. Интерес к деятельности лагеря и желание оказывать лагерю помощь проявляют родители, бабушки и дедушки участников.

**Ожидаемые результаты:**

|  |  |
| --- | --- |
| На личностном уровне | * 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 | * организация занятости участников смены в летний период; * вовлечение в систему деятельности Движения Первых; |

|  |  |
| --- | --- |
|  | – совершенствование системы воспитательной работы образовательной организации;  - увеличение доли оздоровленных детей и подрост-  ков. |
| На уровне региона | * организация летней оздоровительной кампании; * освоение новых форматов и технологий организации летнего отдыха детей и подростков (особенно в сельской местности); * развитие сети первичных отделений Движения   Первых в регионе. |

# ОСНОВНЫЕ ТРАДИЦИИ И УНИКАЛЬНОСТЬ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ЛАГЕРЕ С ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ

Лагерь с дневным пребыванием имеет свои особенности.

Его участниками становятся дети и подростки одного населенного пункта, обычно до 100 чел. Дети находятся там только в дневное время, а вечером уходят домой в семьи. Важно учитывать это при составлении плана-сетки событий и распорядка дня.

Лагерь с дневным пребыванием часто открывается на базе школы, поэтому важно создать для детей среду, не похожую на учебную, позволяющую эффективно организовывать взаимодействие детей и взрослых. Для этого рекомендуется использовать большие школьные площадки (спортивный стадион, актовый зал, спортивный зал, рекреацию). Важно создать особую воспитывающую среду и в учебном кабинете. Для этого можно переставить парты (поставить в круг или отодвинуть к стенам, освободив место для творчества), убрать на время лишнюю мебель, сделать уголок отряда (плакаты или стенды на стенах), оформить дверь и т.д.

Лагеря с дневным пребыванием, расположенные в сельской местности, часто становятся центром культурной жизни поселка/села/деревни. На ключевые события смены приходят семьи и родственники участников. Так же лагерь бывает тесно включен в повседневную жизнь населенного пункта, поэтому важными в программе становятся волонтерские акции, тимуровское и юннатскоедвижение, общественно-полезный труд (например, мелкие посильные ремонтные работы вокруг мемориалов героям Великой отечественной войны и труженикам тыла), традиционные праздники населенного пункта.

Воспитателями в лагере с дневным пребыванием часто становятся учителя школы. Важно это учитывать и выстраивать особый тип взаимодействия между детьми и взрослыми. Дети должны почувствовать, что учитель в лагере находится в другой роли. Этому способствует коллективная творческая деятельность, решение общих творческих задач. Решить данный вопрос помогает привлечение старшеклассников к работе в лагере с дневным пребыванием в качестве помощников вожатых. Ими могут стать члены первичного отделения «Движения Первых», ученики психолого-педагогических классов, волонтёрских отрядов. Часто именно они становятся связующим звеном между педагогами и детьми.

Несмотря на особенности, обусловленные организацией деятельности детей в лагере с дневным пребыванием, проведение лагерной смены строится в соответствии с основным периодами, традиционными делами летних лагерей.

# УЧАСТНИКИ СМЕНЫ

(ВОЗРАСТ, ОСОБЕННОСТИ МАЛЫХ И/ИЛИ БОЛЬШИХ ГРУПП)

***Участниками смены*** являются дети младшего школьного возраста (1–4 классы) и подросткового возраста (5классы), 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.

В программе предусмотрено объединение участников в отряды, ориентировочно 5 отрядов по 25 чел. Максимальное количество участников смены – 100 чел. 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 объединение 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.

Следует также учесть, что 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.

# ОПИСАНИЕ КОНЦЕПЦИИ И КЛЮЧЕВЫХ ИДЕЙ

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

При разработке игровой модели смены авторы ориентировались 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 международ- ные отношения  «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!» | **Миссия «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!»**  События дня направлены на формирование коммуникативных навыков и опыта эффек- тивного взаимодействия участников смены. |
| Образование и знания  «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!» | **Миссия «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!»**  События дня направлены на развитие позна- вательной 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 ран- ней профориентации участников и знакомства с миром современных профессий. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Направление Движения Первых и девиз** | **Игровая Миссия** |
| Культура и искусство  «СОЗДАВАЙ  И ВДОХНОВЛЯЙ!» | **Миссия «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»**  События дня способствуют проявлению твор- ческих способностей в актерской деятельно- сти, музыке, писательстве и других видах ис- кусства. |
| Волонтёрство  и добровольчество  «БЛАГО ТВОРИ!» | **Миссия «БЛАГО ТВОРИ!»**  События дня направлены на формирование у участников смены представлений о волон-  терской деятельности и опыта её осуществле-  ния. |
| 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 участ- ников интереса и готовности к занятиям фи- зической 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 интере- са 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 Родины. |
| Миссия Движения  «БЫТЬ В ДВИЖЕНИИ» | **«День Первых»**  События дня направлены на формирование  у участников смены представления о назначе- нии Движения Первых и вовлечения в его дея- тельность. |
| Миссия Движения  «БЫТЬ С РОССИЕЙ» | **Миссия «БУДЬ С РОССИЕЙ»**  События дня направлены на формирование у участников смены традиционных россий-  ских духовно-нравственных ценностей, изуче- ние истории России и родного края, формиро-  вание чувства гордости за страну. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Направление Движения Первых и девиз** | **Игровая Миссия** |
| 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 социаль- но значимой деятельности, формирование от- ношения 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 поубеждениям, 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.

*Самодеятельный характер*. Движение – значительное явление в жизни всей страны. Оно воспитывает в участниках творческое, активное отношение к жизни, прививает им навыки самостоятельности, развивает инициативу и самодеятельность. 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 че- ловека 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, вечерние огоньки, 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, оказание консультативной поддержки участникам смены со стороны вожатых, сотрудничество с родителями.

# ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА СМЕНЫ

Участники смены, если их общее количество небольшое могут быть объединены в один разновозрастный отряд. Если детей больше 25 человек, то участники делятся на отряды, численность которых не превышает 25.

Реализация программы требует наличия квалифицированного педагогического коллектива, способного обеспечить эффективную реализацию программы профильной смены. Организаторами программы смены являются педагоги образовательной организации, на базе которой организован лагерь с дневным пребыванием. Также в качестве вожатых могут быть привлечены студенты педагогических направлений подготовки в рамках прохождения производственной практики.

Педагогический состав, принимающий участие в реализации программы, формируется из расчёта 1 педагог на 10 детей. В помощь могут быть привлечены старшеклассники – активисты первичного отделения Движения Первых, обучающиеся психолого-педагогических классов, но нужно помнить, что юридической ответственности за детей в отряде они не несут.

Во время подготовки к реализации программы и для педагогического коллектива, и в особенности для привлекаемых старшеклассников могут проводиться занятия по организации игровой, коллективно-творческой деятельности с детьми младшего школьного и подросткового возраста, мастер-классы по оформлению отрядного места, изготовлению

«визиток», проведению событий и дел различной направленности.

# ЛОГИКА И МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ СМЕНЫ

#### Основные этапы смены

Процесс раскрытия содержания программы смены представляет со- бой *последовательность следующих этапов*.

***Этап 1.*** Первый, второй, третий дни смены – ***организационный пе- риод***.

*Задачи этапа:* создание и сплочение коллектива; выявление ли- деров, 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.

В первый день смены каждый участник получает *Дневник впечатле- ний (см. стр. 71)*, который наполнен данными о проектах и направлени- ях деятельности Движения, а также содержит страницы, которые помогут участнику провести индивидуальную рефлексию, оценить прошедший день, записать появившиеся мысли и идеи. Знакомство с Дневником про- исходит на первом сборе отряда, а индивидуальная работа продолжается все последующие дни по вечерам после отрядного анализа дня.

Начиная со второго дня смены, отряды заводят *традицию Доброго дела первых*, направленного на осуществление добровольческой (волон- терской) деятельности. Ежедневно после утреннего организационного сбора отряд совместно с вожатыми определяет направления, в которых можно реализовать социально полезные инициативы (экологический субботник, помощь в благоустройстве территории поселения, проведе- ние дел, направленных на популяризацию здорового образа жизни, про- ведение игровых занятий с местными жителями и т.д.).

*Формы работы:* игры на знакомство, взаимодействие, выявление лидеров; огонёк знакомства; маршрутная игра; линейка открытия; ве- чер знакомства.

***Этап 2.*** С четвёртого по девятнадцатый день смены – ***основной пе- риод***.

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

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

Ежедневно вожатые проводят *занятия по образовательной програм- ме: «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; марш- рутная игра; конкурсная программа; интеллектуальная игра; квиз; аук- цион; спартакиада; занятие; мастер-класс; встреча; коллективно-твор- ческое дело; малая форма работы; квест; анализ дня; сбор; парад и др.

***Этап 3.*** С двадцатого по двадцать первый день смены – ***заключи- тельный период***.

*Задачи этапа:* подведение итогов деятельности и построение пер- спектив использования полученного опыта за пределами лагеря – в де- ятельности Движения; организация групповой и индивидуальной реф- лексии участников смены; создание позитивного настроя на новые встречи и совместные проекты уже в рядах Движения.

*Формы работы:* прощальный огонёк; линейка закрытия; конкурс

«Лидер»; дискотека.

#### Игровая модель (описание модели, системы стимулирования)

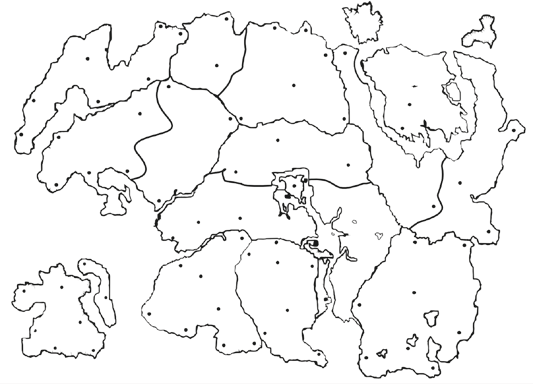
***Игровая оболочка смены***. Если мы готовим тематическую смену, то тематическим должно быть не только содержание. Важной состав- ляющей является игровая оболочка, позволяющая в полной мере рас- крыть тематику смены через изменения названий, наименование ролей, присвоение новых названий объекта на территории лагеря, различные приёмы визуализации – тематические оформление дел, костюмы и т.п.

***Вариант оболочки для тематической смены***:

* Лагерь – компьютерная игра;
* Отряды – персонажи игры с уникальными наборами навыков, опыта;
* Вожатые/Воспитатели – модераторы игры;
* Методисты – разработчики игры;
* Руководитель смены – глава студии.

***Система стимулирования***: В определённом месте располагается первый элемент карты – мира компьютерной игры, этот мир будет рас- ширяться, 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 Дви- жения Первых, так как каждая миссия отражает направление деятельно- сти Движения. За успешное прохождение миссии персонажи получают доступ к новой территории. Территории – это элементы карты (можно оформить в виде вымышленной географической карты). Новая террито- рия обязательно открывается в новом игровом дне. На карте могут по- являться дополнительные отметки (например, элементы рельефа, та- кие как Пик Достижений, или Гора Успеха) 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, например, за побе- ды в конкурсных состязаниях (количество жизней, которые персонажи отряды/команды получают за достижения, определяются организатора- ми). Чем успешнее пройдена миссия, тем больше жизней получает от- ряд (команда отряда), максимум устанавливается самостоятельно ру- ководителем смены. За ряд нарушений (например, дисциплинарных) персонажи могут лишаться игровых жизней.

Вариант игровой карты может быть следующим.



Можно также графически изобразить экран для отрядов (команд). Это могут быть батарейки, в которых отображен уровень энергии.



***Цель персонажей*** – проходить миссии Движения Первых. Первый, второй, третий, двадцатый и двадцать первый дни не учитываем, так как в эти дни мы запускаем/завершаем игровую часть (названия мис- сий по дням есть, но территории не открываются, игровые жизни не за- рабатываются). Каждый день в игре посвящён выполнению очередной миссии. Далее список миссий по дням, при необходимости их можно менять между собой:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **День 1**  Миссия «Знакомь- ся с лагерем!» | **День 2**  Миссия  «Узнавай новое!» | **День 3**  Миссия  «Открывай смену!» | **День 4**  Миссия  «День Первых» |
| **День 5**  Миссия  «Будь здоров!» | **День 6** Миссия «Умей дружить!» | **День 7**  Миссия «Дерзай и открывай! | **День 8**  Миссия «Найди призвание!» |
| **День 9**  Миссия «Создавай и вдохновляй!» | **День 10**  Миссия «Создавай и вдохновляй!» | **День 11** Миссия «Будь с Россией!» | **День 12**  Миссия  «Благо твори!» |
| **День 13**  Миссия  «Благо твори!» | **День 14**  Миссия «Достигай и побеждай!» | **День 15**  Миссия «Расскажи о главном!» | **День 16**  Миссия «Откры- вай страну!» |
| **День 17**  Миссия  «Береги планету!» | **День 18** Миссия «Учись и познавай!» | **День 19** Миссия «Служи Отечеству!» | **День 20** Миссия «Быть че- ловеком!», «Быть первым!», «Быть  вместе!» |
| **День 21**  Миссия «До ско- рых встреч!» |  |  |  |

#### Образовательная программа лагеря

##### Структура творческого занятия (продолжительность занятия – 30 минут):

Программа обучения «Что нужно, чтобы быть Первым?» ре- ализуется ежедневно в основной период смены. Ее проведение органи- зуют воспитатели и вожатые разновозрастных отрядов. На творческих занятиях участники осваивают мягкие навыки, так необходимые в со- временном мире. Важной особенностью в организации занятий являет- ся учет разных возможностей ребят. Поэтому рекомендуется все задания представлять в двух вариантах – для младших школьников и для под- ростков. При этом старшие дети могут иногда выполнять роли наставни- ков для младших. Структура каждого занятия представляет собой после- довательность: знакомство с темой, поиск элементов темы в жизненном опыте ребят, разминка, основное упражнение, подведение итогов, резю- ме, настрой ребят на применение полученных знаний в событиях дня.

|  |  |
| --- | --- |
| **День и soft-skill дня** | **Цель занятия** |
| День 2 Воображение | Развитие у участников профильной смены твор- ческого мышления, воображения и креативности через разнообразные упражнения, игры и творческие задания. |
| День 3  Креативное мышление | Развитие у участников профильной смены способно- сти мыслить творчески, генерировать новые идеи, на- ходить нестандартные решения и применять иннова- ционные подходы к решению вопросов. |
| День 4  Работа в команде | Развитие у участников профильной смены навыков эффективной работы в команде, включая умение слу- шать и понимать других, эффективно общаться, со- вместно принимать решения и достигать общих це- лей. |
| День 5 Коммуникативные навыки | Развитие у участников профильной смены коммуни- кативной компетентности, включая улучшение навы- ков активного слушания, ясного и убедительного вы- ражения мыслей. |

|  |  |
| --- | --- |
| **День и soft-skill дня** | **Цель занятия** |
| День 6  Умение решать кон- фликты | Развитие у участников профильной смены навыков эффективного урегулирования конфликтов, вклю- чая развитие навыков анализа ситуации, поиска кон- структивных решений, умения слушать и понимать точку зрения других сторон. |
| День 7  Управление временем | Развитие у участников профильной смены навыков планирования, организации задач, осознанного рас- пределения времени для достижения задач. |
| День 8 Эмоциональный ин- теллект | Развитие у участников профильной смены навы-  ков осознания эмоций, управляемости собственными эмоциями и эмпатии. |
| День 9  Навык публичных вы- ступлений | Развитие у участников профильной смены уверен- ности, ясности и эмоциональной выразительности при выступлениях перед аудиторией, помочь освоить техники эффективного публичного выступления. |
| День 10 Взаимопонимание | Развитие у участников профильной смены навыков эмпатии и умения вступать в эффективный диалог, чтобы улучшить взаимопонимание в отряде. |
| День 11 Решительность | Развитие у участников профильной смены навыков принятия решений, уверенности в своих действиях и способности действовать решительно в различных ситуациях. |
| День 12 Невербальное общение | Развитие у участников профильной смены навыков невербального общения, таких как жесты, мимика, тон голоса и др., для улучшения коммуникации, уста- новления доверительных отношений. |
| День 13  Лидерские качества | Развитие у участников профильной смены ключевых лидерских навыков, таких как мотивация команды, эффективное общение, стратегическое мышление. |
| День 14 Доверие | Развитие у участников профильной смены осознания важности доверия в отношениях, навыков для разви- тия доверия. |
| День 15  Внимание и концентрация | Развитие у участников профильной смены навыков улучшения внимания и концентрации, повышения продуктивности. |
| День 16  Критическое мышление | Развитие у участников профильной смены навы- ков анализа, оценки и формулирования собственных мыслей и идей для принятия осознанных решений. |
| День 17 Логика | Развитие у участников профильной смены навыкам логического мышления, анализа и решения проблем. |
| День 18  Творческое мышление | Развитие у участников профильной смены творческо- го потенциала, обучение приемам генерации идей. |

|  |  |
| --- | --- |
| **День и soft-skill дня** | **Цель занятия** |
| День 19 Самоорганизация | Развитие у участников профильной смены навыков эффективного управления временем, приоритизации задач, планирования и организации различных про- цессов. |
| День 20  Рефлексия и самоанализ | Развитие у участников профильной смены навы-  ков анализа собственных действий, мыслей и эмоций с целью дальнейшего саморазвития. |

### Диагностика личных достижений и коллективообразования

Диагностик личностных достижений и особенностей коллективо- образования является важной частью общего анализа воспитательного процесса в лагере с дневным пребыванием. Для количественного ана- лиза 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 коллективоо- бразования в отряде и увидеть личностные особенности каждого участ- ника 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, средина смены, 19– 21 день), для того чтобы увидеть динамику развития детского коллек- тива.

Кроме предлагаемого диагностического инструментария можно воспользоваться методами самодиагностики детским коллективом осо- бенностей своего развития. Примером может быть методика А.Н. Лутош- кина «Самоаттестация». Коллективная самоаттестация – это разговор в отряде, во время которого отряд определяет, на какой ступени нахо- дится как коллектив, решает, на какую ступеньку он может подняться в ближайшее время, намечает, что нужно сделать, чтобы цель была до- стигнута. 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 места- ми в зависимости от потребностей и условий лагеря. Количество дней тоже может быть разным. Далее представлены примерные планы-сет- ки смен на 21, 14, 10 дней.

**План-сетка смены «Смена Первых: Первооткрыватели Лета» на 21 день**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **День 1** Миссия «ЗНАКОМЬСЯ С ЛАГЕРЕМ!»  ***Утро***: Игры на знаком- ство, хозяйственный сбор  ***День***: Маршрутная игра  «Первые открытия», ого- нёк знакомства | **День 2**  Миссия  «УЗНАВАЙ НОВОЕ!»  ***Утро***: Организацион- ный сбор, знакомство  с образовательной про- граммой  ***День***: Интеллектуальная  игра «Хочу всё знать!» | **День 3**  Миссия  «ОТКРЫВАЙ СМЕНУ!»  ***Утро***: Линейка открытия смены  ***День***: Вечер «Здрав- ствуйте», дискотека |
| **День 4**  ДЕНЬ ПЕРВЫХ  ***Утро***: Торжественная линейка Первых, класс- ная встреча, проектная сессия «Открывая гори- зонты»  ***День***: КТД «Быть в Дви- жении», посвящение  в Первые | **День 5**  Миссия «БУДЬ ЗДОРОВ!»  ***Утро***: конкурс творче- ских выступлений «Вре- мя здоровья!»  ***День***: Веревочный курс | **День 6** Миссия «УМЕЙ ДРУ- ЖИТЬ!»  ***Утро***: Клуб диплома- тов (дискуссионная пло- щадка)  ***День***: Конкурс архитек- торов (КТД) |
| **День 7**  Миссия  «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!  ***Утро***: Занятие «Занима- тельные опыты»  ***День***: Космическая гонка  «Вперёд к звёздам!» | **День 8**  Миссия  «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!»  ***Утро***: Профессиональ- ная проба «Вожатый» ***День***:  Экономическая игра  «В мире бизнеса» | **День 9** Миссия «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»  ***Утро***: Квиз «Кинохиты» ***День***: Стартин «Вы в тан- цах!» |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **День 10** Миссия «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»  ***Утро***: Малая форма ра- боты «Пришёл, увидел, сочинил!»  ***День***: Мастер-класс  «Коллективная картина» | **День 11**  Миссия  «БУДЬ С РОССИЕЙ!»  ***Утро***: ПЧП «О главном», акция «Письмо другу», классная встреча  ***День***:  Ярмарка «Многообра- зие в единстве», концерт  «Россия – мой дом» | **День 12**  Миссия «БЛАГО ТВОРИ!»  ***Утро***: Интерактивное занятие «Кто такой во- лонтёр?»  ***День***: конкурс проектов  «Благо твори!» |
| **День 13**  Миссия «БЛАГО ТВОРИ!»  ***Утро***: Мастер-класс  «Правила организатор- ской работы»  ***День***: Игра «Герой наше- го времени» | **День 14** Миссия «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»  ***Утро***: Турнир по город- кам  ***День***: Спортивная эста- фета «Вызов первых» | **День 15** Миссия «РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!»  ***Утро***: Занятие «Медиа- грамотность – это кру- то!»  ***День***: Конкурс буктрей- леров «Читай! Думай!  Твори!» |
| **День 16**  Миссия  «ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!»  ***Утро***: Фотокросс «От- крывай страну»  ***День***: Фестиваль народ- ных игр | **День 17**  Миссия  «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!»  ***Утро***: Конкурс плакатов  «Береги планету!» ***День***: Экологическая тропа | **День 18**  Миссия  «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!»  ***Утро***: Малая форма ра- боты «Король Артур  и рыцари круглого сто- ла»  ***День***: Ярмарка «Немного  об истории России» |
| **День 19**  Миссия  «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»  ***Утро***: Интеллектуальная игра «Морской бой» ***День***: Игра на местности  «Юные разведчики» | **День 20** Миссия «БЫТЬ ЧЕЛОВЕ- КОМ!», «БЫТЬ ПЕРВЫМ!», «БЫТЬ ВМЕСТЕ!»  ***Утро***: КТД «Книга рекор- дов отряда»  ***День***: Конкурс «Лидер» | **День 21**  Миссия  «ДО СКОРЫХ ВСТРЕЧ!»  ***Утро***: КТД «День сюр- призов»  ***День***: Линейка закрытия  смены |

#### Распорядок дня

8.30–8.35 – Приём детей

8.35–8.50– Зарядка

8.50– 9.00– Утренняя линейка

9.00–10.00 – Завтрак

10.00–12.00 – Работа по плану отрядов

12.00–13.00 – Работа кружков и секций, оздоровительные процедуры, игры на свежем воздухе

13.00–14.00 – Обед

14.00–14.30 – Свободное время

14.30 – Уход домой

# УСЛОВИЯ УСПЕШНОЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

##### Организационные условия

1. *Четкое понимание цели и задач смены педагогическим коллективом*: каждый педагог должен знать и понимать ожидаемые результаты про- граммы, для этого на установочном совещании до начала смены прово- дится презентация программы (цель, задачи, ожидаемые результаты, ка- тегория участников, ключевые события смены), на которую может быть приглашён представитель регионального отделения Движения Первых.
2. *Безопасная среда*: организация должна обеспечивать высокие стандарты безопасности для участников программы (медицинское об- служивание, контроль за состоянием объектов инфраструктуры лагеря, безопасность проводимых дел и т.д.).
3. *Наличие системы обратной связи*: наличие системы обратной связи для участников, родителей и педагогического коллектива помо- жет оценить эффективность программы, определить положительные и отрицательные моменты, спрогнозировать возможности для разви- тия программы.
4. *Информационная насыщенность*: у педагогического коллектива должны быть разработаны сценарии или планы-конспекты ключевых дел смен, система диагностики отряда, памятки по действию в различ- ных ситуациях, в том числе чрезвычайного характера, должен быть до- ступ к электронной библиотеке или картотеке (игр, дел, событий, ма- стер-классов).

##### Кадровое обеспечение смены

Для реализации смены требуются следующие *специалисты:*

* + 1 руководитель смены (наличие опыта руководства профильной сменой, сменой в лагере с дневным пребыванием, высшее обра- зование);
  + 1 педагог дополнительного образования (наличие опыта мето- дической работы, высшее (неоконченное) высшее образование);
  + 1 методист (наличие опыта методической работы, высшее (нео- конченное), высшее образование);
  + 1 педагог-психолог (наличие опыта работы в должности психолога, педагога-психолога, высшее (неоконченное), высшее образование);
  + воспитатели (вожатые): в расчёте 1 вожатый на 10 детей (наличие опыта работы в лагере с дневным пребыванием, высшее (неокон- ченное), высшее образование);
  + помощники вожатых: количество определяется необходимостью при проведении конкретного события (старшеклассники – активи- сты первичного отделения Движения Первых, обучающиеся пси- холого-педагогических классов).

##### Материально-техническое обеспечение профильной смены

Лагерь с дневным пребыванием должен обладать необходимой ин- фраструктурой и оборудованием для реализации профильной смены, включая специализированное оборудование для проведения различ- ных дел.

*Помещения:* помещения для отрядной и общелагерной деятельности с возможностью размещения и оформления отрядных уголков и стен- дов, актовый и спортивный залы, открытые площадки (стадион, спор- тивная площадка, сцена или летняя эстрада), библиотека, кабинет пси- холога, медицинский кабинет, вожатская (штаб для педагогического отряда), столовая, помещения для личной гигиены.

*Мебель*: столы и стулья по количеству участников смены, шкафчики для хранения личных вещей, вешалки и обувницы, скамейки.

*Комплект мультимедиа оборудования*: проектор, экран, ноутбук, зву- ковые колонки на стойках, звуковой пульт, цветное МФУ, флеш-карта.

*Канцелярские товары*: белая бумага А4 для печати, цветная бумага А4 для печати, набор маркеров 4 цвета, набор фломастеров 18 цветов, ножницы, кнопки канцелярские, скрепки канцелярские, иголки канце- лярские, скотч, двусторонний скотч, малярный скотч, клей-карандаш, клей ПВА, ватманы А1, бумага цветная 36 листов, картон цветной 12 цве- тов, набор печаток, папки-конверты, файлы.

*Спортивный и игровой инвентарь:* мячи, скакалки, обручи, кегли и др.. *Дополнительно*: лента атласная разноцветная, ткань подкладочная разноцветная, костюмы, декорации (для проведения общелагерных дел).

# МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ СМЕНЫ

#### Методическое сопровождение отрядной работы

Содержание отрядной работы должно соответствовать общему со- держанию смены. Отрядное время можно посвящать более детальному знакомству с направлениями деятельности Движения Первых. Также важно использовать это время для формирования и развития детского коллектива, создания благоприятного психологического климата в нём. Поскольку смена насыщена делами и событиями, воспитатель (вожатый) сопровождает отряд и каждого ребенка в процессе участия в этих делах. Для более глубокой подготовки к работе с отрядом можно воспользо- ваться списком рекомендованной литературы.

#### Проведение творческих занятий

##### Содержание творческих занятий (продолжительность занятия – 30 минут):

|  |  |
| --- | --- |
| **День**  **и soft-skill дня** | **Варианты упражнений для занятия** |
| День 2 Воображение | Задание 1: возьмите лист бумаги и поставьте на нём не- сколько точек фломастером, затем, не отрывая руки, одной линией соедините все точки. Что у вас получилось, на что это похоже? Назовите не менее трёх вариантов.  Задание 2: оглянитесь вокруг и определите для себя 10 раз- личных предметов (можно записать их, можно запомнить), а затем назовите ассоциацию, связанную с каждым из вы- бранных предметов (событие, история, человек и т.п.).  Задание 3: вспомните описание любимого персонажа кни- ги, попробуйте нарисовать его портрет, ориентируясь толь- ко на это описание, а затем добавьте детали, которые вам ка-  жутся наиболее подходящими к его образу. |
| День 3 Креативное мышление | Задание 1: решите друдл – графическую головоломку – сколько вы увидите разных предметов в данном изображе- нии, дорисуйте либо дорисуйте то, что вы видите на картин- ке, до конкретного всем понятного рисунка. |

|  |  |
| --- | --- |
| **День**  **и soft-skill дня** | **Варианты упражнений для занятия** |
|  | Задание 2: представьте, что у вас сегодня образовалось очень много свободного времени, придумайте 50–70 занятий, ко- торыми вы можете заполнить свободное время.  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 бездо- мному коту, что сидит под лавкой в этом парке, некуда бе- жать. Он уже насквозь промок и сжался от холода. Напишите монолог от лица бездомного кота. Что он испытывает в этой  ситуации? |
| День 4 Работа в ко- манде | Задание 1: закройте глаза, перемещайтесь по кругу, издавая звуки гудения, чтобы избежать разговоров. По сигналу оста- новитесь и попробуйте выстроиться в круг, не открывая глаз. Задание 2: вы все являетесь деталями гоночного боли-  да, ваша задача выиграть гонку, первыми прийти к финишу. Чтобы облегчить вес болида необходимо избавиться от од- ной лишней «детали». Какую «деталь» вы исключите из ме- ханизма 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. |
| День 5 Коммуника- тивные навыки | Задание 1: разбейтесь на пары. Один участник из пары за- крывает глаза, второй участник становится ведущим, гла- зами. 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 за- дача определить, кем или чем вы является в доме, занять своё место. Как только дом построен, ведущий спрашива- ет у каждого участника, какой деталью тот является и какую функцию выполняет.  Задание 3: разделитесь на три команды, выстройтесь в ко- лонну. Задача последнего человека в колонне нарисовать на спине впереди стоящего какой-то рисунок, задача сле- дующего человека рисовать его на спине впереди стоящего  и т.д. Первый человек в колонне переносит полученный спи-  ной рисунок на лист бумаги. |

|  |  |
| --- | --- |
| **День**  **и soft-skill дня** | **Варианты упражнений для занятия** |
| День 6  Умение решать конфликты | Задание 1: объединитесь в группы и попробуйте вспом- нить конфликты, свидетелями или участниками которых вам пришлось являться. Выберите один конфликт на груп- пу, а затем попробуйте представить, что этот конфликт ви- дят марсианские учёные, которые ничего не знают про пове- дение землян. Проанализируйте конфликт с их точки зрения и ответьте на вопросы: что именно разглядели марсиа-  не в свой телескоп? Что их в наибольшей степени удивило? Как они могли бы объяснить для себя причину происходяще- го? Какие выводы были бы сделаны марсианскими учеными на основе этих наблюдений о людях: каковы их поведенче- ские особенности, уровень интеллекта?  Задание 2: дается краткое описание какой-либо конфликт- ной ситуации: например, девочка-подросток хочет пойти поздним вечером на дискотеку, а мама ее туда не отпуска- ет. На роль первого из участников конфликта приглашает- ся один человек, а на роль второго – сразу два. Тот, кто игра-  ет роль единолично, говорит реплики обычным образом, а те, кто вдвоем – высказываются пословно: кто-то из них гово- рит одно слово, другой – следующее и т.д. При этом у них должен получиться связный, логически целостный разговор. Задание 3: разделитесь на пары, каждой паре выдаётся кар- точка с описанием конфликтной ситуации. Задача пары  без слов, только жестами и мимикой разыграть данную кон- фликтную ситуацию так, чтобы остальные участники дога-  дались. |
| День 7 Управление временем | Задания могут выполняться группой  Задание 1: давайте проверим, как каждый из нас чувству- ет время. Закройте глаза и, не считая про себя, попробуйте определить, когда пройдёт ровно 1 минута времени от мо- его 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.  Задание 2: каждый индивидуально запишите свой спи- сок дел на сегодня и попробуйте распределить его в табли- цу «срочное – важное», «срочное – не важное», «не сроч-  ное – важное», «не срочное – не важное». Определите, что вы будете делать в первую очередь, во вторую, а что можно  не делать вовсе.  Задание 3: выберите одно важное и срочное дело, изобрази- те его в виде пиццы, разделённой на кусочки, а затем под- пишите каждый кусочек таким образом, чтобы определить результат – как можно понять, что кусок съеден, а дело – сде- |

лано.

|  |  |
| --- | --- |
| **День**  **и soft-skill дня** | **Варианты упражнений для занятия** |
| День 8 Эмоциональ- ный интеллект | Задание 1: разделитесь на команды и представьте, пожа- луйста, общее имя вашей группы. Для этого нужно подумать над именем каждого участника: что оно означает, как было выбрано, почему участника назвали именно так.  Задание 2: объединитесь в пары (желательно не явным дру- зьям) и в течение 5 минут внимательно смотрите друг дру- гу в глаза. Ответьте на вопросы: какие чувства (эмоции) у вас возникали в ходе выполнения упражнения? По какой при- чине возникал смех, улыбка, смущение и т.д. (если члены от- ряда говорят о них)? Какие мысли приходили к вам в голову во время выполнения упражнения? Снова внимательно смо- трите друг на друга, и ничего не говорите, но теперь поста- райтесь понаблюдать за возникающими мыслями и пережи- ваниями.  Задание 3: определите, какие эмоции испытывают люди, изображенные на картинках, и запишите их. Обсудим наши предположения и выявим правильно определенные эмоции, ошибки и их причины. |
| День 9  Навык публич- ных выступле- ний | Задание 1: перемещайтесь с разными скоростями по коман- де (3 – обычная скорость, 4 – чуть быстрее, 5 – самая быстрая, 2 – чуть медленнее обычной, 1 – самая медленная скорость). На какой скорости было комфортнее всего перемещаться?  Как вы думаете, какая скорость нужна во время публичного выступления?  Задание 2: вам выдана карточка с очень странным предме- том-изобретением, придумайте в группах рекламу этого то- вара. Один из участников команды рекламирует предмет, пробуя продать его аудитории.  Задание 3: необходимо выступить с подготовленным тек-  стом, выданным вожатым, с заданной жеребьёвкой эмоцией. |
| День 10 Взаимопони- мание | Задание 1: все участники стоят в кругу и по команде ведуще- го начинают выполнять несложное физическое упражнение, затем по команде начинают выполнять то движение, кото- рое делал сосед слева и т.д. Круг завершается, когда к каж- дому вернётся его движение (вероятно, в очень искажённом виде).  Задание 2: отряд делится на группы и каждой группе вруча- ется пачка бумаги. Задача групп построить самую высокую башню без использования каких-либо скрепляющих матери-  алов. |

|  |  |
| --- | --- |
| **День**  **и soft-skill дня** | **Варианты упражнений для занятия** |
|  | Задание 3: участники делятся на мини-группы из трех че- ловек каждая. Каждой тройке понадобится небольшое соо- ружение из деталей «конструктора», включающее порядка 10–15 деталей (домик, машинка и т. п.), и еще один ком- плект таких же деталей, чтобы его скопировать. Сооружения для копирования могут создаваться участниками из других троек или ведущим; той тройке, которой предстоит его ко- пировать, оно не показывается. Внутри каждой мини-груп- пы между участниками распределяются следующие роли:  «глаза» – способны видеть как копируемый, так и создавае- мый предмет, но не могут говорить и сами совершать какие- либо действия с «конструктором». Их возможности ограни- чиваются передачей информации о том предмете, который копируется, с помощью мимики, жестов и т. п.; «рты» – спо- собны говорить и видеть то, что строится, но не видят,  что копируется; «руки» – слышат и создают копию сооруже- ния, но ничего не видят (их глаза закрыты или завязаны). Они не могут ощупывать оригинальное сооружение, а долж- ны руководствоваться тем, что слышат от «рта».  Задача каждой из троек – работая при таком распределе-  нии ролей, создать копию того сооружения, которое было им предложено (10 минут). |
| День 11 Решительность | Задание 1: участник выбирает эмоцию или психологическое состояние, его задача так пройтись перед отрядом, чтобы ре- бята смогли определить изображаемую эмоцию или состоя- ние.  Задание 2: отряд распределяется по помещению, им необхо- димо 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 нуж- но остановиться; моменты, когда не двигается никто, не мо- гут длиться более 5 секунд; отряду нужно продержаться та- ким образом минимум 2 минуты.  Задание 3: отряд делится на несколько групп по 5-8 человек, каждой группе выдаются 5 надутых воздушных шарика. За- дача групп – как можно дольше удерживать шарики в возду- хе, причём зажимать их телами и головами нельзя, трогать руками также запрещается. |

|  |  |
| --- | --- |
| **День**  **и soft-skill дня** | **Варианты упражнений для занятия** |
| День 12 Невербальное общение | Задание 1: участники изображают клавиатуру «пишущей машинки». Если ребят меньше количества букв в алфавите, то каждому достается несколько букв. Вожатый диктует фра- зы, остальные участники «печатают» их – когда встречает- ся их буква, громко произносят ее, подпрыгивают и хлопа- ют в ладоши.  Задание 2: участники сидят в кругу. Доброволец, желающий начать упражнение, изображает на лице какое-либо необыч- ное выражение и показывает его только своему ближайшему соседу, прикрывшись от остальных участников. Сосед пере- дает увиденное выражение дальше и т. д., пока оно не прой- дет полный круг. Участник, находящийся непосредственно перед начавшим игру, показывает то, что до него дошло, уже всему кругу. После этого начавший игру демонстрирует все- му кругу то выражение лица, с которого упражнение нача- лось.  Задание 3: участники встают в две шеренги друг напро- тив друга, на расстоянии примерно 3м таким образом, что- бы каждый нашел свою пару в противоположной шеренге.  По сигналу вожатого одна шеренга начинает медленно под- ходить к другой. Участники, стоящие в неподвижной ше- ренге, 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 ше-  ренгах меняются – двигаться начинают те участники, кото- рые до того были неподвижны. |
| День 13 Лидерские ка- чества | Задание 1: Поздоровайтесь со всеми в группе как: человек, самый счастливый, получивший хорошее известие; человек, только что проигравший важнейшее в жизни соревнование; человек, который ощущает себя лидером.  Задание 2: участники встают парами спиной друг к дру- гу по кругу. Тарелку, наполненную водой, передают из рук в руки, стараясь не пролить воду.  Задание 3: две группы получают разные утверждения о ли- дерстве: «Лидер должен добиваться блестящего результата»,  «Лидер должен быть в своей команде самым умным». Задача ребят – доказать или опровергнуть данное утверждение, ис-  пользуя убедительные аргументы. |

|  |  |
| --- | --- |
| **День**  **и soft-skill дня** | **Варианты упражнений для занятия** |
| День 14 Доверие | Задание 1: участники встают в плотную шеренгу, создавая  «скалу», на которой торчат выступы, образованные из вы- ставленных рук и ног участников, наклоненных вперед тел. Задача водящего – пройти вдоль этой «скалы», не упав  в «пропасть», т.е., не поставив свою ногу за пределы линии, образованной ступнями остальных участников.  Задание 2: участники разбиваются на тройки. Два челове-  ка встают лицом друг к другу на расстоянии 120–150 см, дер- жа руки ладонями вперед на уровне груди. Третий участник встает между ними, расслабляется и начинает, выпрямив- шись, свободно падать вперед или назад на руки одно-  го из двух. Их задача – мягко ловить его на руки (с опорой на плечи) и легко отталкивать от себя так, чтобы он начал падать в другую сторону. Таким образом, средний участник свободно и расслабленно раскачивается между двумя край- ними. Желательно, чтобы в роли среднего участника побы- вал каждый.  Задание 3: участник забирается на возвышение (это может быть подоконник, предметы мебели и т.п.), становится спи- ной к его краю и падает на руки ловящих его других членов группы. Ловят его 7 или 9 человек, 6 или 8 из которых обра- зуют соответственно 3 или 4 пары (в парах участники нахо- дятся лицом друг к другу на расстоянии 60–70 см), а один стоит отдельно и страхует, чтобы падающий не ударился го- ловой. Ловящие вытягивают руки вперед, пары могут сце- пить их. Падающий участник должен обхватить себя руками за плечи (иначе он может ударить ловящих) и после коман- ды ведущего «Готово» – свободно упасть на спину. При жела- нии участников можно произвести модификации упражне-  ния: падать лицом вперед или вдвоем, обнявшись. |
| День 15 Внимание  и концентра- ция | Задание 1: отряд разбивается на пары, ведущий в паре по- казывает движения, их нужно повторять так, как это делало бы зеркало, например, ведущий машет правой рукой, а зер- кало соответственно машет левой. С течением времени зада- ния усложняются (начинаем с простых – машем рукой, а за- тем придумываем всё более сложные и сложные, например, скрещивание рук и ног). |

|  |  |
| --- | --- |
| **День**  **и soft-skill дня** | **Варианты упражнений для занятия** |
|  | Задание 2: отряд делится на две половины, получившие- ся группы встают лицом друг к другу в две шеренги, затем  одна из групп отворачивается, а вторая меняется предмета- ми одежды, аксессуарами, местами и т.п. Задача отворачи- вавшейся команды найти все изменения, затем команды ме- няются ролями.  Задание 3: ведущий чертит квадрат из девяти клеток 3х3, в середину квадрата «садится муха» (ставится точка), зада-  ча отряда говорить слова «вправо, влево, вниз и вверх» так, чтобы муха «не выползла за пределы квадрата» и, конечно, внимательно следить за тем, в какой она в данный момент клетке. В любую секунду у любого участника ведущий может  спросить: «Где муха?» |
| День 16 Критическое мышление | Задание 1: ведущий показывает 1 предмет, например, круж- ку, а задача каждого из участников назвать 1 предмет, ко- торый они считают противоположным, объяснив свой выбор (например, кружка и доска: кружка – выпуклая, а до- ска – плоская).  Задание 2: каждый участник сообщает о себе 2 правдивых факта и 1 ложный, задача остальных – определить недосто- верную информацию.  Задание 3: первый участник начинает предложение, напри- мер, «Люди едят много фруктов и это хорошо, потому что… они получают витамины». Следующий участник продолжа- ет: «Люди получают витамины, и это плохо, потому что… не все витамины усваиваются организмом». Далее «Не все витамины усваиваются организмом, и это хорошо, потому  что…» Задача участников – придумывать логичные аргумен-  ты на каждый факт. |
| День 17 Логика | Задание 1: решать головоломки с примерами со спичками/ карандашами.  Задание 2: разгадывать ребусы.  Задание 3: отрядом нужно досчитать до 33, при этом назы- вать числа, делящиеся на три или содержащие в своей запи- си цифру 3, нельзя. Вместо этого нужно хлопать (называть своё имя, называть имя соседа справа/слева и т.п.). |

|  |  |
| --- | --- |
| **День**  **и soft-skill дня** | **Варианты упражнений для занятия** |
| День 18 Творческое мышление | Задание 1: на любое слово, предложенное ведущим, участ- ники 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).  Задание 2: выбирается 1 простое слово, например, «будиль- ник», к которому можно добавить любые приставки, объяс- нив смысл получившегося слова (перебудильник – это…, за- будильник – это…, сверхбудильник – это… и т.д.).  Задание 3: каждый участник вытягивает одну карточку с ри-  сунком, например, кота. Задача участника рассказать, каким бы он был котом. |
| День 19 Самооргани- зация | Задание 1: напишите не менее 10 положительных фраз- установок, например, «Я умный», «Я сильный» и т.п. Эти установки должны относиться непосредственно к вам, отра- жать ваши жизненные цели и стремление стать именно та- ким.  Задание 2: выпишите в столбик свои слабости и для каждой из них найдите минимум одну положительную интерпрета- цию (например, пунктуального человека кто-то считает при- мером для подражания, а кто-то занудой – то, что для одного человека является слабостью, для другого может быть силь- ной чертой).  Задание 3: ребятам предлагается конструктор с достаточно большим количеством деталей. Группа делится на наблюда- телей и строителей, которые со временем меняются. Предла- гается задание: «Соберите дом своей мечты». Задание счита- ется окоченным только тогда, когда все участники довольны  результатом и согласны с окончанием строительства. |
| День 20 Рефлексия  и самоанализ | Задание 1: участникам предлагается нарисовать себя так, чтобы никто не видел. После этого рисунки собирают-  ся и смешиваются. Производится обмен впечатлениями по каждому рисунку.  Задание 2: каждому участнику выдается по три карточки, на которых нужно написать три варианта своего имени (на- пример, как называют родственники, друзья, учитель и т.д.). После чего каждый участник представляется, используя эти имена, и пробует объяснить, что в его характере, поведе-  нии и т.д. могло послужить причиной возникновения данно- го имени.  Задание 3: участникам нужно на листочке обвести свою ла-  донь и на каждом пальце написать качества, свойственные только ему, т.е. ответить на вопрос: «Какой я?». |

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

Выводы, сделанные на занятии, ребенку предлагается зафиксировать в Дневнике впечатлений, который он заполняет в течение смены (стро- ки: сегодня я узнал…, сегодня я научился…).

#### Описание примерных сценарных ходов событий смены (по дням)

***Описание примерных 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 от- рядное место.

Серия игр направлена на организацию знакомства в отряде, на соз- дание отрядного коллектива. В игровом процессе ребята получат воз- можность 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 вну- тренний – лицом друг к другу. Получившиеся пары в течение 2–3 минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещает- ся 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 ал- фавитном порядке, по месяцам рождения, по знакам зодиака и т.д.

***Игра 3. «Стульчики».*** Все играющие сидят в кругу на стульях. Веду- щий встаёт в центр круга, оставляя свободным один стул. Задача игро- ка, 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 вре- мени, 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 зависимо- сти 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 приду- мать свою. Главное задание, чтобы во время показа сказки каждый ре- бёнок из группы побывал «на сцене» и имя каждого ребёнка в группе было произнесено во время «спектакля» не менее 3(4, 5, 6) раз. Напри- мер: «Жили-были дед Витя и бабка Алёна. Пошёл как-то дед Витя и по- садил 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 ми- нут рассказывают друг другу о себе, потом представляют партнера дру- гим участникам, говоря о нем от первого лица, стоя за спиной и положа руки на плечо сидящего впереди партнера.

***Игра 7. «Назовись».*** Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинающий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом свое имя. После броска он опуска- ет руки. После того, как мяч обойдет всех, и все опустят руки, игра на- чинается 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 кру- гу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросавший мяч должен назвать имя того, кому адресован бросок, поймавший мяч проделыва- ет то же самое и т. д.

***Игра 8. «Мяч по кругу».*** Все сидят (стоят) в кругу. У первого игро- ка в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мя- чик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побы- вать 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.

Следует рассказать о месте проведения лагеря, провести знакомство с территорией, показать самые значимые места, можно дать им интерес- ные названия. Кроме того, вожатый должен объяснить правила жизнеде- ятельности: местонахождение гигиенических комнат мальчиков и дево- чек, план уборки, поддержание порядка, расположение кулера с водой.

На этом собрании с учетом пожеланий детей составляется график дежурств, которому стоит следовать, чтобы в лагере всегда были чисто- та и порядок. График вывешивается на видное место. Так же на данном собрании рассказывается распорядок дня.

Проводится инструктаж по технике безопасности. Кроме того, вме- сте 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 иму- щество 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 пассив- ным наблюдателем.
* Закон безопасности. Соблюдай правила безопасности.
* Закон «зеленого друга». Не ходи по газонам, не рви листья, цве- ты 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 вожатого, сообщать ему о своем наме- рении куда-то сходить.
* уметь брать на себя как личную ответственность, так и ответствен- ность за общее дело.
* работать творчески и с вдохновением.
* проявлять интерес к лагерной и отрядной жизни, стараться заин- тересовать товарищей.
* добросовестно выполнять поручения вожатого, или работу, необ- ходимую 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 запре- щается:*

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

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

##### Маршрутная игра по лагерю «Первые открытия»

*Продолжительность* – 90 минут.

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

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

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

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

*Дорогие леди и джентльмены, я, Шерлок Холмс, приглашаю Вас прой- ти курс обучения в моей школе детективов. Почему именно Вас? Да пото- му, что все говорят о вашей проницательности, уме, ловкости и хитрости. Мне очень нужны такие помощники, но я должен убедиться, что вы дей- ствительно 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 долж- ны прилагаться к письму (открывает конверт и достаёт карточки с но- мерами 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 (но- мер 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 трудностя- ми, его не может смутить ничто… даже перепутанные улики!

В данном конверте находятся кадры и цитаты из известных муль- тфильмов, но вот беда! Они все перепутались. Ваша задача – **найти пару** (кадр + цитата) и **приклеить** их на лист ватмана, **подписать на- звание 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 убегать 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 внеш-  ность. 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, каж- дый, 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 соответ- ствующие 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. Участни- ки по очереди пробуют дотянуться до разбросанных предметов и пере- нести их внутрь. Сложность в том, что предметы лежат так, чтобы дотя- нуться до них можно было только с поддержкой товарищей.

##### Задание 4. ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЕ.

Чтобы установить личность преступника, многие детективы вжива- ются в его образ. То же самое предстоит сейчас вам. Я буду зачитывать описание преступника, вы внимательно слушаете описание, затем изо- бражаете этого преступника.

1. Его походку нельзя было спутать, ни с какой другой, так как он пе- редвигался как-то скачкообразно, а голова была всегда накло- нена несколько вправо. И еще он постоянно напевал: «А я деву- шек люблю...»
2. У него была обаятельная улыбка. Он немного прихрамывал на ле- вую 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 штани- на была закатана выше колен. Первое, что бросалось в глаза при встрече с ним, это то, что он трясся, как осиновый лист, и бор- мотал 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 гла- за бегали в разные стороны, а правая нога изредка подергивалась.
5. Это была девушка низкого роста, которая во время ходьбы дер- жала руки так, будто они прилипли к телу. Примечательной осо-

бенностью внешности было то, что через каждые 5 шагов она де- лала 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. Сядь- те, пожалуйста, на стулья, а я встану в центр и проведу «допрос с при- страстием». Сложность ситуации заключается в том, что отвечать должен не тот, к кому обращен вопрос, а его ***сосед справа***. Кроме того, на вопро- сы ***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.

##### Огонёк знакомств «Если вы есть, будьте первыми»

*Продолжительность* – 60 минут.

*Необходимые ресурсы***:** фонарик для каждого участника; сюрпризки.

*Предварительная подготовка***:** оформить место проведения огонька.

Огонёк – это ритуал обсуждения и анализа прожитого дня отрядом и педагогом. Анализу подлежит всё: складывающиеся отношения в кол-

лективе, проведённые и состоявшиеся дела, успехи и неудачи. Анализ происходит вечером при свете огонька. «Огонёк» – это не просто свеча, костёр, или фонарик, это лагерное и отрядное тепло, летящие искры за- интересованности и дружбы.

Основная задача первого огонька смены – огонька знакомства – по- знакомить участников друг с другом, задать настрой на смену, выявить основные интересы участников.

На огоньке первым всегда говорит вожатый, чтобы раскрепостить ребят, дать им возможность понять модель рассказа. На огоньке зна- комств вожатый рассказывает детям таинственную легенду его возник- новения, плавно переходя к ассоциации между огоньком и «пламенем наших сердец», объясняет традиции и правила огонька: когда говорит один – все молчат; говорим откровенно и честно; никого не осуждаем; закон свободного микрофона; все сказанное на огоньке не должно «вы- носиться» за его пределы; через центр круга переходить нельзя; после выступления товарища поддерживаем его, шурша ладонями друг о дру- га; если поём песню, то тихо, спокойно.

На огоньке знакомств закладываются отрядные традиции (проща- ние с днём, ритуал вручения подарков, награды «героям дня»; заполне- ние дневника успешного человека и т.д.).

Далее первый вожатый берёт свой фонарик, зажигает его и читает стихотворение Роберта Рождественского.

Если вы есть – будьте первыми, Первыми, кем бы вы ни были. Из песен – лучшими песнями, Из книг – настоящими книгами. Первыми будьте и только!

Песенными, как моря. Лучше второго художника Первый маляр.

Спросят вас оробело:

«Кто же тогда останется, Если все будут первыми,

Кто пойдет в замыкающих?» А вы трусливых не слушайте, Вы их сдуйте как пену,

Если вы есть – будьте лучшими, Если вы есть – будьте первыми! Если вы есть – попробуйте Горечь зеленых побегов, Примериваясь, потрогайте Великую ношу Первых.

Как самое неизбежное Взвалите ее на плечи.

Если вы есть – будьте первыми, Первым труднее и легче!

После стихотворения вожатый проводит анализ стихотворения, за-

давая вопросы о его смысле и главной идее.

После анализа стихотворения задаёт вопросы, на которые предсто- ит найти ответы сегодня, здесь, на этом огоньке.

1. Как меня зовут?
2. Какие эмоции и события я жду от смены?
3. Что для меня значит «быть Первым»? Что я вкладываю в это сло- во?
4. Какой герой (книги, фильма, песни, истории, жизни) для меня мо- жет называться Первым?
5. Похожи ли мы с этим героем? Что нас объединяет?

После того как вопросы озвучены, вожатый начинает рассказ о себе, делая акцент на этих вопросах. По окончанию рассказа зажигается дет- ский фонарик, и ребенок рассказывает о себе, и так до тех пор, пока не зажгутся все фонарики. Последним зажигается фонарик напарника, его задача – перевести разговор от частного к общему свету (все люди уникальны, нет двух одинаковых, поэтому каждый из присутствующих – яркое пламя фонарика, которое никогда не потухнет). Зажигается фона- рик в середине круга – отрядный свет, вожатые говорят напутственные слова ребятам и раздают маленькие листочки с ручками, ребята пишут пожелания друг другу на прощальный огонёк. Все пожелания склады- ваются в конверт и запечатываются. Вожатые дарят детям небольшие сюрпризки. Завершается огонек хорошо известной песней, после чего вожатые знакомят отряд с Дневником впечатлений и просят ребят за- полнить страницу, посвящённую сегодняшнему дню, а затем прощают- ся с ребятами и провожают их домой.

##### Дневник впечатлений

Дневник впечатлений может содержать в себе:

* данные об участнике смены;
* содержание Дневника;
* краткая информация о Движении Первых: миссия и ценности, на- правления, флагманские проекты, известные личности, ссылки на ресурсы в Сети;
* описание смены, её модели и структуры, основных событий;
* вопросы для рефлексии.

Для чего нужен Дневник впечатлений? Это неотъемлемый атрибут участника смены «Смена Первых: Первооткрыватели Лета». Страницы Дневника постепенно будут наполняться фактами, событиями, откры- тиями с каждого дела смены. Вот нескольких правил для работы с днев- ником:

1. Работа с Дневником впечатлений начинается в первый день сме- ны и продолжается каждый последующий, время для работы – во время Огонька (анализа дня).
2. Ты участник смены «Смена Первых: Первооткрыватели Лета», а Дневник впечатлений – это твоя копилочка фактов, представ- лений, мыслей, чувств о Движении Первых, будь внимателен и фиксируй всё.
3. Дневник – это твой друг и помощник, будь с ним честным, запи- сывай всё, что считаешь важным и значимым, а ещё береги его и не теряй.
4. Дневник должен всегда быть под рукой, вдруг появится гениаль- ная мысль, а записать некуда!

Удачи!

В первый день смены ребята заполняют страницу с ожиданиями от смены:

***Мои ожидания от смены «Смена Первых: Первооткрыватели Лета»*** Для меня смена «Смена Первых: Первооткрыватели Лета» – это … В рамках смены «Смена Первых: Первооткрыватели Лета» я хочу:

* узнать…
* увидеть…
* научиться…
* сделать…

Я обладаю такими качествами… Это мой портрет (рисунок):

А это мой отряд (рисунок):

Вперёд к Открытиям!

Каждый день ребята отвечают на ряд вопросов, позволяющих про- анализировать день:

Сегодня (число и месяц) …

Главное открытие сегодняшнего дня… Сегодня я узнал…

Сегодня я увидел… Сегодня я научился… Сегодня я сделал…

Я горжусь тем, что…

Сегодня у меня не получилось…

Отметь события дня, которые, на твой взгляд, были важны для тебя: …

Каждый день после ответов на вопросы, ребята могут раскрасить ри- сунок-символ дня (может быть символ – игровая консоль – на каждый день, или собственный символ, связанный с миссией дня) в один из цве- тов, соответствующих их настроению в течение дня:

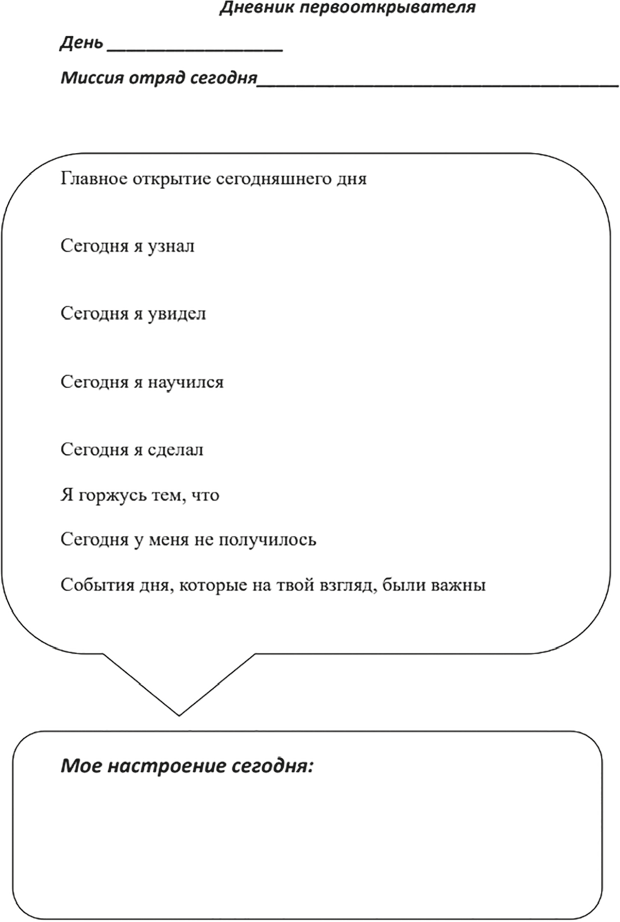
* красный – восторженное
* оранжевый – радостное, теплое
* жёлтый – светлое, приятное
* зелёный – спокойное
* синий – неудовлетворенное, грустное
* фиолетовый – тревожное, напряженное
* чёрный – упадок, уныние

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 |

Кроме того, в дневнике могут располагаться творческие задания, ко- торые можно выполнить в свободное время:

* напиши письмо другу, который не поехал на смену, расскажи ему о событиях прошедшего дня / недели / смены;
* «отправь» себе сообщение в будущее, расскажи, на что будуще- му тебе стоит обратить внимание в смене, чему уделить больше времени.
* вспомни пословицы, поговорки, афоризмы – какой из них (может быть несколько) описывает сегодняшний день?
* представь себя в роли вожатого, что бы ты сделал по-другому в се- годняшнем дне?
* запиши факты, которые поразили тебя, о которых рассказали ре- бята в смене и которыми ты поделишься с друзьями.
* запиши одну смешную историю, которая произошла с тобой в сме- не, чтобы, открыв Дневник через месяц, ты мог вспомнить её и улыбнуться.

Лист дневника может выглядеть следующим образом.



***Описание примерных сценарных ходов событий 2-го дня смены. Миссия «Узнавай новое!»***

##### Организационный сбор

*Продолжительность* – 30 минут.

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

*Предварительная подготовка*: выучить легенду.

На **организационном сборе** происходит создание организацион- ной структуры и системы самоуправления отряда.

1. Выбор названия отряда: все предложения записываются на ват- мане, 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 кри- чалки, «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 вопро- са (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 пыта- лись найти их, но возвращались ни с чем. Тогда они объявили историю о чудесных деревьях выдумкой и перестали искать их. Но людям так хо- телось 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 выяс- нилось, что многие деревья от этого гибнут. То ли узелки оказывались

слишком крепкими, и это мешало течь древесным сокам; то ли жела- ния людей были такими неуемными, 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?
* Хотите ли вы вырастить такое дерево у себя в отряде?

Давайте с вами и сами изготовим дерево достижений. Но предвари- тельно давайте обсудим, как изготовить дерево, как его укрепить, каж- дый из вас обозначит свою веточку на дереве особым знаком, не похо- жим на остальные.

*\*После обсуждения ребята изготавливают дерево, выбирают себе на дереве веточку, оформляют ее по своему желанию\**

Каждое ваше достижение или успех поможет дереву покрыться раз- ноцветной листвой. Если вы достигните успехов в активной деятельно- сти (творчестве, спорте, занятиях) – появится зеленый листочек, если вы научитесь успешно общаться друг с другом – появится красный листочек, если достигнете успехов в дисциплине – желтый, если будете помогать окружающим и совершать добрые поступки – синий цветок. Как толь- ко на вашей веточке появляются любые три листочка, сразу распуска- ется цветок, еще три листочка – еще цветок. Так мы с вами сможем со- вершить чудо – наше дерево зацветет. Все зависит от вас!

(В дальнейшем дерево поможет ребятам осознать, что у них получа- ется лучше всего, а над чем еще надо поработать. Возможен следующий вариант: если на веточке появляются листики разного цвета, то цветок крупный, если одного и того же цвета, то маленький. Важно, при об- суждении успехов помнить главный смысл притчи – все в твоих руках!) Дерево будет находиться в нашем лагере в отрядном уголке. Каждый день мы сможем подводить итоги и наблюдать, как оно меняется. У кого- то веточка зацветет быстрее, у кого-то медленнее. Вы сможете увидеть, кому из вас надо помочь, кому подумать о своем отношении к окружаю- щим, о правилах поведения. Главное – помнить, что красота дерева зави- сит от вас, потому что оно питается вашими успехами и достижениями.

##### Презентация образовательной программы

**«Что нужно, чтобы стать Первым?»**

*Продолжительность* – 60 минут.

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

*Предварительная подготовка*: не требуется.

В течение всей смены в лагере реализуется программа развития soft-skills – навыков XXI века, необходимых каждому человеку. Про- грамма представляет собой увлекательные и интерактивные занятия, разработанные специально для детей с целью развития их личност- ных качеств и soft-skills. В рамках программы дети будут учиться навы- кам эффективной коммуникации, решения проблем, развивать лидер- ские качества и умения работать в команде, а также обучаться другим навыкам, необходимым для успешной социализации и развития в со- временном мире.

Через игры, упражнения и творческие задания дети будут разви- вать свою уверенность, эмпатию, умение работать в команде, прини- мать решения и решать конфликты. Программа также будет включать в себя элементы рефлексии и самоанализа, чтобы дети могли лучше по- нимать себя и свои сильные стороны.

Во второй день смены проходит первое занятие в рамках образо- вательной программы, далее они проходят каждый день, кроме заклю- чительного дня смены. Презентация прогрммы может пройти в форме

игры "Найди клад", где ребята идут по маршруту, выполняя командные

задания на воображение, творческое мышление, коммуникацию.

##### Интеллектуальная игра «Хочу всё знать!»

*Продолжительность* – 60 минут.

*Необходимые ресурсы*: листы бумаги, фломастеры, бланки жюри, гра- моты.

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

Игра представляет собой вариацию телешоу «Своя игра», где участ- никам представлены разные категории вопросов по разной цене. Участ- ники выбирают вопрос и цену, если называют правильный ответ, то за- рабатывают 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 хво- стом вперед? | Колибри |
| 30 | Эта птица умеет стонать, охать, пищать, хрипеть, хохотать и визжать. | Сова |
| 40 | У этого крупного животного (до 2,5 метров ростом) дете- ныш рождается длиной всего три сантиметра. | Кенгуру |
| 50 | Из всех земных существ пройти «тест зеркала», то есть рас- познать самого себя, способны только человек, орангутанг, шимпанзе и …Кто еще? | Дельфин |

**Крылатые выражения:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 10 | Какой праздник вспоминают вместе с ко- том? | Масленица. Фразеологизм  «Не всё коту масленица» |
| 20 | Этот головной убор опасен для здоровья человека, нечистого на руку. Назовите его. | Шапка входит в состав фра- зеологизма  «на воре шапка горит» |
| 30 | В русском языке есть фразеологизмы «на- чать с азов, аза в глаза не видал». Что же та- кое «аз»? | Аз – первая буква кириллицы |
| 40 | Как называется уязвимое место? | Ахиллесова пята |
| 50 | Приведите русский фразеологизм, синони- мичный французскому «хорошему коту – хорошую крысу» | Большому кораблю – боль- шое плавание |

**Логотипы (какой правильный?):**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 10 |  | В |
| 20 | А В | В |
| 30 |  | А |
| 40 | А В | А |
| 50 |  | А |

**Где логика? (Что объединяет картинки?):** 5

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 10 |  | Шахматы |
| 20 |  | Торт |
| 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 краса- вица»? | 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 кни- гопечатники Иоганн Гутенберг и Иван Фёдоров прославились как раз созданием ИХ (помимо Библии и Евангелия). | Учебник |
| Первая ОНА появилась в 1888 году, чтобы маркировать ящи- ки и коробки в банке. После этого было выдано более 300 па- тентов 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 «Спутникъ 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 |

**Вечерний сбор отряда «Время Первых»**

*Продолжительность* – 30 минут.

*Необходимые ресурсы*: «эстафетная палочка»; фонарик или огонёк.

*Предварительная подготовка*: оформить место проведения вечер- него сбора.

*Структура вечернего сбора****:*** Вечерний сбор отряда «Время Первых» – **ежедневная традиция** (но несколько раз за смену проводится темати- ческий огонёк). Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы провести анализ прошедшего дня, обсудить отношения в коллективе, оценить успехи и неудачи, определить цели на следующий день.

Ведущий напоминает участникам правила проведения вечернего сбора и основные события дня, благодарит их за участие в дне.

Метод обсуждения – рассказ-эстафета.

Вожатый предлагает для обсуждения ряд вопросов и заданий для подведения итогов дня (вопросы можно использовать каждый день разные, выбирая не более 3):

|  |  |
| --- | --- |
| **Вопросы для рефлексии** | **Задания для рефлексии** |
| 1. Какой вклад я внёс в подготов- ку к делу? 2. Как я оцениваю прошедшее/ор- ганизованное дело? 3. Что я мог бы изменить/сделать лучше? 4. Что нового я узнал сегодня? 5. Чем я горжусь в сегодняшнем дне? 6. Назови то, что вызвало трудно- сти. Получилось ли с ними спра- виться? 7. Есть ли что-то, чему ты научил сегодня своих товарищей? 8. Что могли бы сделать вожатые/ товарищи, чтобы сегодняшний день стал лучше? 9. Над каким навыком/умением тебе ещё нужно поработать? 10. Какое дело было для тебя се- годня самым комфортным? | 1. Задание «Хотелки и достижения»: вожа- тый предлагает ребятам назвать свои же- лания и то, что они уже достигли, переда- вая «эстафетную палочку». 2. Задание «Музей открытий»: вожатый предлагает рассказать о самом впечатлив- шем событии дня. 3. Задание «Знаки зодиака»: вожатый предлагает разделиться на группы по зна- кам зодиака. Каждая группа обсуждает свой знак зодиака, выделяет схожие ка- чества, а затем представляет свой знак зодиака. Упражнение позволяет нео- бычно характеризовать личности ребят через выделение значимых, отличитель- ных качеств. 4. Задание «День из жизни»: вожатый предлагает каждому рассказать о самом запоминающемся дне в своей жизни. Это задание поможет вожатому получить ин- формацию о ценностях ребят и отряда   в целом. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Вопросы для рефлексии** | **Задания для рефлексии** |
| 1. Какое событие сегодняшне-   го дня принесло тебе наибольшую радость?   1. Какие три прилагательных максимально правдиво опишут сегодняшний день? 2. Что или кто оказал на тебя наибольшее влияние сегодня? 3. Если сравнить сегодняш-   ний день с книгой или фильмом, то что бы это было? Какой фильм, какая книга и почему?   1. Если бы ты мог изменить одно событие сегодняшнего дня, то что бы это было? | 1. Задание «Я не понимаю, что…»: во- жатый предлагает каждому сказать, что он не понимает, начиная с фразы   «Я не понимаю, что…». Таким образом, каждый может высказать проблемы, со- мнения, которые возникли за прожитые дни. После того, как все выскажутся, необ- ходимо выработать план, который помо- жет разрешить непонимание.   1. Задание «Дом»: вожатый предлагает построить дом сегодняшнего дня из раз- ноцветных кирпичей. Для этого нам надо приготовить «кирпичи» из темной и свет- лой бумаги. Цвет стен, которые возведут ребята, покажет вам, каким был прошед- ший день. 2. Задание «Вопрос из шляпы»: вожатый предлагает написать два вопроса, которые накопились за несколько дней, которые волнуют всех. Они касаются как положи- тельных моментов, так и не очень. За-   тем все вопросы складываются в «шляпу». На следующем этапе огонька участник, вытаскивая из «шляпы» вопрос, называет его и говорит о своем отношении к про- блеме, событию, отношениям в отряде.   1. Задание «Письмо другу»: вожатый предлагает написать письмо другу, род- ным. Переключается внимание с себя   на окружающих, удовлетворяется потреб- ность во внимании, в сочувствии других людях.   1. Задание «1 предложение»: вожатый предлагает описать прошедший день од- ним предложением. 2. Задание «3 факта»: вожатый предлага- ет перечислить три вещи, которые стали лучше за прошедший день (в самом участ-   нике смены или в отряде). |

После того, как все высказались, ребята с вожатыми поют песню, за- полняют дневники впечатлений и проводят ритуал прощания. Вожатый провожает отряд домой.

***Описание примерных сценарных ходов событий 3-го дня смены. Миссия «Открывай смену!»***

##### Линейка открытия смены «Поехали!»

*Продолжительность* – 30 минут.

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

*Предварительная подготовка*: оформить место проведения линей- ки открытия.

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

Линейка начинается с поднятия флага России, играет гимн.

***Игровая оболочка смены***: Если мы готовим тематическую смену, то тематическим должно быть не только содержание. Важной состав- ляющей является игровая оболочка, позволяющая в полной мере рас- крыть тематику смены через изменения названий, наименование ролей, присвоение новых названий объекта на территории лагеря, различные приёмы визуализации – тематические оформление дел, костюмы и т.п. На линейке необходимо дать старт системе стимулирования,

объяснив каким образом будет идти соревнование, как продводиться

итоги.

***Вариант оболочки для тематической смены***:

* Лагерь – компьютерная игра;
* Отряды – персонажи игры;
* Вожатые/Воспитатели – модераторы игры;
* Методисты – разработчики игры;
* Руководитель смены – главный босс.

***Система стимулирования***: В определённом месте располагается первый элемент карты – мира компьютерной игры, этот мир будет рас- ширяться, 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 Дви- жения Первых, так как каждая миссия отражает направление деятельно- сти Движения. За успешное прохождение миссии персонажи получаю8т2 доступ к новой территории. Территории – это элементы карты (можно оформить в виде вымышленной географической карты). Новая террито-

рия обязательно открывается в новом игровом дне. На карте могут по- являться дополнительные отметки (например, элементы рельефа, та- кие как Пик Достижений, или Гора Успеха) 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, например, за побе- ды в конкурсных состязаниях (количество жизней, которые персонажи отряды/команды получают за достижения, определяются организатора- ми). Чем успешнее пройдена миссия, тем больше жизней получает от- ряд (команда отряда), максимум устанавливается самостоятельно ру- ководителем смены. За ряд нарушений (например, дисциплинарных) персонажи могут лишаться игровых жизней.

***Цель персонажей*** – проходить миссии Движения Первых. Первый, второй, третий, двадцатый и двадцать первый дни не учитываем, так как в эти дни мы запускаем/завершаем игровую часть (названия мис- сий по дням есть, но территории не открываются, игровые жизни не за- рабатываются). Каждый день в игре посвящён выполнению очередной миссии. Далее список миссий по дням, при необходимости их можно менять между собой:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **День 1**  Миссия «Знакомь- ся с лагерем!» | **День 2**  Миссия  «Узнавай новое!» | **День 3**  Миссия  «Открывай смену!» | **День 4**  Миссия  «День Первых» |
| **День 5**  Миссия  «Будь здоров!» | **День 6** Миссия «Умей дружить!» | **День 7**  Миссия «Дерзай и открывай! | **День 8**  Миссия «Найди призвание!» |
| **День 9**  Миссия «Создавай и вдохновляй!» | **День 10**  Миссия «Создавай и вдохновляй!» | **День 11** Миссия «Будь с Россией!» | **День 12**  Миссия  «Благо твори!» |
| **День 13**  Миссия  «Благо твори!» | **День 14**  Миссия «Достигай и побеждай!» | **День 15**  Миссия «Расскажи о главном!» | **День 16**  Миссия «Откры- вай страну!» |
| **День 17**  Миссия  «Береги планету!» | **День 18** Миссия «Учись и познавай!» | **День 19** Миссия «Служи Отечеству!» | **День 20** Миссия «Будь че- ловеком!», «Будьте первыми!», «Будь-  те вместе!» |
| **День 21**  Миссия «До ско- рых встреч!» |  |  |  |

Далее каждый день смены будет начинаться с Открытия дня, кото- рые можно проводить по схеме:

##### Открытие дня «Первым приготовиться!»

*Продолжительность* – 20 минут.

*Необходимые ресурсы*: фонограммы тематических песен; музыкаль- ное оборудование; микрофон; плакаты с названиями и описание флаг- манских проектов; часть карты территории игры.

*Предварительная подготовка*: оформление места проведения (обо- значить место для каждого отряда, если он не один).

Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн. Отряды (отряд) собираются на место проведения Открытия дня, зву-

чат тематические песни.

Ведущий предлагает получить эмоциональный заряд дня. Далее представлены варианты заданий, ежедневно используется только одно:

1. Участники отряда должны поздороваться друг с другом на выду- манном языке.
2. Вожатый проходит по кругу, хлопает каждому ребенку по ладош- ке (дает «пять») и произносит слова напутствия и мотивации на день:

«Интересных открытий», «Продуктивной работы», «Ярких идей» и т.д.

1. Каждый участник смены учит и читает часть стихотворения Ро- берта Рождественского «Если вы есть, будьте первыми…»
2. Участникам отряда нужно поздороваться друг с другом без ис- пользования слов (мимикой и жестами), пожелать успехов на день.
3. Задача ребят в отряде поприветствовать друг друга, подражая ма- нерам известной личности.
4. Необходимо написать письмо-приветствие вожатым от ребят и ребятам от вожатых с пожеланиями успешного дня.
5. Задача – придумать кричалку-приветствие и поприветствовать вожатых, товарищей по отряду.
6. Вожатый предлагает поздороваться друг с другом руками, локтя- ми, плечами, коленями и т.п.
7. Внутри отряда каждый участник должен подарить «подарок» со- седу справа, объяснив, что именно он дарит и почему одариваемому ну- жен этот подарок.
8. Каждому участнику нужно вспомнить и спеть строчку из песни, где содержатся слова-приветствия.
9. Каждый человек в отряде говорит соседу слева пожелание на се- годняшний день, пожелания не должны повторяться.
10. Каждый человек в отряде может сказать один комплимент любо- му участнику, комплименты и люди повторяться не должны.
11. Придумайте неожиданное приветствие, которое вы сможете ис- пользовать на Открытии и в течение всего дня.
12. Аплодируем друг другу различными способами: пальчиками, ла- донями, ладонями о коленки и т.п.
13. Стоя в центре круга, вожатый желает доброго утра всем тем, кто… (ел кашу на завтрак, рано встал, почистил зубы, пришёл в джинсах, готов сегодня работать и т.п.). Если характеристика кому-то подходит, то эти ребята меняются местами, задача ведущего занять свободное место.
14. Каждый участник получает листок и ручку. Задача – нарисовать сегодняшнее настроение. По сигналу «Стоп» от ведущего листок пере- даётся соседу справа и так далее, пока листок не вернётся к своему вла- дельцу.
15. Каждый ребёнок говорит: «За эту смену я … (узнал, научился, под- ружился и т.д.)», отряд отвечает: «Молодец! Это круто!»
16. Вожатый благодарит каждого участника отряда за смену и гово- рит короткое напутственное слово «Отличная работа!», «Ты смог проя- вить себя!» и т.п.

Уже сегодня ребятам предстоит попробовать себя в роли первоот- крывателей и узнать что-то новое о миссиях Движения и его флагман- ских проектах. Что же можно узнать именно сегодня? А сегодня мы уз- наем про новую миссию Движения и реализуемый флагманский проект. Далее приведены названия флагманских проектов Движения, о которых можно рассказать на Открытии дня (все флагманские проекты соотно- сятся с направлениями движения, миссиями):

1. Большая перемена
2. Всероссийский проект «Хранители истории»
3. Военно-патриотическая игра «Зарница 2.0»
4. Всероссийский проект «Вызов первых»
5. Всероссийский чемпионат пилотирования дронов «Пилоты бу- дущего»
6. Всероссийский проект «Школьная классика»
7. Всероссийский проект «Звучи»
8. Всероссийский проект «Медиапритяжение»
9. Всероссийский проект «Первая помощь»
10. Всероссийский проект «Благо твори»
11. Походное движение «Первых»
12. Всероссийский проект «Юннаты первых»

После презентации флагманского проекта происходит торжествен- ное открытие новой игровой территории (прикрепляется новая часть карты).

Открытие дня заканчивается пожеланием ведущего успешного вы- полнения миссии дня и кричалкой «Если вы есть – будьте Первыми!»

##### Вечер Первооткрывателей смены

*Продолжительность* – 90 минут.

*Необходимые ресурсы*: стулья по количеству участников, комплект звуковой аппаратуры, расходные материалы для выступлений отрядов, элементы костюмов, проектор, презентация.

*Предварительная подготовка*: оформить место проведения вечерне- го дела; прорепетировать с ребятами выступления; подобрать реквизит и костюмы; прорепетировать номера вожатых.

На Вечере Первооткрывателей отрядам (отряду) предстоит презен- товать себя творческой форме (представить себя как дружный отряд и как персонажей компьютерной игры).

Вечер открытия смены – это увлекательное и захватывающее собы- тие, которое будет наполнено сюрпризами и загадками.

Ребята собираются в помещении, украшенном в стиле компьютер- ной игры. Они могут быть одеты в костюмы персонажей из игры, мо- гут держать в руках плакаты с лозунгами «Готовы к новому уровню!» или «Победа ждет нас!», или «Пройдём все миссии!».

На сцену выходит мастер игры – вожатый лагеря, одетый как глав- ный персонаж компьютерной игры.

Игровой мастер: «Добро пожаловать, ребята, в наш лагерь нового уровня! Сегодня перед нами открывается новая смена, новый уровень приключений и веселья. Мы собрались здесь, чтобы пройти через все

испытания вместе, как настоящие герои компьютерных игр! Помни- те, что каждый из вас – важное звено нашей команды, и только вместе мы сможем победить всех боссов, выполнить все миссии и достичь но- вых вершин! Готовы ли вы к вызову?» *\*Да\** «Тогда отправляемся в новое приключение! Пусть удача будет с нами, а наша дружба станет нашим самым мощным ресурсом! Приготовьтесь, друзья, и вперед – к откры- тиям!»

*Играет эпическая музыка и появляется надпись на экране: «Миссия 1 – до старта миссии 3, 2, 1…»*

Участникам предстоит пройти испытания 1 уровня: все разделяются на команды и начинают проходить через серию загадочных испытаний и заданий, таких как разгадывание шифров (например, шифр Цезаря или буква=её номеру в алфавите), поиск скрытых предметов и выпол- нение специальной миссии – выступления на сцене.

*Номер участников смены*

Далее поджидают испытания 2 уровня: Каждая команда получа- ет карту с указаниями и подсказками, чтобы найти скрытые предметы по всей территории проведения дела (это могут быть несколько карто- чек в личное дело). В процессе выполнения заданий могут происходить неожиданные события, такие как появление персонажей, которые пы- таются помешать выполнению заданий.

Наконец, остаётся испытание 3 уровня: После выполнения всех за- даний участники собираются вместе, чтобы разгадать последний шифр и найти сокровище – секретную информацию о выступлении модера- торов и разработчиков игры, главного босса.

*Номер педагогического отряда*

После выступления педагогического отряда его представляют, на- зывая всех по именам и должностям (официальным и игровым), вожа- тые поют с ребятами песню. Жюри подводит итоги, руководитель смены вручает грамоты командам за призовые места в Вечере Первооткрыва- телей смены.

##### Самоаттестация отряда

Коллективная самоаттестация – это разговор в отряде, во время ко- торого отряд определяет, на какой ступени находится как коллектив, ре- шает, на какую ступеньку он может подняться в ближайшее время, на- мечает, что нужно сделать, чтобы цель была достигнута. В самом общем виде план проведения самоаттестации может быть таким:

*Вступительное слово ведущего (вожатого)*. Общий разговор «Кто мы? Какие мы?»

Коллективное обсуждение «Наша программа роста» в начале сме- ны (в конце смены – «Чего мы достигли»).

Во вступительном слове ведущий говорит о месте и значении кол- лектива в жизни каждого человека, об особенностях его становления, выделяет задачи самоаттестации, знакомит с описанием ступеней ро- ста коллектива, объявляет порядок проведения разговора. Очень важно создать непринужденную, доброжелательную и в то же время деловую, принципиальную атмосферу предстоящего обсуждения. Средствами для создания такой атмосферы могут быть специально выбранное ме- сто проведения самоаттестации, его оборудование и оформление, тон и стиль разговора, задаваемый вступительным словом ведущего. На на- чальном этапе ведущий должен воздерживаться от собственных сужде- ний и оценок, касающихся жизнедеятельности отряда.

В разговоре «Кто мы? Какие мы?» ориентирами могут стать следу- ющие вопросы:

* Делаем ли мы полезное, нужное дело для своего отряда, для лаге- ря? По своей инициативе или нас просят об этом?
* Все ли мы внимательны друг к другу? Переживаем ли мы все, если кому-то из нас очень плохо? Радуемся ли мы успехам товарищей? Успехи и неудачи отряда принимаются близко к сердцу всеми или только некоторыми?
* Можно ли сказать, что у нас в отряде отличная организация и мы «один – за всех и все – за одного»? Если да, то, в чем это про- является? Если нет, то почему это так?
* Достаточно ли мы понимаем друг друга, умеем ли находить общий язык, вырабатывать общее мнение по важным вопросам?
* Когда трудности, когда надо, можем ли, готовы ли мы собрать свою волю в кулак, проявить настойчивость, принципиальность?
* Какое общее дело нам по силам в ближайшее время?

Вопросы могут сосредоточить внимание ребят на основных сторо- нах жизни. Ведущий разговора внимательно следит за высказывания- ми ребят, выделяет главное, отбирает спорные высказывания, вводит при необходимости новые вопросы, постоянно направляет разговор в нужное русло.

Обсуждение предлагаемых вопросов, в конечном счете, должно при- вести к обобщенной характеристике состояния дел в отряде, которая со- поставляется с описанием ступеней роста коллектива. Делается вывод о соответствии отряда той или иной ступени роста коллектива.

Затем оцениваются возможности дальнейшего развития, намечают- ся конкретные перспективы жизни и деятельности отряда. Предложе- ния по улучшению могут касаться изменения эмоционального клима- та, стиля взаимоотношений, самоуправления, различных дел, которые сплотят коллектив. При этом нужно руководствоваться характеристика- ми следующей ступени развития.

Предложения могут быть разными, но они должны быть конкрет- ными и выполнимыми.

##### Ступени развития коллектива (А.Н. Лутошкин). Песчаная россыпь.

Присмотритесь к песчаной россыпи – сколько песчинок собрано вместе, и в то же время каждая из них сама по себе. Налетит слабый ве- терок и отнесет часть песка в сторону, рассыплет его по площадке. Ду- нет ветер посильнее – и не станет россыпи.

Бывает так и в группах людей. Там тоже каждый как песчинка: вро- де все вместе и в то же время каждый отдельно. Нет того, что «сцепляло», соединяло бы людей. Здесь люди или еще мало знают друг друга или про- сто не решаются, а может быть, и не желают пойти навстречу друг другу. Нет общих интересов, общих дел. Отсутствие твердого, авторитетного центра приводит к рыхлости, «рассыпчатости» группы.

Группа эта существует формально, не принося радости и удовлет- ворения всем, кто в нее входит.

##### Мягкая глина.

Известно, что мягкая глина – материал, который сравнительно лег- ко поддается воздействию, и из него можно лепить различные изделия.

В руках хорошего мастера (а таким в группе может быть актив, органи- затор дела) этот материал превращается в искусный сосуд, в прекрас- ное изделие, но он может остаться простым куском глины, если к нему не приложить усилий. Больше того, когда мягкая глина окажется в ру- ках неспособного человека, она может принять самые неопределенные формы.

В группе, находящейся на этой ступени, заметны первые усилия по сплочению коллектива, хотя они и робкие. Не все получается у орга- низаторов, нет достаточного опыта совместной работы.

Скрепляющим звеном здесь еще являются формальная дисципли- на и требования старших. Отношения разные – доброжелательные, кон- фликтные. Ребята по своей инициативе редко приходят на помощь друг другу. Существуют замкнутые приятельские группировки, которые мало общаются друг с другом, нередко ссорятся. Подлинного мастера – хоро- шего организатора пока нет или ему трудно себя проявить, так как по- настоящему его некому поддержать.

##### Мерцающий маяк.

В штормовом море маяк опытному и начинающему мореходу при- носит уверенность: курс выбран правильно, «так держать!». Заметь- те, маяк горит не постоянно, а периодически выбрасывает пучки света, как бы говоря: «Я здесь. Я готов прийти на помощь».

Формирующийся коллектив озабочен, чтобы каждый шел верным путем. В такой группе преобладает желание трудиться сообща, помогать друг другу, бывать вместе. Но желание – это еще не все. Дружба, товари- щеская взаимопомощь требуют постоянного горения, а не одиночных, пусть даже частых вспышек. В группе есть на кого опереться. Автори- тетны «смотрители» маяка, те, кто не дает погаснуть огню, – организа- торы, актив.

Группа заметно отличается среди других групп своей индивиду- альностью. Однако ей бывает трудно до конца собрать свою волю, най- ти во всем общий язык, проявить настойчивость в преодолении труд- ностей, не всегда хватает сил подчиниться коллективным требованиям у некоторых членов группы. Недостаточно проявляется инициати- ва, не столь часто вносятся предложения по улучшению дел не толь- ко в классе, но и в школе. Мы видим проявление активности всплеска- ми, да и то не у всех.

##### Алый парус.

Алый парус – символ устремленности вперед, неуспокоенности, дру- жеской верности, преданности своему долгу. Здесь действуют по прин- ципу «Один – за всех и все – за одного».

Дружеское участие и заинтересованность делами друг друга сочета- ются с принципиальностью и взаимной требовательностью. Командный состав парусника – знающие и надежные организаторы, авторитетные товарищи. К ним идут за советом, обращаются за помощью, и они бес- корыстно оказывают ее.

У большинства членов «экипажа» проявляется чувство гордости за свой коллектив, все переживают горечь, когда их постигают неудачи. Группа живо интересуется, как обстоят дела в других группах. Бывает, что приходят на помощь, когда их об этом попросят.

Хотя группа и сплочена, но бывают такие моменты, когда она не го- това идти наперекор бурям и ненастьям. Не всегда хватает мужества признать свои ошибки сразу, но постепенно положение может быть ис- правлено.

##### Горящий факел.

Горящий факел – это живое пламя, горючим материалом которо- го являются тесная дружба, единая воля, отличное взаимопонимание, деловое сотрудничество, ответственность каждого не только за себя, но и за весь коллектив. Да, здесь хорошо проявляются все качества кол- лектива, которые мы видели на ступени «Алый парус». Но это не все.

Светить можно и для себя, пробираясь сквозь заросли, подымаясь на скалы, спускаясь в ущелья, проторяя первые тропы. Но разве можно чувствовать себя счастливым, если рядом кому-то трудно, если позади тебя группы, **которым** нужна помощь и твоя крепкая рука. Настоящий коллектив тот, где бескорыстно приходят на помощь, делают все, чтобы принести пользу людям, освещая, подобно легендарному Данко, жаром своего сердца дорогу другим.

Литература:

1. Лутошкин А.Н. Как вести за собой – М., 1978.
2. Лутошкин А.Н. Эмоциональные потенциалы коллектива – М., 1988.
3. Немов Р.С., Кирпичник А.Г. Путь к коллективу. – М., 1988.
4. Уманский Л.И. Психология организаторской деятельности школь- ников. – М. 1980.

***Описание примерных сценарных ходов событий 4-го дня смены. ДЕНЬ ПЕРВЫХ***

##### ВАРИАНТ 1

Для организации тематического дня можно воспользоваться мате- риалами, опубликованными в пособии: Методические рекомендации по проведению тематического блока смены «День Первых»: методиче- ское издание / [Н.Ю. Лесконог, Т.В. Макарова, С.Г. Погосян и др.]. – Мо- сква: МПГУ, 2023 – 40 с. ISBN 978-5-4263-1217-3

Данные методические рекомендации разработаны в помощь пе- дагогическим коллективам образовательных организаций, организа- ций отдыха детей и их оздоровления с целью включения в программу смен тематического блока «День Первых». В материалах использова- ны предложения участников Форума организаторов детского отдыха, выработанные в рамках проектной сессии «РДДМ «Движение Первых» в феврале 2023 года. Материалы раскрывают цель и задачи проведения тематического блока «День Первых»», план его реализации, рекомен- дации по проведению ключевых событий блока, погружающих участ- ников смены в миссию, ценности, направления РДДМ «Движение Пер- вых» в формате интерактивных и организационно-деятельностных игр, проектных сессий, креативных коллективно-творческих дел и других активностей. Материалы методических рекомендаций могут быть ис- пользованы организаторами детского отдыха и оздоровления, специ- алистами образовательных организаций, вожатыми, преподавателями и студентами образовательных организаций высшего и среднего про- фессионального образования.

##### ВАРИАНТ 2

1. **Целевые установки тематического дня смены «Быть в Движении»**

Цель тематического дня «Быть в Движении» – создание условий для формирования у участников смены представления о назначении Общероссийского общественно-государственного движения детей и мо- лодёжи «Движение Первых», чувства причастности к движению детей и молодежи и понимания о личном вкладе участников в социально зна- чимую деятельность.

*Задачи:*

* + сформировать условия для получения участниками смены опы- та организации деятельности, который они смогут реализовать в своем первичном отделении;
  + мотивировать участников смены на деятельность в «Движении Первых» на основе духовно-нравственных традиционных россий- ских ценностей, миссии и ценностей «Движения Первых», на осоз- нанную социально значимую деятельность;
  + сформировать установку на командное взаимодействие, взаи- моподдержку и заботу об общем деле в процессе деятельности в «Движении Первых» и его первичных отделениях;
  + познакомить участников с основными направлениями деятельно- сти и флагманскими проектами «Движения Первых».

*Ожидаемые результаты тематического дня смены «Быть в Движе- нии»:*

* + участники смены понимают содержание миссии и ценностей

«Движения Первых»;

* + участники смены знают перечень и содержание ключевых направ- лений и проектов «Движения Первых»;
  + участниками смены осуществлен предварительный выбор направ- ления «Движения Первых», в котором они планируют развиваться;
  + участники смены понимают значимость консолидации ресурсов для решения социально значимой проблематики в рамках дея- тельности «Движения Первых»;
  + у участников смены сформировано чувство причастности к «Дви- жению Первых»;
  + участники смены получили опыт организации деятельности, ко- торый они смогут реализовать в своем первичном отделении;
  + участники смены готовы популяризировать деятельность «Дви- жения Первых», формировать положительный образ организа- ции среди сверстников.

*План тематического дня смены «Быть в Движении»*

В тематический день смены «Быть в Движении» входят специаль- но разработанные события, среди которых: линейка, классная встреча,

проектная сессия, коллективное творческое дело и вечерний сбор отря- да. Характер событий должен обеспечивать вовлечение участников сме- ны в продуктивную коммуникацию со сверстниками и взрослыми, по- нимание её целей и механизмов.

Учитывая цели и задачи этапов проведения лагерной смены, а также цели тематического дня «Быть в Движении», последний рекомендуется проводить в завершении основного периода смены. Решенные к этому моменту задачи участия в совместной деятельности со сверстниками, реализации себя, установлении дружеских связей между участниками смены позволят выбрать направление деятельности «Движения Первых», в котором участники планируют развиваться, найти единомышленни- ков в выбранном направлении и обсудить возможности взаимодействия в своих образовательных организациях, первичных отделениях.

К организации и проведению тематического дня смены «Быть в Движении» привлекаются председатели советов региональных отде- лений «Движения Первых», актив первичных отделений региона, обра- зовательных организаций, организаций отдыха детей и их оздоровле- ния, в которых реализуется смена.

Для визуального оформления событий следует использовать офи- циальную символику «Движения Первых», перейдя по QR-коду, разме- щённому в конце методических рекомендаций.

##### Рекомендации по проведению ключевых событий тематического дня «Быть в Движении»

h**ttps:**//**методист.рф**/na**vig**a**to**r/**p**r**og**ramm**y-p**r**ofil**n**yk**h**-s**men/**p**r**og**ramma

**-i-ko**n**st**ru**kto**r**-p**r**ov**e**d**en**iy**a**-d**n**y**a**-p**er**vyk**h/

##### Торжественная линейка Первых

*Продолжительность* ***–*** 30 минут.

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

*Предварительная подготовка*: репетиция с ведущими линейки и тан-

цевальной группой флешмоба Движения. 94

*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 Обще- российского общественного государственного движения детей и моло-

дежи «Движение Первых» объявляется открытой.

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

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

1. В: Почетное право поднять Государственный флаг Российской Федерации предоставляется *(либо вынос флага зна- менной группой).* Лагерь, смирно. Звучит Государственный гимн Россий- ской Федерации.

*Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага.*

В: Вольно!

1. Приветственные слова от приглашённых гостей (главы муници- палитетов/руководителей органов образования/молодежной политики/ специалистов регионального, местного отделения).
2. Стихотворение читают по четверостишью участники смены.

Движенье первых потому зовется так, Что каждый в чём-то первый на планете, Ты волю собери внутри в кулак,

Ведь только ты за жизнь свою в ответе. Дерзай, не бойся пробовать творить, Ты ещё только ищешь свою тропку,

И не спеши ты детство торопить, И пусть шаги твои ещё так робки,

Ты не страшись, что не такой, как все, Ведь тех, кто славится великими делами, Сначала тоже не могли понять совсем,

С их непривычными тогда мечтами. И лишь с годами, осознав вполне,

Величье замысла и красоту свершенья,

Их гений признан был с другими наравне, Открытие достойно восхищенья.

Как знать, быть может и тебе судьба Пророчит стать отцом больших открытий, А начинается все с малого шажка,

Вот с этих незначительных событий. Ты первый, как и все дети вокруг,

Не гений может, но ты уникален, Поэтому иди вперёд мой друг,

В мир, что прекрасен так и многогранен.

*Галина Логинова*

В: Быть Первым почётное звание, когда ты готов быть впереди и ве- сти 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 цен- ностях. В честь этого мы запускаем задание дня «Мы – часть больше- го!». В рамках него отрядам необходимо представить одну из ценно- стей Движения на части шаблона общего пазла в виде рисунка. А уже вечером мы сможем собрать этот пазл и увидеть полную картину цен- ностей Движения.

*Отряды получают карточку с ценностью и шаблон пазла. Если от- рядов меньше по количеству, чем ценностей, то один отряд может взять несколько. Кроме того, педагогический состав также является участни- ками данного задания.*

Ценности «Движение 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 председателем Совета регионального 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 извест- ные люди встречаются с ребятами, рассказывая о себе и своём профес- сиональном 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 интересу- ющие вопросы (о личной жизни, карьере и профессиональном успехе героя) или спросить совет в чём-либо.

Ведущими классной встречи могут стать сами участники профиль- ной смены. Встреча выстраивается в форме диалога между представите- лем Движения Первых и участниками смены. В самом начале гость мо- жет рассказать о себе и факты о Движении, которые были бы интересны детям. Далее участники могут задать вопросы. В конце встречи гость вы- бирает самые интересные вопросы и поощряет их авторов подарками.

Во время общения можно делать акценты на личности человека, его

истории успеха, становлении его в Движении. 97

Кроме того для проведения «Классной встречи» возможно использование

,презентационного или видеоматериала гостя.

##### Проектная сессия «Открывая горизонты»

*Продолжительность* ***–*** 120 минут.

*Необходимые ресурсы*: бланки команд, таблички станций, канцто- вары (ручки, фломастеры, бумага А4, ватманы, цветная бумага, картон, клей, скотч).

*Предварительная подготовка*: разделение отрядов по первичным/ местным/региональным отделениям или близлежащим регионам.

Перед началом проектной сессии участникам профильной смены предлагается познакомиться с флагманскими проектами «Движения Первых». Знакомство проходит в свободном порядке, в формате ярмар- ки. Для этого необходимо заранее подготовить ведущих станций из чис- ла детей, которые желательно были участниками данных проектов.

Ведущим необходимо рассказать о проекте, возможном участии в нём, а также рассказать о собственном опыте, впечатлениях и дости- жениях. Остальные участники в свободном порядке переходят от стан- ции к станции, узнают о проектах, задают интересующие их вопросы.

Далее для проведения самой проектной сессии желательно раз- делить всех участников не по отрядам, а по первичным отделениям либо муниципальным образованиям. Это повысит эффективность дела на этапе последействия, когда дети смогут реализовать проектные идеи на практике в своем первичном отделении или в лагере.

Несмотря на разнообразие и масштаб Всероссийских проектов и фо- румов, одной из важнейших единиц в структуре Движения является именно первичное отделение. Оно может быть образовано на базе лю- бого учреждения, где есть дети и молодёжь от 6 до 25 лет, и задаёт темп и направление работы всего Движения. Первичное отделение собрани- ем Совета определяет приоритетные направления развития, утвержда- ет структуру внутреннего самоуправления и план дел.

В процессе данной проектной сессии команды смогут разработать конкретное дело и в дальнейшем реализовать его у себя на месте в пер- вичном или местном отделении. Проектная сессия состоит из 5-х этапов.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этап** | **Краткое описание** | **Длительность этапа** |
| 1 | Знакомство с флагманскими проектами Движения в свободном режиме в формате ярмарки.  Флагманские проекты «Движения Первых»:   1. **Всероссийский конкурс «Большая перемена»** Конкурс предоставляет возможность молодым людям проявить свои способности. В конкурсе оценивают- ся знания и навыки, которые пригодятся детям и под- росткам в современном мире: умение работать в ко-   манде, способность находить нестандартные решения в сложных ситуациях, творческое мышление   1. **Всероссийский проект «Хранители истории»**   В рамках проекта участники не просто изучают исто- рию памятных мест, а посещают их, облагораживая  и проводя косметическое восстановление архитекту- ры. Хранители истории также могут нести почетный памятный караул на местах.  Кроме того, параллельно участники разрабатывают федеральную платформу интерактивной карты па- мятных мест.   1. **Военно-патриотическая игра «Зарница 2.0»** Новый формат «Зарницы» включает в себя современ- ные тенденции развития. Это технологичные испыта- ния, управление дронами и работа с радиостанциями. На онлайн-платформе игры участники заводят свои аватары, проходят обучения, испытания, выбирают роль, наиболее близкую своим интересам 2. **Всероссийский проект «Вызов Первых»** Мультиспортивные состязания, встречи и вызовы, ко- торые помогают найти занятие спортом по душе и по- лучить жизненно важные навыки, такие как работа   с собственным весом и развитие координации. Дис- циплины, включенные в проект, доступны в каждой школе и колледже, их можно выполнять даже на пе- ремене: планка, подтягивания, классики, упражнения со скакалкой, а тренироваться и готовиться участни- ки могут на семейных фестивалях Движения вместе  с родными и близкими.   1. **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. | 20 мин |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этап** | **Краткое описание** | **Длительность этапа** |
|  | В рамках проекта проходят мастер-классы и творче- ские встречи с профессионалами в сфере театральной деятельности, повышение квалификации и методи- ческие рекомендации для педагогов, а также показы детских спектаклей и театральные фестивали.   1. **Всероссийский проект «Звучи»**   Данный проект для всех, кто не равнодушен к музыке.  «Звучи» формирует настоящее музыкальное сообще- ство и возрождает хоровую традицию, участники по- лучают возможность не только развивать свои музы- кальные таланты, но и выступить на больших сценах со знаменитыми артистами.  Кроме того, каждый желающий может попробовать себя в качестве автора своих музыкальных произве- дений.   1. **Всероссийский проект «МедиаПритяжение»** Всероссийский проект «МедиаПритяжение» – это уни- кальный проект для юных журналистов, блогеров, ви- деомейкеров, дизайнеров и медиацентров общеобра- зовательных организаций.   Проект включает в себя образовательную и конкурс- ную составляющую. Участники проходят информа- ционно-просветительский курс, выполняют конкурс- ные задания и борются за уникальные возможности и призы.  Благодаря этому проекту формируется единая детская редакция страны, которая проходит стажировки в ве- дущих медиакомпаниях России, а также мастер-клас- сы от лидеров индустрии.   1. **Всероссийский проект «Первая помощь»**   Проект позволяет получить основные навыки оказа- ния первой помощи в различных ситуациях. Участни- кам предлагается пройти информационно-просвети- тельский онлайн-курс и мастер-классы по обучению навыкам оказания первой помощи. Помимо участни- ков, наставники Движения также могут пройти обу- чение на младших инструкторов Российского красно- го креста.  Продемонстрировать полученные знания и навы- ки можно на семейных чемпионатах, региональных и Всероссийских чемпионатах по оказанию первой помощи. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этап** | **Краткое описание** | **Длительность этапа** |
|  | 1. **Всероссийский проект «Благо твори»**   «Благо твори» объединяет всех неравнодушных людей, которые готовы творить добрые дела и помогать дру- гим. Учащимся и педагогам предлагается пройти ин- формационно-просветительский курс про волонтер- ство, а также создать свой волонтерский отряд Первых. Помимо обучения участникам ежемесячно даются за- дания, по итогам которых выбираются лучшие волон- тёрские отряды.  Также проект «Благо твори» предусматривает регуляр- ные волонтёрские активности, например, добрые суб- боты, создание социальных роликов, настольных игр, комиксов и т.д.   1. **Походное движение «Первых»**   Походное движение «Первых» проводится круглого- дично.  В рамках движения проводятся:   * + приключенческая краеведческая игра по спортивно- му 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 ре- бят может стать частью большого юннатского объе- динения и все вместе заботиться о животных и рас- тениях, изучать природу, участвовать в экспедициях. Участникам предлагается создать свой клуб юных на- туралистов и расширить знания участников в науке, исследованиях, экологическом волонтерстве, заняться  экспедиционно-исследовательской деятельностью. |  |
| 2 | Деление на команды и объяснение правил сессии. Мозговой штурм, первичное оформление своего проекта в соответствии с выбранным направлением или флагманским проектом Движения: определение проблемы, на решение которой будет направлен проект, а также генерация идеи её решения. | 15 мин |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этап** | **Краткое описание** | **Длительность этапа** |
|  | Идею и вариант решения необходимо описать, ука- зав название своего проекта (цикла дел, акции, обу- чающей программы и т.д.), направление Движения, к которому он относится, форму реализации, дату проведения, отличительную черту от уже имеющих- ся решений.  Далее командам необходимо защитить идею проекта у методиста на её соответствие миссии и ценностям Движения, получить одобрение для перехода ко вто-  рому этапу работы. |  |
| 3 | Проработка выбранного решения в команде, детали- зация. Команды посещают станции, на которых вы- полняют задания и получают баллы. Максимальное количество баллов, которое можно получить на од- ной станции – 10, где 1 балл дается за не полностью выполненное задание или результат, не относящийся к содержанию разрабатываемого проекта, а 10 баллов означает, что задание выполнено полностью и соот- ветствует всем критериям. Участники в командах мо- гут разделиться и параллельно проходить все станции. Наименование станций и задания:   1. «Команда»   Необходимо придумать и презентовать состав своей команды, которая будет реализовывать дело. Количе- ство человек, пол, возраст, вид деятельности, качества и роли в команде. Кроме того, можно выделить струк- туру их взаимодействия и подчинения.   1. «Собственный стиль»   На этой станции командам необходимо разработать стиль проекта (оформление, слоган, атрибутика, лого- тип) и показать макеты наработок.   1. «Реклама»   Важно, чтобы о проектах первичного отделения зна- ло как можно больше людей. Для привлечения целе- вой аудитории своего проекта командам необходимо выбрать формат рекламы (плакат, стих, песня, видео), придумать ее содержание и реализовать. Здесь при- ветствуются любые творческие идеи, например, ре- бята могут нарисовать афишу, объявить в микрофон  о проводимой акции или подготовить привлекающие внимание листовки. | 45 мин |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этап** | **Краткое описание** | **Длительность этапа** |
|  | 1. «Партнёры»   На данной станции участникам необходимо опреде- лить партнёров реализации своего проекта, а также презентовать структуру взаимодействия с ними. Если выбранные партнеры реально присутствуют на сме- не (например, другое первичное отделение), то мож- но разыграть сцену договора с потенциальным пар- тнёром.   1. «План действий»   Для успешной реализации проекта важна его деталь- ная подготовка, продумывание каждого этапа. Зада- ча на этой станции – прописать план подготовки и за- дачи на каждом этапе с указанием ответственных лиц за их реализацию. |  |
| 4 | Презентация идей, предложение доработок, голосова- ние участников за понравившийся проект.  Все подготовленные на станциях материалы коман- да собирает воедино и готовит двух человек, кто будет презентовать проект. Команды с остальными участ- никами (не презентующими) свободно перемещают- ся между стендами проектов, знакомятся с идеями  и предлагают свои.  Далее происходит голосование. У каждой команды есть 1 голос для голосования за понравившийся про- ект, при этом голосовать за свой проект нельзя. | 20 мин |
| 5 | Подведение итогов.  Происходит общий подсчет баллов, заработанных  на всех станциях, и определяется лучший проект. Так- же объявляется приз зрительских симпатий по итогам презентаций. | 10 мин |

Правила обсуждения:

1. Активно участвуйте в обсуждениях и разработке дел, подключая к этому участников всей вашей команды.
2. Уважайте мнение и идеи других участников и не прерывайте их, когда они высказывают свои мысли.
3. Принимайте все решения коллективно после обсуждения и ана- лиза всех возможных вариантов.
4. Старайтесь думать нестандартно и придумывать интересные пути решения.
5. Помните об уникальном опыте каждого, старайтесь опираться на сильные стороны членов вашей команды.
6. Исходите из реальных возможностей команды.

##### Коллективно-творческое дело «Быть в Движении»

*Продолжительность* ***–*** 90 минут.

*Необходимые ресурсы*: карточки с направлениями движения для же- ребьёвки, музыкальное и художественное оформление.

*Предварительная подготовка*: презентация направлений Движе- ния, жеребьёвка.

Коллективно-творческое дело построено на подготовке визиток участников, в которых они представляют одно из направлений движения. Если отрядов меньше, чем количества направлений, некоторые из них можно объединить в одну визитку, либо выбрать приоритетные для дан- ной лагерной смены. Регламент каждого выступления – 5–7 минут, для оформления выступления можно использовать аудио- и видеоряд. Выступления должны отвечать следующим критериям: креативность, массовость выступления, художественное оформление, информатив- ность, соответствие теме. Для разработки сценария и проведения дела рекомендуется выбрать участников из актива лагерной смены.

Ведущие поочередно приглашают на сцену отряды, представляя их направление. Приветствуются игры с залом и творческие связки между выступлениями. Ярким и смысловым завершением дела станет номер в формате агитбригады, рассказывающий о разнообразии направлений Движения Первых, подготовленный педагогическим отрядом.

1. *Образование и знания*

Учиться нам не привыкать, Сложнее – хорошо учиться. Всего нельзя, конечно, знать, Но нужно к этому стремиться.

1. *Наука и технологии*

Нет, без научных технологий Не обойтись сегодня нам.

Своих открытий на пороге Стоим, войдя в Науки храм.

1. *Труд, профессия и своё дело*

Профессий тысячи таятся

В людских премудрых закромах. И хоть глаза твои боятся,

Пусть дело спорится в руках.

1. *Культура и искусство*

Нет ничего прекрасней чувства Само прекрасное творить, Культуру, творчество, искусство Стране и ближнему дарить.

1. *Волонтёрство и добровольчество*

Спроси себя: чего ты стоишь? Чтоб воду в ступе не толочь, Придём мы первыми на помощь Ко всем, кому должны помочь.

1. *Патриотизм и историческая память*

Движенье наше – молодое, Но память гордую хранит.

Поспорит вряд ли кто со мною: Россия снова победит!

1. *Спорт*

Быстрее, выше и сильнее! –

Мы побеждать во всём должны. Движенье Первых тем важнее, Чем ты полезней для страны.

1. *Здоровый образ жизни*

В здоровом теле – дух здоровый! Ценней здоровья в жизни нет.

Здоровье – главная основа Твоих свершений и побед!

1. *Медиа и коммуникации*

Мир цифровых коммуникаций Однажды всех с ума сведёт.

Порядок с кем и как общаться Движенье Первых наведёт.

1. *Дипломатия и международные отношения*

Кто был далёким – близким станет, Лишь стоит душу отворить.

Движенье Первых точно знает, Как силу с правдою сдружить.

1. *Экология и охрана природы*

Мертва природа без движенья, Без первых – скучен мир и сер.

Проблем не счесть, но есть решенье: Беречь планету, например.

1. *Туризм и путешествия*

На свете много стран чудесных, Но выбираем мы одну.

Движенью Первых интересно Любить и знать свою страну.

Движенье Первых – это класс! Движенье Первых – это сила! Страна надеется на нас!

На нас надеется Россия!

*Токарев Геннадий Николаевич*

##### Посвящение в Первые

*Продолжительность* ***–*** 30 минут.

*Необходимые ресурсы*: значки Движения или другая доступная атри- бутика с символикой Движения.

*Предварительная подготовка*: нет.

Посвящение проходит в формате общего сбора. Важно создать атмосферу значимости и особенности события, исключая формальный подход. Это момент, ко- торый должен обязательно остаться в памяти у всех участников смены.

Примерный сценарий проведения посвящения:

Вынос флага Российской Федерации знамённой группой.

Стихотворение читают сами участники смены:

Если вы есть – будьте первыми, Первыми, кем бы вы ни были. Из песен – лучшими песнями, Из книг – настоящими книгами. Первыми будьте и только!

Песенными, как моря. Лучше второго художника Первый маляр.

Спросят вас оробело:

«Кто же тогда останется, Если все будут первыми,

Кто пойдёт в замыкающих?» А вы трусливых не слушайте, Вы их сдуйте как пену,

Если вы есть – будьте лучшими, Если вы есть – будьте первыми! Если вы есть – попробуйте Горечь зелёных побегов, Примериваясь, потрогайте Великую ношу первых.

Как самое неизбежное Взвалите её на плечи.

Если вы есть – будьте первыми, Первым труднее и легче!

*Роберт Рождественский*

В: Если вы есть – будьте первыми! Сегодня исторический момент, когда каждый сможет принять для себя решение и изменить свою жизнь, взять на себя обязательства и открыть новые горизонты, вступив в Дви- жение Первых.

*Напутственное слово председателя Совета регионального отделения.*

В: Вступая в движение детей и молодёжи, мы принимаем на себя обязательства разделять и защищать общие ценности.

*От каждого отряда представители выходят с оформленными в тече- ние дня частичками пазла с ценностями Движения и рассказывают о них.*

**Жизнь и достоинство.** Участники Движения в первую очередь це- нят 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 участни- ков. Вступая в Движение, каждый может найти себе друзей, близких по убеждениям, увлечениям, интересам и возрасту. В Движении дру- зья всегда рядом.

**Добро и справедливость.** Участники Движения действуют по спра- ведливости, 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 меч- ты 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 навы- ков, применяет их во благо своей семьи, Движения и всей страны.

**Взаимопомощь и взаимоуважение.** Участники Движения дей- ствуют 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 простран- ство равных возможностей.

**Единство народов России.** Участники Движения, являясь новыми поколениями многонационального и многоконфессионального наро- да 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 за- щищают историю России, противостоят любым попыткам её искажения

и очернения. Берегут память о защитниках Отечества.

**Служение Отечеству.** Участники Движения объединены с Отече- ством 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 мате-

ринства. Уважают многодетность. Помогают младшим, заботятся в се- мье о бабушках и дедушках.

В: На утренней торжественной линейке каждый отряд получил зада- ние дня «Мы – часть большего», и теперь мы можем объединиться и со- брать единый пазл. Каждый из нас разделяет ценности Движения, ста- новится его частью.

В: Педагоги нашего лагеря неслучайно также участвовали в задании этого дня, потому что разделяют общие ценности Движения, которое включает и старших наставников. Они позволяют нам двигаться даль- ше, развиваться и будут всегда рядом, когда это необходимо.

В: Вступая в ряды Общероссийского общественно-государственно- го движения детей и молодёжи «Движение Первых» перед лицом своих товарищей торжественно обещаю:

Быть честным и справедливым.

*Обещаю! (отвечают все хором)*

Быть благородным и ответственным. *Обещаю! (отвечают все хором)* Уважать старших и верить в дружбу. *Обещаю! (отвечают все хором)*

Клянусь любить свою Родину и крепить её величие трудом, добром и верностью.

*Клянусь! (отвечают все хором 3 раза)*

В: Движение Первых – это команда единомышленников, готовых совместным трудом добиваться всевозможных высот. Это дружба, вза- имопомощь и уважение. Будь с нами! Будь в Движении!

В: Каждый из вас может теперь с гордостью носить значок Первого. Это отличительный знак, который будет напоминать о вашем обещании. Значки могут прикреплять старшие младшим, те, кто уже был по-

свящён в Первые.

В завершении исполняются традиционные для данного лагеря пес-

ни.

##### Вечерний сбор отряда «Быть Первым – труднее и легче»

*Продолжительность* ***–*** 60 минут.

*Необходимые ресурсы*: фонарик, гирлянды, символ отряда, украше- ние помещения, сюрпризки.

*Предварительная подготовка*: оформить место проведения вечер- него сбора отряда.

Важно заранее настроить и подготовить детей, чтобы создать спо- койную доверительную атмосферу для общения. В предварительно укра- шенную для проведения вечернего сбора отряда комнату приглашаются дети. И в самом начале повторяются правила его проведения:

* говорим о самом важном откровенно;
* обсуждаем не человека, а дела и поступки;
* внимательно слушаем, не перебиваем;
* говорим вполголоса;
* критикуешь – помогай, советуй, предлагай;
* когда человек высказался – благодарим, потерев ладошки друг об друга;
* говорит тот человек, в руках у которого есть символ отряда. Основой для обсуждения на вечернем сборе отряда является леген-

да о маленьком фонарщике.

*«Послушайте!*

*Ведь, если звезды зажигаются – Значит это кому-нибудь нужно».*

*«Но не только в этом дело, а еще и в том,*

*Что по небу ходит кто-то, эти звезды зажигая, Чтоб до самого рассвета им гореть, едва мигая. Кто не знаю, но предполагаю,*

*Что бродит маленький фонарщик от звезды к звезде.»*

*«В те времена, когда фонари зажигали огнем, по улицам каждый вечер ходили фонарщики и приносили свет в каждый переулочек. В то время жил маленький фонарщик, он был низенького роста, невзрачный старичок. Каж- дый вечер он ходил по переулкам и чиркал спичкой по своей подошве, зажи- гая фонари, каждая темная улочка становилась светлей обычного. Семьи у него не было, он был тихий, незаметный, люди, живущие рядом, не зна- ли о нем ничего; дети насмехались, обзывая карликом, а взрослые называ-*

*ли лодырем, поэтому он предпочитал выходить на улицу только по вече- рам, зажигать фонари, а после любоваться ночным небом.*

*Каждый раз, чиркая спичкой по подошве, маленький фонарщик умень- шался в росте, однажды к нему подошел незнакомец и спросил: «Как ты можешь так жить? Ведь ты совсем исчезнешь, ты для людей не жалеешь жизни, а они ничего взамен, лишь оскорбления. Не справедливо, неправиль- но». На что маленький фонарщик ответил: «Если я не буду зажигать фо- нари, то люди останутся без света. А как же они без света? Если кто но- чью пойдет по темной улице, разве он дойдет до дома? Так до утра и будет блуждать. Справедливо разве? А свет на улице будет, тот человек до дома дойдет, а в глубине души спасибо скажет, и мне спокойней будет».*

*Так и продолжал маленький старичок чиркать спичкой по подошве и уменьшаться, пока вовсе не исчез. Никто и не заметил, что не стало маленького пожилого человечка, только все сразу заметили, что вечера- ми стало очень темно.»*

Обсуждение легенды проходит в свободном формате, дети могут вы- сказаться по поводу легенды и рассказать, что она значит для них. Во- жатый в конце может подвести итог, что каждый человек в этой жизни играет значимую роль и даже если того сам не замечает, вносит в жизнь других свет, и если не станет одного – то другим, возможно, в жизни ста- нет темнее.

После обсуждения легенды вожатый просит провести аналогию между маленьким фонарщиком и Первыми:

* Что их может объединять?
* Готовы ли вы, как фонарщик, чем-то пожертвовать ради других, ради своего коллектива?
* Чем я могу быть полезен другим, первичному отделению, Движе- нию первых в целом?
* Быть первым – труднее или легче?

В конце вечернего сбора важно провести анализ всего дня, вспом- нить ключевые события и сделать акцент на посвящении в Первые. Для запечатления этого момента вожатый может подготовить сюр- призки на память об этом дне, о напоминании тех обещаний, которые давали ребята как символ единения с Движением и отрядом. В завер- шении можно исполнить отрядную песню и провести ритуалы про- щания.

##### QR-код на дополнительные методические рекомендации.

По нему вы можете найти:

* брендбук Движения Первых;
* треки музыкальных композиций;
* карточки для проектной сессии «Открывая горизонты»;
* основные документы «Движение Первых»;
* инструкция по регистрации на платформе будьвдвижении.рф.



***Описание примерных сценарных ходов событий 5-го дня смены. Миссия «Будь здоров!»***

##### Конкурс творческих выступлений «Время здоровья!»

*Цель***:** формирование у детей и подростков положительного отно- шения к здоровому образу жизни.

*Задачи:*

* актуализация у детей знаний о здоровом питании.
* создание условий для проявления навыков работы в команде;
* формирование ценностностного отношения к физическому и пси- хическому здоровью;
* развитие творческих способностей у детей и подростков.

*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 основах здорового питания.
2. Объявление о конкурсе стихов или агитбригад.

Подготовка к конкурсу может проходить в микрогруппах на отряд- ных местах или на общей площадке.

#### Творческое театрализованное выступление на определенную

тематику позволяет в интересной для детей форме затронуть акту- альные проблемы своего времени. Необходимо обговорить регла- мент подготавливаемых выступлений. Они могут содержать стихи, прозу, песни, сценодвижения под музыку, перестроения.

1. Представление творческих конкурсных работ. 4.Подведение итогов.

*Методические рекомендации****:*** постановки, представленные на кон- курсе можно затем показывать на различных концертах и собраниях для разных категорий.

##### Игра на сплочение «Веревочный курс»

*Цель***:** сплочение группы в процессе преодоления трудностей, созда- ние атмосферы взаимного доверия и поддержки в коллективе.

*Задачи:*

* создание условий для проявления навыков работы в команде;
* формирование ценностного отношения к физическому и психи- ческому здоровью;
* поддержание благоприятного психологического климата в кол- лективе.

*Место проведения***:** территория лагеря (пришкольный участок).

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

*Оборудование:* Маты гимнастические 8 штук, Гимнастические ска- мейки 5 штук, Фишки 20 штук, Мелки 7 упаковок, Шнур, Веревка, Ко- лышки, секундомер, свисток

***Ход дела***

Сбор отряда/ отрядов. Объявление цели, задач конкурса, инструк- таж по технике безопасности.

Конкурс «Веревочный курс» состоит из восьми этапов, последова- тельность прохождения которых отражена в маршрутном листе. Коман- да может переходить от этапа к этапу, когда посчитает это нужным, неза- висимо от того, пройден ли он. Если останется время, можно вернуться к этапам, которые не получилось пройти.

Вам предстоит пройти следующие этапы:

«Туннель», «Колодец», «Пропасть», «Пирамида», «Змейка», «Паути- на», «Цепочка слепых» и последним заданием будет «Цветок дружбы».

Ваша цель в этом конкурсе – всей группой успешно пройти все эта- пы, точно, без ошибок выполняя все инструкции, стараясь получить наи- высшую оценку и для быстрейшего выполнения заданий помогать друг другу. Учитывается ваша сплоченность, собранность, поддержка и по- мощь 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: прой- ти 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 счи- тается законченным, когда все пройдут через паутину.

##### «Пропасть»

Представьте, что все вы (вся группа) находитесь на очень узком участке. Впереди пропасть, за спиной скала, а вам нужно быстро пере- браться. Здесь в этом конкурсе используем вместо скалы гимнастиче- ские скамейки. Задача группы быстро перебраться с одного конца ска- мейки на другой, но так, чтобы не упасть, не сорваться в пропасть (т.е. не касаться ногами земли).

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

##### «Пирамида»

По команде инструктора группа строит пирамиду. Площадь пира- миды не должна быть большой. Построив, участники остаются некото-

рое время на местах. В этом конкурсе будет учитываться форма пира- миды (по сложности построения).

##### «Туннель»

Группа выстраивается на матах друг за другом (в колонну). По ко- манде 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 коло- дец, не задев канат, натянутый на высоте один метр.

##### «Цепочка слепых»

Группа выстраивается в колонну, взявшись за руки. Во главе колон- ны 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 ин- структора 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. Руково- дители рисуют сердцевину ромашки. Дети рисуют лепестки. Лепест- ков на ромашке должно получиться столько, сколько в группе человек. В этом конкурсе будет учитываться, какой получится цветок и все ли ле- пестки окажутся на цветке.

***Описание примерных сценарных ходов событий 6-го дня смены. Миссия «Умей дружить!»***

##### Клуб дипломатов

Одними из важных умений настоящего дипломата являются умения договариваться, вести диалог и участвовать в дискуссии.

Мы предлагаем постепенно обучать дискуссионным формам участ- ников смены.

Дискуссия – активная форма воспитательной работы. Она имеет большой потенциал для развития ряда компетенций у детей подрост- ков, формирования у них активной жизненной позиции.

Дискуссия – это обсуждение какого-либо вопроса группой людей. Обязательными условиями проведения дискуссии являются уважение к различным точкам зрения её участников, совместный поиск конструк- тивного решения возникших разногласий. Воспитательная роль дискус- сии состоит в следующем: она позволяет более глубоко рассматривать и познавать различные жизненные проблемы, развивает способности суждения, совершенствует интеллект и речь, формирует критичность и помогает развить у подростков всесторонний диалектический подход к явлениям жизни. Дискуссия позволяет выработать уверенность в пра- вильности избранной точки зрения, мысли, идеи, утверждения и укре- питься в определенном мнении.

Возможный формат проведения – дискуссионный клуб. Это специ- ально организованное пространство для свободного обсуждения акту- альных вопросов.

*Цель:* создание условий для формирования активной жизненной позиции у детей и подростков, развития у них навыков делового и кон- структивного общения, самопрезентации, критического мышления.

*Задачи:*

* создание условий для комфортного общения участников дискус- сии;
* знакомство участников смены с методикой организации и прави- лами проведения дискуссии.

*Время проведения:* 1,5 часа

*Место проведения:* площадка (зал, открытая площадка) с возможно- стью поставить стулья для работы малых групп.

*Участники****:*** участники лагерной смены.

*Оборудование:* стулья, стол, флипчарты, маркеры, бумага для запи- сей, проектор, ноутбуки, аудиоаппаратура (для музыкального сопрово- ждения дела).

***Ход дела.***

1. С участниками обсуждаются основные правила ведения дискуссии.
2. Всем участникам дискуссии задается общая тема. Например, дис- куссионный вопрос «Что лучше: победить в споре или сохранить мир?».
3. Участники делятся на команды, каждая из которых отстаивает определённую позицию. Команды готовят аргументы в пользу своей точки зрения. Основные тезисы оформляются на плакате.
4. Объявляется о начале дискуссии. Каждая команда рассказывает свои аргументы. Другие команды могут задавать вопросы.
5. В конце работы дискуссионного клуба подводятся итоги работы. Все участники дискуссии голосуют за аргументы одной из команд. Объ- является результат.

*Методические рекомендации:*

* + в отрядах перед началом дела желательно поговорить о том, что та- кое дискуссия, правилах ведения дискуссии;
  + в процессе работы команд педагоги оказывают помощь в форму- лировке аргументов;
  + можно ввести роль экспертов на четвёртом и пятом этапах.

##### Конкурс Архитекторов

«Конкурс архитекторов» – это не совсем конкурс, это, скорее, собы- тие или коллективное творческое дело. Идея этого дела принадлежит педагогическому отряду «Товарищ» Костромского областного лагеря ак- тива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг». Оно позволяет детям и подросткам задуматься о вечных человеческих ценностях, правилах нравственности, о важности сотрудничества, создать условия для фор- мирования 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 раз- мышлять и договариваться, думать не только о себе, но и другом чело- веке.

*Цель:* создать условия для ценностно-смыслового и личностного са- моопределения детей и подростков.

*Задачи:*

* + создание условий для формирования и развития ценностных ори- ентаций детей и подростков;
  + формирование и развитие коммуникативных навыков у детей и подростков;
  + развитие творческих способностей детей и подростков.

*Время проведения:* 2,5 часа

*Место проведения:* актовый зал, места сбора отрядов.

*Оборудование:* проектор, аудиоаппаратура (для музыкального сопро- вождения 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 архитектора-

ми. Их задача сделать из бумаги проект здания, посвященного одной из важных человеческих ценностей (любовь, дружба, честь и т.д.), а за- тем представить его.

***Ход дела.***

1. Общий сбор отрядов. Им рассказывается легенда, выдаётся за- дание.

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 го- роде, который потрясал своей красотой и великолепием строений, гар- монией человеческих отношений.

Храм Света, Сад памяти, Башня влюбленных, Площадь звезд, Рату- ша искренности, Мост надежды, Фонтан милосердия, Замок чести (коли- чество 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 людь- ми строились на основе любви, добра и взаимопомощи. Никогда грубое слово не закрадывалось в их речь. Поэтому в городе царствовала гармо- ния, жители любили и уважали друг друга.

Все было бы хорошо, но оказавшиеся не у дел Зло, Коварство, Пре- дательство и все те, кто могли причинить горе и неприятности челове- ку, 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 шпи- ли 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 внима- ние 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 проник- ла боль утраты. Любовь и гармония, которые правили городом, исчезли. Все погрузилось в темноту и отчаяние.

Изменились в эти страшные годы и названия городских строе- ний. Храм Света превратился в храм Мрака, Сад памяти – в Сад забве- ния, 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 от-

крыли 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 ценно- сти человеческих отношений, вернуть городу имя.

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

1. 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 мило- сердия, Замок чести). Для того чтобы определить, какая группа что де- лает, можно провести жеребьевку.

Кроме того, дети должны сочинить легенду о том, почему их соору- жение так называется. Возможна инсценировка легенды.

На подготовку дается 50–60 минут.

1. Подготовка заданий в отрядах. Работа может происходить в зале или на отрядных местах.

Ведущие могут помочь распределить в группах обязанности: кто стрижет, кто клеит, кто сочиняет. Если группам нужна помощь, они мо- гут обратиться к ведущим.

1. Представление проектов.

После этого каждая группа выносит и устанавливает на специально приготовленное место свое сооружение и рассказывает легенду.

1. Далее необходимо придумать городу название. Сначала каждая группа/ отряд придумывает свое название. Затем группы объединяют- ся парами и договариваются о названии. Затем можно объединиться всем вместе и договориться о едином, наиболее приемлемом названии. Если это удается, мы можем говорить о том, что добро и гармоничные отношения в городе восстановлены. Если договориться не удается, зна- чит, мы не смогли восстановить город. Почему?

Литература:

1. Областной лагерь старшеклассников имени А.Н. Лутошкина: про- грамма лагеря и методические материалы / Автор-составитель А.И. Ти- монин. – Кострома: Студия оперативной полиграфии «Авантитул», 2004. – 59 с.

***Описание примерных сценарных ходов событий 7-го дня смены. Миссия «Дерзай и открывай!»***

##### Утреннее дело. Занятие «Занимательные опыты»

*Продолжительность* – 60 минут.

*Необходимые ресурсы***:** ингредиенты и предметы для проведения опытов.

*Предварительная подготовка***:** попробовать самостоятельно прове- сти опыты, которые будете проводить с отрядом.

Чем занимаются учёные в лабораториях? Конечно, проводят опы- ты. Игроки сегодня также становятся учёными-исследователями, кото-

рые попробуют самостоятельно провести ряд научных экспериментов. Какие эксперименты можно проводить с ребятами?

1. Эксперимент с плавающими и тонущими предметами: дети мо- гут исследовать, какие предметы плавают, а какие тонут в воде, и поче- му это происходит.
2. Эксперимент с гравитацией: дети могут провести опыты с раз- личными предметами, чтобы изучить законы гравитации и понять, по- чему предметы падают на землю.
3. Эксперимент с магнитами: дети могут исследовать, как магни- ты взаимодействуют с различными материалами и проводить простые опыты с магнитами.
4. Эксперимент с пузырьками: дети могут изучать свойства пузырь- ков мыльной воды, создавать разные формы и размеры пузырьков и ис- следовать, 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 элек- трическую цепь из батареек, проводов и лампочки, чтобы увидеть, как электричество работает.
7. Эксперимент с теплом: дети могут исследовать, как разные мате- риалы 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 изме- няют изображение.

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

1. Опыт с цветными пузырьками: добавьте несколько капель кра- сителя для яиц в воду и помешивайте. Затем надуйте пузырьки мыль- ной воды с помощью трубочки, чтобы создать красочные пузырьки, ко- торые будут отражать разные цвета.
2. Опыт с ледяными скульптурами: заморозьте воду в различных формах (например, в шариках или кубиках) и создайте ледяные скуль- птуры на открытом воздухе. Дети могут наблюдать, как лед тает и ме- няет форму под воздействием тепла.
3. Опыт с водным цветком: поместите цветок или листок водорос- ли в прозрачный стакан с водой и наблюдайте, как они начинают вы- делять пузырьки кислорода при освещении. Этот опыт позволит детям увидеть процесс фотосинтеза.
4. Опыт с плавающими и тонущими предметами: дайте детям раз- личные 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 плен- ке, образуя «дождь» внутри банки. Дети могут наблюдать этот процесс и изучать цикл воды.
6. Опыт с лавовой лампой: смешайте воду с красителем; в приго- товленную прозрачную емкость вылейте масло так, чтобы оно занима- ло 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 ли- сты цветной бумаги 10 на 10 см.; согните квадраты несколько раз и вы- режьте лепестки; аккуратно загните все лепестки внутрь цветка; затем пустите бутоны в воду и наблюдайте за тем, как постепенно цветы рас- пускаются.

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

##### Дневное дело. Космическая гонка «Вперёд к звёздам!»

*Продолжительность* – 90 минут.

*Необходимые ресурсы***:** колонки, микрофон, материалы для изготов- ления летательных аппаратов (ограниченный (например, только бума- га и картон) или неограниченный набор (все возможные материалы).

*Предварительная подготовка*: придумать и собрать летательный ап- парат 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 пу- тешествие. Ведущий объявляет о проведении космической гонки меж- ду командами ребят. Суть гонки заключается в том, что каждая группа получает задание построить собственный космический корабль из име- ющихся материалов – картонных коробок, пластиковых бутылок, цвет- ной бумаги и т.д.

Дети принимают вызов и начинают работу над своими кораблями. Они придумывают дизайн, добавляют космические элементы и украше- ния, 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 – презен- тация с движениями, музыкой и текстовым сопровождением. Во время презентации команды строятся друг за другом. Ведущий объявляет ко- манды, они идут под музыку. Пройдя весь путь, отряды останавливают- ся на главной площадке и ставят свой аппарат, начинается экскурсия, во время которой ведущие от команд презентуют свои летательные ап- параты жюри и гостям из других команд.

Как только все летательные аппараты продемонстрированы, веду- щий объявляет старт гонки. Дети устраивают заезды по специально под- готовленной 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 разви- тию их творческих способностей, командного духа и умения работать в группе. После гонки дети радостно отмечают свои достижения и гор-

дятся своими космическими кораблями, которые они создали своими собственными руками. Жюри подводит итоги и награждает победите- лей и призёров.

***Описание примерных сценарных ходов событий 8-го дня смены. Миссия «Найди призвание!»***

##### Утреннее дело. Профессиональная проба «Вожатый»

*Продолжительность* – 60 минут.

*Необходимые ресурсы***:** канцелярские товары для выполнения зада- ний, презентация, проектор, набор игровых карточек.

*Предварительная подготовка*: не требуется

Самое время попробовать свои силы в какой-то профессии. А что же может быть интереснее в лагере, чем профессия вожатого?

Ребята, кто такой вожатый? Он взрослый друг, помощник, наставник, человек близкий и нужный, на которого ребята могут всегда положиться.

Давайте попробуем вместе нарисовать портрет вожатого, для этого разделимся на две команды:

1. Первая команда рисует, как должен выглядеть вожатый.
2. Вторая команда рисует то, как не должен выглядеть вожатый. Затем от каждой команды выходит представитель и рассказывает,

почему именно так должен или не должен выглядеть вожатый.

А теперь давайте узнаем, какими качествами должен обладать во- жатый. Для этого мы будем передавать мяч друг другу, называя качества вожатого. (Какой он? Доброжелательный, внимательный и тактичный, требовательный, справедливый, искренний и честный, бодрый и жизне- радостный, эмоциональный и энергичный, терпеливый и сдержанный, талантливый, универсальный и многогранный, всемогущий, творческий, веселый, добрый, целеустремленный, современный и т.д.).

Далее предложите ребятам устроить час самоуправления и само- стоятельно провести, например, игры на свежем воздухе, каждый ре- бёнок может предложить игру, объяснить товарищам её правила и про- вести её. Игры можно выбирать из тех, что предложили сами ребята, или дать карточку с описанием игры ребёнку, помочь ему объяснить правила остальным.

Примеры игр на карточках:

1. **«Путаница».** Все участники встают в круг, держась за руки. Вы- бирается водящий, который отходит так, чтобы не видеть, что делает остальная группа. Игроки, не размыкая рук, деформируют круг, запу- тывают цепочку. После того как цепочка запутана, приглашается водя- щий, задачей которого становится распутать всех и восстановить пер- воначальный круг.
2. **«Зеркало».** Все разбиваются по парам и становятся лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки. Один в каждой паре играет роль зеркала. Ему нужно копировать как можно точнее все движения партне- ра, который может хмуриться или удивляться, улыбаться, подмигивать – в общем, как фантазия подскажет. Потом игроки меняются местами.
3. **«Бревно, тропка, мост».** Участники встают в круг и, повернув- шись в одну сторону, начинают двигаться по кругу. Если ведущий про- износит слово «бревно», то все участники кладут руки на плечи, иду- щему впереди. При слове «тропка» идут, присев на корточки. При слове

«мост» – раздвигают руки в стороны.

1. **«Человек к человеку».** Участники разбиваются на пары и встают в круг. Водящий дает команды, которые выполняются каждой парой. На- пример, правая рука к левой руке, спина к спине, ухо к уху, правая нога к правой ноге и т.д. Выполняя команды одну за другой, фигура все более и более усложняется, то есть предыдущие команды остаются зафикси- рованными до команды «Человек к человеку». После этой команды каж- дый участник ищет себе новую пару. Задача водящего успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым водящим.
2. **«Дотронься до…».** Участники встают в круг, не касаясь друг дру- га. Первый участник дотрагивается до второго любой частью тела и т.д. Каждый круг прибавляет новое касание, игра продолжается до тех пор, пока дети не встанут в плотный круг.

Завершить событие можно конкурсом рисунков «В будущем я хочу стать…»

##### Дневное дело. Экономическая игра «В мире бизнеса»

*Продолжительность* – 90 минут.

*Необходимые ресурсы*: листы бумаги, ручки, игровая валюта – креди- ты, реквизит для оформления организаций.

*Предварительная подготовка*: объяснить всем ведущим станций (ор- ганизаций) их функционал.

*Ведущий:* Здравствуйте, дорогие друзья, сегодня вам предстоит оку- нуться в мир бизнеса. Что же это значит? А это значит, что каждый из вас должен будет открыть свои компании по оказанию услуг или же по про- даже какой-либо продукции. Кто же будет приходить в ваши организа- ции? Вы же сами. Начнём по порядку.

В нашей игре есть несколько организаций (вожатые), которые вы- полняют общие функции:

1. Бюро по покупке земельных участков. Место, где непосредствен- но происходит покупка земли, на которой можно вести бизнес.
2. Лицензионное бюро. Компания не может работать без лицен- зии. И вы также этого не можете делать. Поэтому, чтобы реализовывать какую-то деятельность, нужно получить на нее лицензию. Но она бу- дет одобрена лишь на ту деятельность, которая интересна и выполни- ма в условиях лагеря.

Хотелось бы пояснить: если одна компания покупает лицензию, на- пример, на продажу цветов, то она не может оказывать какие-то другие услуги, пока не купит на них тоже лицензию.

1. Банк. В этом месте можно получить кредит с процентной став- кой 9% 15-минутных. То есть каждые 15 минут долг банку будет возрас- тать на 9%. (Простая арифметика: чтобы узнать, какой у вас будет долг через 15 минут, вы умножаете сумму, которую берете, на 1,09)
2. Инспекция. Если вы плохо обращаетесь со своими сотрудника- ми, плохо выполняете свою деятельность, то инспекция может прийти к вам и выписать штраф.
3. Полиция. Эта организация проверяет, точно ли вы реализуете свою деятельность на том участке, который вы купили, а также, есть ли у вас лицензия на оказание услуги. В случае нарушения, вас также ждет штраф.
4. Рекламное агентство. Сами компании не могут себя рекламиро- вать, но если вы хотите, чтобы о вашей фирме узнали, то вам стоит об-

ратиться в рекламное агентство. Они прорекламируют вас всеми до- ступными способами.

1. Бюро по покупке и оказанию дополнительных услуг. Здесь вы смо- жете купить какие-то вещи, которые вам необходимы для работы вашей фирмы. О них вы сможете узнать прямо в бюро.

Это были перечислены организации, с которыми вам необходимо будет взаимодействовать по ходу игры.

Каждому из вас выдается по 170 Кредитов (Кредит – это валюта на- шей игры).

Далее все ребята могут действовать по отдельности или же органи- зовывать фирмы совместно. Для регистрации фирмы, соответственно, нужно приобрести землю, на которой будет происходить их деятель- ность, а также получить лицензию на осуществление деятельности. Сто- имость земли зависит от ее местонахождения. Стоимость лицензии фик- сирована – 15 Кредитов.

Если вам не хватает денег, то вы можете обратиться в банк, там вам выдадут кредит на сумму, которая вам необходима. Но помните, что каждые 15 минут ваш долг увеличивается, поэтому советуем не- сколько раз подумать, стоит ли брать кредит и на какую сумму.

После покупки земли и получения лицензии вы можете обратиться в рекламное агентство, чтобы вас разрекламировали. Также туда можно обратиться для поиска людей на работу (Рассматривается случай, при ко- тором не все ребята будут создателями какой-то фирмы). Людям, при- шедшим на работу, нужно будет, конечно же, платить зарплату. Мини- мальная зарплата может быть равна 3 Кредитам в 30 минут.

В ходе игры вам будет помогать вожатый, к которому можно будет обращаться по всем вопросам.

Цель игры: заработать как можно больше денег командой. Законы и правила:

1. Осуществлять деятельность только на той земле, которая была приобретена.
2. Осуществлять только ту деятельность, на которую у вас есть ли- цензия.
3. Хорошо относиться к своим работникам.
4. Выполнять все правила в обществе, которые действуют в РФ.

Как только время кончится, побеждает человек или команда, у кого большего всего Кредитов. Удачи!

*По окончанию дела рефлексия:* Понравилось ли вам дело? Что ново- го для себя вы узнали сегодня? Какие выводы вы сделали во время на- шего дела?

***Описание примерных сценарных ходов событий 9-го дня смены. Миссия «Создавай и вдохновляй!»***

##### Утреннее дело. Квиз «Кинохиты»

*Продолжительность* – 60 минут.

*Необходимые ресурсы*: грамоты, листочки и ручки для ответов, блан- ки для жюри.

*Предварительная подготовка*: не требуется.

Отряд делится на команды по 3–5 человек.

Ваша задача: в течение 60 секунд, посовещавшись, придумать на- звание своей команды, оно должно отражать тематику Кино или Муль- типликации.

##### РАУНД 1. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ

Вас ждут 10 вопросов с 4 вариантами ответов.

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

После того, как все вопросы будут озвучены, мы продемонстриру- ем их ещё раз, у вас будут дополнительные 30 секунд, в течение кото- рых нужно проверить свои ответы и сдать их жюри.

Каждый правильный ответ – 1 балл.

##### Лучший друг Рапунцель – это …

А. Барсук

***Б. Хамелеон***

В. Воробей

Г. Принцесса Фиона

##### Какая мультипликационная компания чаще всего выпуска- ет мультфильмы о принцессах?

А. Warner Brothers

Б. Pixar

***В. The Walt Disney Company***

Г. Paramount Pictures

##### Мушу из мультфильма «Мулан» был …

А. Змеёй

Б. Ящерицей

***В. Драконом***

Г. Птеродактилем

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

А. Любаве Б. Тихону

В. Алёше Поповичу

***Г. Коню Юлию***

##### Какое имя у кота, который никак не может поймать малень- кого коричневого мышонка?

А. Джерри Б. Тим

***В. Том***

Г. Матроскин

##### 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

##### Как называется фильм, афишу которого вы видите на экране?

***А. Мир Юрского периода***

Б. Эра динозавров В. Господство

Д. Мег: монстр глубины

##### 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

1. **Какого фильма НЕ существует?** А. Мстители: Война Бесконечности Б. Мстители: Эра Альтрона

***В. Мстители: Гражданская война***

Г. Мстители: Финал

##### Как зовут персонажа, которому принадлежит фраза «Сме- каешь?»?

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, посовещавшись, записать на- звание фильма или мультфильма, который загадан с помощью эмодзи. После того, как все картинки будут показаны, мы продемонстриру-

ем их ещё раз, у вас будут дополнительные 30 секунд, в течение кото- рых 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, ми- мики, эмоций и т.п.). Максимум – 1 минута на показ персонажа. На 1 ко- манду – 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 (Братья 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 за- будьте обязательно подписать название команды на рисунке.

Как только афиши готовы, вы передаёте их по часовой стрелке коман- де соперников. Задача команды соперников – отгадать фильм или муль- тфильм, который изображён на афише.

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

##### РАУНД 5. ПЕСНИ

Будут звучать песни из известных мультфильмов, ваша задача – на- писать название мультфильма (20 секунд на размышления). Как толь- ко 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, посовещавшись, 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» |
|  |  |
| Иккинг, «Как приручить дра- кона» | Эльза, «Холодное сердце» |
|  |  |
| Князь Владимир, Франшиза  «Богатыри» | По, «Кунг-фу панда» |

Подсчёт баллов и подведение итогов.

##### Дневное дело. Стартин «Вы в танцах!»

*Продолжительность* – 90 минут.

*Необходимые ресурсы*: стулья, газетные развороты, карточки с зада- ниями, микрофон, музыкальное сопровождение, ноутбук, колонки, ска- мейка, 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 се- годня на стартине «Вы в танцах!». «Лагерь интертеймент» совместно с Вожатый-групп-фильм представляет новое шоу «Вы в танцах!».

*\*Выходит режиссер, садится на стул, в то время как помощница вьёт- ся вокруг него, предлагая различную помощь в том или ином деле\**

**Помощница**: Может вам поменять состав участников? Может быть, изменить место съёмок?

**Режиссёр**: Это всё не поможет, потому что я даже не знаю, будет ли кому-то интересно данное шоу!

**Помощница**: Ой, а я-то думала тут что-то более серьезное! Думаю, что мы с ребятами вам поможем. Они докажут, что именно они в тан- цах, и на это стоит посмотреть!

**Режиссёр**: Было бы не плохо. Что ж поглядим. А судьи кто?

**Помощница** – Поприветствуем наше многоуважаемое жюри.

*\*1 конкурс\**

**Ведущий**: Итак, внимание. Сейчас будет играть музыка, под кото- рую необходимо станцевать всем отрядом, но не всё так просто. Танце- вать нужно, соприкасаясь различными частями тела с соседями. Начнём с простого: танцуем, держась за руки! \*\*\* А теперь коленями! \*\*\* Локтя- ми! \*\*\* 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 скла- дывать листочек вдвое и продолжать танцевать на том кусочке, что оста- нется. 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 «Имаджи- нариум», для которого мне будут нужны добровольцы. Один участник под музыку будет показывать какого-то персонажа, а весь отряд соответ- ственно будет угадывать того, кого ему показывает отряд. Главное усло- вие 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 дет- ства: это всеми любимый музыкальный стул. Все участники бегаю во- круг стульев, а как только заканчивается музыка, стараются занять сво- бодный стул.

*Итак, у нас есть победитель! Поздравляем! А нас ждёт следующее за- дание.*

*\*5 конкурс\**

**Ведущий**: Итак, для этого задания мы предлагаем девочкам и маль- чикам лагеря поделиться на две группы: слева – мальчики, а справа де- вочки. 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 сей- час 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***:* Что же скажет наш режиссёр?

**Режиссёр**: Пока мне сложно сказать что-то определённое, поэтому я бы хотела посовещаться с судьями.

**Ведущий**: Итак, слово многоуважаемому жюри.

*\*Подведение итогов\**

**Режиссёр**: Теперь я точно знаю, что и как снимать, что наше шоу

«Вы в танцах!» точно будет интересно многим. До новых встреч на съё- мочной площадке, дорогие друзья!

***Описание примерных сценарных ходов событий 10-го дня смены. Миссия «Создавай и вдохновляй!»***

##### Утреннее дело. Малая форма работы «Пришёл, увидел, сочинил!»

*Продолжительность* – 60 минут.

*Необходимые ресурсы*: картон, цветная бумага, листы белой бумаги, ножницы, фломастеры, карандаши, ноутбук с музыкой, сосуд с малень- кими карточками трёх цветов.

*Предварительная подготовка*: расставить столы и стулья на три ко- манды.

**Ведущий:** Ребята, любите ли вы читать книги? *\*Ответы\** А какие книги вы уже читали? *\*Ответы\**

**Директор издательского дома:** Так и знала, что сидите тут и про- хлаждаетесь! А сроки, между прочим, не ждут! Быстро все за работу!

**Ведущий:** Но подождите, объясните толком, что происходит, а то мы с ребятами в полном замешательстве.

**Директор издательского дома:** Сегодня книгу уже нужно сдавать в печать, а у вас совершенно ничего не готово. Немедленно приступайте. **Ведущий:** Ребята, вы что-нибудь понимаете? Что она хочет от нас?

*\*Ответы\**

**Директор издательского дома:** Вот, наконец-то сообразили, что мне нужна книга, и сейчас же!

**Ведущий:** Ох, надо срочно что-то предпринять. Ребята, давайте вместе подумаем, о чем будет наша книга? *\*Ответы-предложения де- тей\** Замечательные идеи! Давайте проголосуем за лучшую. *\*Голосова- ние, выбор одной идеи\** У вас есть 4 минуты на то, чтобы придумать не- большой сюжет, который будет соответствовать этой идее.

**Директор издательского дома:** Слишком долго! Сроки поджимают!

**Ведущий:** Ну, что? Готовы? Расскажите, что вы придумали? *\*Крат- кий рассказ\** Прекрасно! А теперь смотрите, у меня есть коробка с разноц- ветными бумажками, каждый должен взять себе одну. *\*Выбор бумажки\**

Итак, у каждого в руках карточка определенного цвета, разбейтесь на три команды по цветам. У каждой группы свой стол, рассаживайтесь вокруг. Теперь, когда все готовы, мы можем приступить к сложному про- цессу создания книги. Наша первая группа будут создавать дизайн об- ложки, вторая – страницы, а третья займется подготовкой представле- ния книги нашему директору. На ваших столах есть все необходимые материалы. Удачи! Ребята, главное – не забывайте, что мы создаем одну книгу, она должна получиться такой, какая понравится всем вам. Как вы думаете, что для этого нам необходимо? *\*Общение между группами, уме- ние договариваться\** Все правильно! Даю вам 30 минут на подготовку, приступаем.

*\*Работа каждой группы по созданию книги, презентация\**

**Ведущий:** Да, это именно то, что нужно! Вы все большие молодцы, такую книгу не стыдно и направить в печать. А все потому, что вы ра- ботали дружно и сообща. Давайте теперь торжественно выберем место в нашем отрядном уголке для этой прекрасной книги, чтобы она всег- да напоминала вам, что можно добиться таких потрясающих результа- тов, если работать вместе.

*\*Торжественная церемония отправления книги в отрядный уголок\**

##### Дневное дело. Мастер-класс «Коллективная картина»

*Продолжительность* – 90 минут.

*Необходимые ресурсы*: целая картинка, эта же картинка, разрезан- ная на 6 прямоугольников, набор одинаковых канцтоваров на 6 групп: гуашь, кисточка, карандаш, ластик, баночка с водой, белый лист бумаги.

*Предварительная подготовка*: не требуется.

Для проведения мастер-класса необходимо разделить отряд на 6 групп по 2–5 человек. Каждая группа получает одинаковый набор канц- товаров: гуашь, кисточку, карандаш, ластик, баночку с водой, белый лист бумаги. В каждой команде необходимо выбрать одного связного, кто бу- дет общаться с ведущим и связными из других команд.

Когда связные выбраны, ведущий представляет идею мастер-клас- са – рисование коллективной картины, но не всё так просто, так как каж- дая команда будет рисовать только один фрагмент картины, а затем, когда все кусочки будут готовы, их нужно будет совместить как пазл и со- брать общее изображение.



Перед началом работы ведущий приглашает к себе связных, пока- зывает им ту картину, которую они будут совместно рисовать, выдаёт каждому связному фрагмент этой картины. Каждая команда будет ри- совать свой кусочек пазла.

Правила работы:

1. Команды работают в полной тишине.
2. Только связной может общаться с ведущим, со связными других команд.
3. Для уточнения вопросов по расположению объектов, цветов ри- сунков и т.п. связные подходят к ведущему и только возле него могут обсуждать данные вопросы, а далее в тишине передают информацию своим командам.
4. За время работы каждый связной может по 1 разу попросить ве- дущего ещё раз показать общую картину.
5. Время на работу команд – 60 минут.

Как только все фрагменты нарисованы, пазл собирается, склеива- ется и помещается в отрядном уголке.

Возможные темы для рисования:

1. Кадры из известных мультфильмов, фильмов.
2. Сюжеты сказок, рассказов, повестей.
3. Путешествия: морские, по суше, в космос и т.д.
4. Известные личности.

***Описание примерных сценарных ходов событий 11-го дня смены. Миссия «Будь с Россией!»***

##### Целевые установки тематического дня смены «Быть с Россией»

**Цель** тематического дня «Быть с Россией» – создание условий для развития у участников смены духовно-нравственных качеств, изу- чения истории России и родного региона, знакомства с национальными традициями и обычаями народов России, формирования чувства гор- дости за страну.

##### Задачи:

* + продолжить формировать патриотическое сознание и любовь к своей стране через знакомство участников смены с националь- ными традициями народов России;
  + повысить интерес к изучению культурного и исторического про- шлого родного города и страны;
  + создать условия для формирования навыков общения и толерант- ности через участие детей в совместной деятельности;
  + сформировать установку на командное взаимодействие, взаимо- поддержку и заботу об общем деле;
  + организовать разнообразную общественно значимую досуговую деятельность детей.

**Ожидаемые результаты** тематического дня смены «Быть с Рос- сией»:

* + формирование социально значимых ценностей и качеств лич- ности, таких как толерантность, уважение к разным культурам и мнениям, ответственность и патриотизм;
  + формирование чувства причастности к большой стране;
  + расширение знаний о богатой истории России, о национальных символах, культуре, традициях и достижениях страны;
  + понимание значимости консолидации ресурсов для решения со- циально значимой деятельности.

*План тематического дня смены «Быть с Россией».* В тематический день смены «Быть с Россией» входят специально разработанные дела, среди которых: линейка, тематические полчаса песни, акция «Письмо другу», классная встреча, ярмарка, концертная программа и вечерний

сбор отряда. Характер дел должен быть направлен на трансляцию ду- ховно-нравственных ценностей и вовлечение участников смены в со- бытия тематического дня.

Учитывая цели и задачи этапов проведения лагерной смены, а также цели тематического дня смены «Быть с Россией», последний рекоменду- ется проводить в начале основного периода смены. Решенные к этому моменту задачи знакомства и адаптации позволяют участникам смены выстроить эффективную коммуникацию и взаимодействие со свер- стниками и принять активное участие в творческих видах деятельности.

К организации и проведению тематического дня смены «Быть с Рос- сией» привлекаются значимые деятели региона, представители мест- ных органов власти.

##### Рекомендации по проведению ключевых событий тематического дня «Быть с Россией»

**Торжественная линейка «Это моя Россия»**

*Продолжительность* ***–*** 30 минут.

*Необходимые ресурсы*: музыкальное оформление, Государственный гимн Российской Федерации, Государственный флаг Российской Феде- рации.

*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 Фе- дерации предоставляется (либо вынос флага зна- менной группой). Лагерь, смирно. Звучит Государственный гимн Рос- сийской Федерации.

*Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага.*

В: Вольно!

Приветственные слова от приглашённых гостей

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 терри- тория располагается на двух континентах и омывается множеством мо- рей. Каждый регион нашей страны имеет свои уникальные черты и до- стопримечательности. Россия славится своими традициями, народным искусством и музыкой. Этническое многообразие нашей страны дела- ет 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 ве- личественных рек. И наконец, необходимо вспомнить о наших знаме- нитых личностях. Россия дала миру множество выдающихся писателей, художников, учёных и спортсменов. Будьте горды своей страной и пом- ните, что каждый из вас – часть этой прекрасной истории.

В: Кроме того, у нашей страны есть много символов. Например, Го- сударственный флаг Российской Федерации – это символ единства, силы и гордости нашей страны. Красный цвет символизирует отвагу и сме- лость наших предков, которые всегда готовы защищать свою Родину. Си- ний цвет олицетворяет верность и преданность нашим идеалам и ценно- стям. Белый цвет символизирует чистоту и мир, который мы стремимся сохранить и укрепить. Государственный флаг России – это не просто ку- сочек ткани, это знамя, под которым мы объединяемся, работаем и стро- им 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 наверх и закройте глаза.

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

***Творческие детские номера, подготовленные участниками смены.***

##### Тематические полчаса 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 исполне- ние песен о России, малой Родине, показывающих разнообразие куль-

тур, пробуждающих чувства гордости за страну, а также создающих ат- мосферу 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.

##### Акция «Письмо другу»

*Продолжительность* ***–*** 30 минут.

*Необходимые ресурсы*: бланки для писем, конверты, ручки.

*Предварительная подготовка*: не требуется.

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

Каждому ребёнку предлагается написать небольшое письмо, в ко- тором он расскажет о себе, своих увлечениях и интересах, регионе про- живания, а также сочинить послание и пожелание предполагаемому адресату. По желанию дети могут оставить свои контакты, чтобы полу- чатели писем могли связаться с отправителями. Далее все письма соби- раются и передаются педагогам другого лагеря. Обмен письмами мож- но организовать среди разных смен одного лагеря или лагерей внутри одного муниципального образования/региона, либо выйти на межре- гиональный уровень.

После проведения акции «Письмо другу» для поддержания инте- реса к общению и объединению детей предлагается организовать об- щелагерную почту. У каждого отряда появляется собственный почто- вый ящик и любой желающий может отправить письмо, адресованное к кому-то лично или целому коллективу. Такая почта может существо- вать в течение всей смены с назначением ответственных детей, выпол- няющих роль почтальонов.

##### Классная встреча

*Продолжительность* ***–*** 60 минут.

*Необходимые ресурсы*: поощрительные призы за лучшие вопросы.

*Предварительная подготовка*: не требуется.

«Классные встречи» – проект, в рамках которого успешные и извест- ные люди встречаются с ребятами, рассказывая о себе и своём профес- сиональном пути, стараются поделиться с детьми опытом и знаниями. Активисты в открытой и неформальной беседе могут задать интересу- ющие вопросы (о личной жизни, карьере и профессиональном успехе героя) или спросить совет в чём-либо.

Ведущими классной встречи могут стать сами участники профиль- ной смены. В качестве гостя можно пригласить значимого и выдающе- гося человека региона (писателя, спортсмена, учёного, музыканта, пе- дагога, врача и др.). Встреча строится в форме диалога между гостем и участниками смены. В самом начале гость может рассказать о себе, своей деятельности и яркие факты из своей биографии, которые были бы интересны детям. Далее участники могут задать вопросы. В конце встречи гость выбирает самые интересные вопросы и поощряет их ав- торов подарками.

Во время общения можно делать акценты на личности человека, его истории успеха, внесённом вкладе в развитие региона. Кроме того, для проведения «Классной встречи» возможно использование презен- тационного или видеоматериала гостя.

##### Ярмарка «Многообразие в единстве»

*Продолжительность* ***–*** 90 минут.

*Необходимые ресурсы*: музыкальное и художественное оформление, костюмы.

*Предварительная подготовка*: отряд организует работу станции, ко- торая раскрывает самобытность одной из национальностей, проживаю- щей на территории Российской Федерации.

Данное дело направлено на формирование у участников смены от- ношения к России как многонациональной стране, а также на погруже- ние в историю различных культур и традиций. Подготовка и проведение

ярмарки подразумевает изучение участниками смены национальных особенностей России.

Отряд самостоятельно выбирает регион России и готовит его пре- зентацию. Для презентации рекомендуется использовать игры, танцы, песни, загадки, частушки, прикладное искусство, костюм, диалекты и т.д., характерные для выбранного региона. В начале подготовки важно убе- диться, что выбранные отрядами регионы не повторяются либо рассма- триваются с различных, отличающихся сторон.

Для непосредственного проведения ярмарки «Многообразие в един- стве» необходимо разделить каждый отряд на две группы: организую- щие работу станции и посещающие станции, подготовленные други- ми отрядами.

В самом начале даётся вводная о проведении ярмарки и правилах её проведения. Во время ярмарки участники свободно перемещаются от станции к станции без маршрута и строгого ограничения по време- ни. Рекомендуемое время для проведения одной станции – до 10 мин. Если имеется возможность использования различных костюмов, при- ветствуется в завершении ярмарки дефиле участников.

Пример заданий одной из станций можно найти в приложении.

##### Концертная программа «Россия – мой дом»

*Продолжительность* ***–*** 90 минут.

*Необходимые ресурсы*: музыкальное и художественное оформление, клубок ниток.

*Предварительная подготовка*: сольные и отрядные номера.

Праздничная концертная программа «Россия – мой дом» станет яр- ким эмоциональным завершением тематического дня «Быть с Россией». Дети заранее могут записаться на выступление, как с сольным номером, так и отрядным. Номера могут быть различной творческой направлен- ности и должны отражать тематику концерта и дня в целом. Рекомен- дуется выбрать на роль ведущих активных участников смены. Участие в концертной программе позволит детям получить опыт выступления на сцене и реализации своего творческого потенциала.

В завершение концертной программы предлагается сделать следу- ющее символичное действие под финальную песню. Ведущий бросает

клубок ниток в зал, участник, принимая его, обматывает нитку вокруг руки и перекидывает клубок в другой конец зала. Так происходит до тех пор, пока клубок ниток не побывает в руках каждого участника. В завер- шающей речи ведущего программы следует сделать акцент на единстве и объединении детей, ведь они все живут в одном доме – России.

##### Вечерний сбор отряда «Мы вместе»

*Продолжительность* ***–*** 60 минут.

*Необходимые ресурсы*: фонарик, гирлянды, символ отряда, украше- ние помещения, сюрпризки.

*Предварительная подготовка*: не требуется.

Важно заранее настроить и подготовить детей, чтобы создать спо- койную доверительную атмосферу для общения. В предварительно укра- шенную для проведения вечернего сбора отряда комнату приглашаются дети. И в самом начале повторяются правила его проведения:

* говорим о самом важном откровенно;
* обсуждаем не человека, а дела и поступки;
* внимательно слушаем, не перебиваем;
* говорим вполголоса;
* критикуешь – помогай, советуй, предлагай;
* когда человек высказался – благодарим, потерев ладошки друг об друга;
* говорит тот человек, в руках у которого есть символ отряда. Основой для обсуждения на вечернем сборе отряда может послу-

жить следующая древняя народная притча про метлу.

*Жил один старик, и было у него трое сыновей. Братья часто ссори- лись друг с другом. Старик думает: «Как только умру, сыновья разделят- ся и разойдутся, и всем будет худо».*

*Пришло время старику умирать. Позвал он сыновей и велел принести веник. Сыновья подали отцу веник.*

*Старик говорит:*

* *Переломите веник. Сыновья сказали:*
* *Разве можно веник переломить?*

*Старик развязал поясок на венике, и прутья рассыпались.*

* *Ломайте прутья! – сказал старик. Сыновья все прутья переломали.*

*Старик говорит:*

* *Вот и с вами будет то же, что с этим веником. Если вы будете вме- сте дружно жить, никакая беда вас не одолеет. А как разойдётесь по од- ному, тогда все пропадёте.*

Обсуждение притчи проходит в свободном формате, дети могут вы- сказаться по поводу притчи и рассказать, что она значит для них. Во- жатый в конце может подвести итог, что для успеха в любом деле нуж- на сила и эта сила – в нашем объединении и единстве.

В конце вечернего сбора важно провести анализ всего дня, вспом- нить ключевые события.

* Какое событие сегодня стало для меня самым значимым?
* Что я узнал нового о нашей стране?
* Что больше всего меня удивило в знакомстве с культурой нацио- нальностей?
* Чему я научился новому сегодня?
* Что для меня означает быть вместе? Быть с Россией?

Для запечатления этого дня вожатый может подготовить сюрприз- ки на память. В завершении можно исполнить отрядную песню и про- вести ритуалы прощания.

##### Приложение Пример заданий станции в рамках проведения ярмарки

**«Единство в многообразии»**

*Костромская область*

Встречает участников девочка в костюме Снегурочки. Приветствует и кратко рассказывает об истории и особенностях региона.

* Здравствуйте, хлебом солью угощаем, так всегда гостей встречаем. А ещё на нашем столе вы часто можете встретить костромской сыр, ще- ницу, белые грузди, чёрную соль, ну и куда же без хлебово – это любое первое блюдо, которое можно есть (хлебать).

Знаете ли вы, что Костромская область имеет множество стату- сов? Например, Кострома – сырная, льняная, ювелирная столица Рос- сии; Кострома – родина Снегурочки; Кострома – кинематографическая; Кострома – колыбель дома Романовых, «жемчужина» Золотого кольца

и многое другое. Но для начала попробуйте отгадать, как зовут жите- лей у нас?

**Костроми́ч** Костромча́нин Костромя́нин

Играть все любят, и взрослые, и дети. Сейчас мы вас научим играть в несколько наших любимых.

**Игра** *«Заплетайся плетень».* Играющие делятся на две равные по си- лам команды – зайцы и плетень. Чертят две параллельные линии – кори- дор шириной 10-15 см. Игроки – плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы – на одном из концов площадки. Дети – пле- тень читают:

Заяц, заяц не войдет

В наш зеленый огород! Плетень, заплетайся, Зайцы лезут, спасайся!

При последнем слове зайцы бегут к плетню и стараются разорвать

его или проскочить под руками играющих. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят:

«Иди назад, в лес, осинку погрызи!». И они выбывают из игры. Дети – плетень поворачиваются лицом к зайцам и читают:

«Не войдет и другой раз,

Нас плетень от зайцев спас!».

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого ме- няются ролями.

Правила игры: побеждает та группа, которая переловит всех зайцев при меньшем количестве запевов.

**Игра** *«Кострома»*.

А ну честной народ, становись в хоровод!

*Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится водящий – Кострома. Играющие идут по кругу и говорят слова на распев.*

Ах, где ты, моя Кострома, Ах, где, государыня моя? Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь? Кострома: Нитки пряду!

*Дети ходят в хороводе и пальчиками показывают, как будто прядут.*

Ах, где ты, моя Кострома, Ах, где, государыня моя? Дома, Кострома?

Кострома: Дома! Дети: Что делаешь?

Кострома: Клубки мотаю!

*Дети ходят в хороводе и показывают, как мотают клубки.*

Ах, где ты, моя Кострома, Ах, где, государыня моя? Дома, Кострома?

Кострома: Дома! Дети: Что делаешь?

Кострома: Поработала – пообедаю!

*Дети ходят в хороводе и показывают, как едят ложкой.*

Ах, где ты, моя Кострома, Ах, где, государыня моя? Дома, Кострома?

Кострома: Дома! Дети: Что делаешь?

Кострома: Легла да уснула...

*Дети ходят в хороводе, сложили ладошки и как будто спят.*

(Тихо) Ах, где ты, моя Кострома, Ах, где, государыня моя?

Дома, Кострома? Кострома: Дома! Дети: Что делаешь?

Кострома: Проснулась – попрыгаю!

*Все дети прыгают.*

Ах, где ты, моя Кострома, Ах, где, государыня моя? Дома, Кострома?

Кострома: Дома! Дети: Что делаешь?

Кострома: Сейчас догонять вас буду!

*Все разбежались кто куда.*

Дети разбегаются в разные стороны, водящий – догоняет, первый пойманный становится Костромой. Игра повторяется.

Кроме того, Костромская область раскинулась на 500 км и занимает площадь в более 60 000 квадратных метров, а это означает, что диалектов очень много и даже внутри одной области не все друг друга могут сра- зу понять. Попробуйте догадаться, что могут означать следующие слова.

**Ревит** – ревёт, плачет **Больничка** – больничный лист **Отдайся (отдайсь)** – отойди

**Катулька** – накатанный тротуар, ледянка

**Прибираться** – делать уборку в доме

**Баский, баской, баско** – красивый, нарядный

**Басалай** – озорник, сорванец

**Взбулгачить** – взбудоражить

**Ветреет (о выстиранном белье)** – сушится

**Лыва** – ручей; низкое место, подтопляемое водой; лужа на доро- гах после дождя

**Мерековать** – думать, размышлять

**Навздеваться** – надеть на себя что-то лишнее, слишком тепло одеться

**Перемываха** – одежда для переодевания

**Позобать** – поесть, а **зазобался** – подавился

**Сгоношить** – сделать что-то быстро, на скорую руку, из старого пе- ределать

**Торгаться** – пытаться открыть дверь, стучаться в дверь

***Описание примерных сценарных ходов событий 12-го дня смены. Миссия «Благо твори!»***

##### Интерактивное занятие «Кто такой волонтёр?»

*Цель:* познакомить детей и подростков с деятельностью волонтёров, с волонтерскими проектами Движения Первых.

*Задачи:*

* формирование у детей представления о задачах и особенностях волонтёрской деятельности;
* формирование у детей интереса к волонтерской деятельности;
* формирование ценностных ориентаций у детей и подростков;
* способствование формированию активной жизненной позиции у детей и подростков.

*Время проведения****:*** 45 минут – 1 час.

*Место проведения:* актовый зал/ учебный кабинет.

*Оборудование****:*** канцелярские товары (ватманы, цветная и белая бу- мага, 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 сопро- вождать рассказ несложными заданиям.

***Ход дела.***

Каждый из нас сделал свой выбор – активная, интересная и полез- ная жизнь. Одним из направлений активной жизненной позиции явля- ется волонтерство. Сегодня мы с вами поговорим о волонтерах и волон- терском движении, его значении в нашей жизни. В течение всей нашей встречи мы будем выполнять различные задания. За каждое пройден- ное испытание вы получаете по одной букве. По завершению разгово- ра попробуйте собрать из букв слово / фразу (это могут быть слова: ВО- ЛОНТЁР, ДОБРО, БЛАГО ТВОРИ и т.п.).

Волонтерство в России сегодня – это особая форма помощи челове- ка человеку и не только. Это новые возможности, знакомства. Это ши- рокий круг деятельности, это помощь тому, кто нуждается. Помощь эта осуществляется добровольно на благо окружающих без расчёта на де- нежное 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 рабо- ты и не держит злобы, то помашите рукой.

Если вам нравится обучаться и быть обучающимися, улыбнитесь!

*Задание 1* «Продолжи фразу: Волонтер – это……»

Всем участникам по очереди предлагается продолжить фразу «Во- лонтер – это..». Это задание позволяет определить уровень сформиро- ванности знаний участников о добровольчестве, узнать об их опыте.

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 свобод- ные союзы людей, объединенные каким-либо интересом.

*Задание 2* «Портрет настоящего волонтера»

Сейчас группам предлагается нарисовать и описать портрет волон- тера.

*Задание 3* «Закончи предложение»

Ребятам предлагается начало фразы, которое им нужно продол- жить (можно просить отвечать хором).

1. Растает даже ледяная глыба от слова теплого…….(спасибо)
2. Зазеленеет старый пень, когда услышит…. (добрый день)
3. Когда вас ругают за шалости, вы говорите… (извините, пожалуй-

ста)

1. Если друг попал в беду….(помоги ему)
2. Решай споры словами, а не …..(кулаками)
3. Если словом или делом вам поможет кто-нибудь, не стесняйтесь

громко, смело говорить….(благодарю)

1. Если больше есть не в силах, скажем маме мы…(спасибо)
2. Если солнце садится, по деревьям золотится, говорим тогда при встрече всем знакомым… (добрый вечер)
3. Мальчик вежливый и развитый говорит, встречаясь… (здрав- ствуйте).

*Задание 4.* «Цветок доброты»

Как вы думаете, какими качествами должен обладать волонтер? Да- вайте вместе заставим наш цветок доброты расцвести яркими краска- ми. Для этого нам нужно на каждом лепестке написать качества, кото- рыми должен обладать настоящий волонтёр.

*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 жалей, 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 поощряй, а зло порицай.

Доброе дело два века живет. Добрые слова дороже богатства

*Задание 6.* «Чем занимаются волонтёры»

Задача детей придумать названия дел по направлениям

1. Социальное волонтерство – самое известное. Это помощь одино- ким ветеранам, помощь детям, работа с той категорией людей, которую принято называть социально незащищёнными.
2. Культурное волонтерство – зачастую называют арт-волонтерством. Это волонтерство направлено на дела, связанные с искусством, культу- рой и кинематографом. В помощи волонтеров нуждаются и дома куль- туры, музеи, библиотеки.
3. Спортивное волонтерство. Благодаря тому, что в России про- шла 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 во- лонтерство имеет свои отличия, поскольку здесь важны особые компе- тенции 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.

1. Еще одно достаточно узнаваемое направление – экологическое волонтерство. И здесь нужно сказать не только о сохранении природы в классическом её напоминании, но еще и защите флоры и фауны. Так- же здесь ведется большая просветительская работа, акции, проекты. Ведь даже существуют специальные фонды им организации, занимающиеся экологическим волонтерством.
2. 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.

Можно попросить участников ответить на несколько вопросов: кто такой волонтер, чем он занимается, хотите ли вы стать волонтерами, что для этого нужно делать.

##### Конкурс проектов «БЛАГО ТВОРИ!»

*Цель:* создать условия формирования и развития у детей и подрост- ков опыта проектной деятельности.

*Задачи:*

* формирование и развитие коммуникативных навыков у детей и подростков;
* развитие творческих способностей детей и подростков;
* формирование у подростков навыков целеполагания и планиро- вания;
* разработка участниками смены проекта для волонтерского отря- да/ объединения.

*Время проведения:* 2 часа.

*Место проведения:* актовый зал/ учебный кабинет.

*Оборудование:* канцелярские товары (ватманы, цветная и белая бу- мага, 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 волонтёрский проект, кото- рый можно реализовать в школе. После защиты проектных идей опреде- ляется лучший проект и команда (группа). Команды в данном деле могут быть смешанными, могут работать отряды или микрогруппы.

При составлении командами проектных идей педагогам важно об- ратить внимание на флагманские проекты Движения Первых: «Храни- тели истории», «Юннаты первых», «Зарница 2.0», «Вызов первых», «По- ходное движение «Первых», «Звучи», «МедиаПритяжение», «Первая помощь», «Благо твори» и другие. Можно предложить ребятам поду- мать о реализации этих или подобных проектов в родной школе в даль- нейшем.

***Ход дела.***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этап работы** | **Время** | **Что делает группа** |
| 1. Определение проблемы | 7 | Написать список проблем, которые вол- нуют группу (чем больше, тем лучше) |
| 2. Сформулируйте цель про- екта | 2 | Выбирает одну из проблем. Формулиру- ет цель проекта.  *Цель – это предполагаемый конечный результат деятельности. Требования к цели: конкретность, четкая и понят-*  *ная формулировка, реальность, измери-*  *мость (понятен конечный продукт)* |
| 3. Докажите, что проект ак- туален | 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 реше- ния проблемы |
| 5. Определите ресурсы | 3 | Написать, какие нужны ресурсы  для каждого из вариантов решений *(ра- ботают в таблице)* |
| 6. Определите риски реали- зации проекта | 3 | Написать, какие могут быть риски  у каждого из вариантов решений *(рабо- тают в таблице).*  *Риски могут быть материальные, риски*  *участников, социальные*. |
| 7. Выберете 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 |

##### Самоаттестация отряда (см. день 3)

***Описание примерных сценарных ходов событий 13-го дня смены. Миссия «Благо твори!»***

##### Мастер-класс «Правила организаторской работы»

*Цель:* познакомить ребят с правилами организаторской работы.

*Задачи:*

* создание условий для формирования опыта эффективного взаи- модействия в группе;
* развитие у детей коммуникативных навыков.

*Время проведения:* 40–50 минут.

*Место проведения:* отрядное место, помещение со стульями и сто- лом/флипчартом.

*Оборудование:* бумага, фломастеры, флипчарт.

***Общий ход***

1. Вводная часть.

Сообщение цели мастер-класса.

Можно начать с игры на взаимодействие.

1. Обсуждение теории.

Организаторская деятельность – это целенаправленная активность по приведению в систему действий и операций других людей по дости- жению результата целевой деятельности.

Организовать – это привести в действие систему, упорядочить дей- ствия и операции других людей.

Этапы организаторской работы

Старт – получение задания, определение проблемы.

1. Определение целей и усвоение задач.
2. Обеспечение работы (условия, средства, исполнители).
3. Планирование работы и распределение обязанностей.
4. Оперативное руководство (согласование, контроль).
5. Анализ эффективности, подведение итогов. Финиш – отчет о выполнении задания.
6. Определение целей и усвоение задач.

Имея четкое представление о проблеме, можно приступать к распи- сыванию целей предстоящей работы. На этом этапе важно определить ее общие направления. Их назначение – описывать «конечные точки» плана, предполагаемый результат.

Теперь, обговорив общие цели, самое время начать их конкретизи- ровать. Поле «задачи» предназначено для того, чтобы в нем конкрет- но расписать все составляющие цели. Разница будет в том, что теперь от нас потребуется определить действия, необходимые для выполнения поставленных целей.

1. Обеспечение работы.

Теперь необходимо задуматься об обстановке, в которой нам при- дется работать. В первую очередь речь пойдет о наших средствах, ре- сурсах, то есть, о том, что уже есть в нашем распоряжении. Это исклю- чительно важно, чтобы потом не делать лишнего.

1. Планирование работы и распределение обязанностей. Немаловажна работа с командой (Кто?). В общем смысле команда –

это единое эффективное целое, коллектив людей, единомышленников, объединенных общей целью. Несмотря на то, что проект индивидуаль- ный, обязательно потребуются помощники, консультанты, эксперты – команда проекта. Исследования показали, что высокоэффективные ко- манды характеризуются следующим:

* + имеют хотя бы одного человека, являющегося ядром команды;
  + отличаются высоким качеством конечных результатов своей де- ятельности;
  + члены команды хорошо сотрудничают друг с другом;
  + состав команды хорошо сбалансирован в зависимости от ролей, выполняемых членами команд;
  + руководители команды пользуются большим уважением благода- ря примеру, который они подают членам команд;
  + имеют высокую степень автономности;
  + способны быстро учиться на собственных ошибках;
  + имеют навыки оптимального решения проблем и регулярно сле- дят за их разрешением;
  + участники команды хорошо мотивированы.

1. Оперативное руководство.

«Броуновское движение» в команде не производит никакого внеш- не выраженного результата. Необходима внешняя сила, чтобы сделать векторы усилий параллельными.

Координированные действия членов команды возможны только при условии осознания и принятия членами команды общей цели дей- ствий. Только в этих условиях возможен эффект *синергии*, когда эффек- тивность командной работы больше, чем просто сумма вкладов в рабо- ту отдельных ее членов.

1. Анализ, итоги.

Никогда не упускайте момента сказать о человеке доброе слово, если он того заслуживает. Доказано, что похвала, одобрение действуют во много раз сильнее, чем порицание.

За свои ошибки отвечайте сами и не бойтесь их признавать. Анатолий Николаевич Лутошкин в книге «Как вести за собой» вы-

делял 12 правил организаторской работы.

ПОЛУЧИВ ЗАДАНИЕ, РАЗБЕРИСЬ В НЕМ.

Это означает, что необходимо: определить конечную цель – то, что должно быть «на выходе», чего нужно добиваться, усвоить содер- жание задачи, выяснить, из каких частей она состоит, является простой или сложной, каких требует младших организаторов, выделить главное, основное, увидеть вспомогательное, определить последовательность вы- полнения задачи, сроки, место, материальные средства, предполагаемый состав организуемых, уточнить свое место, положение: кто подчиняет- ся тебе, кому подотчетен ты, каковы твои права и обязанности, осмыс- лить задание еще раз, убедиться, что оно верно понято.

НЕ ПРЕНЕБРЕГАЙ ОПЫТОМ ДРУГИХ – ОН ТВОЙ ПОМОЩНИК.

Подготовиться к выполнению задания – значит вооружиться опы- том выполнения аналогичных организаторских задач, накопленным

другими или вами, собрать и проанализировать имеющиеся данные, ос- мыслить достоинства и недостатки ранее проделанной организаторской работы, обсудить возможные варианты решения задачи со специали- стами, опытными людьми. Опыт других не должен связывать вас в по- иске новых решений, на основе опыта и своих знаний составьте пред- варительный план.

УЧИТЫВАЙ ВОЗМОЖНОСТИ ЧЛЕНОВ ГРУППЫ.

Нужно сопоставить задачу и основные условия ее выполнения с воз- можностями каждого. Подберите помощников, младших организаторов. Сделайте примерную расстановку людей. Посоветуйтесь с активом. Сде- лайте так, чтобы у каждого было боевое настроение, готовность выпол- нить задание, не пожалеть сил, раскрыть свои творческие возможности.

ОПРЕДЕЛИ, ЧТО МОЖЕТ ПОНАДОБИТЬСЯ В РАБОТЕ.

Необходимо составить список необходимых материалов и принад- лежностей. Определить, где их получить и хранить.

СОСТАВЛЯЯ ПЛАН, НЕ СТРОЙ ВОЗДУШНЫХ ЗАМКОВ, ИСХОДИ ИЗ РЕАЛЬНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ.

Учитывайте силу группы, конкретную обстановку. Предусмотрите возможные затруднения, подумайте, как их устранить.

ЗАДАНИЕ ДОЛЖНО БЫТЬ ПОНЯТНО КАЖДОМУ.

Познакомьте всех членов группы с заданием, его целью, содержа- нием, условиями выполнения. Обсудите план. Попросите высказать за- мечания, предложения, советы, ответьте на все вопросы. Внесите, если понадобиться, изменения в план. Примите коллективное решение (в за- висимости от задачи).

РАЗЪЯСНИ, ЧТО КАЖДЫЙ НЕСЕТ ПЕРСОНАЛЬНУЮ ОТВЕТСТВЕН- НОСТЬ ЗА СВОЙ УЧАСТОК.

Распределите организуемых по подразделениям и участкам, видам работы, учитывая возможности, способности людей, на сложные участ- ки ставьте более опытных. Назначьте старших. Проведите инструктаж, давая поручения (в виде распоряжения, предложения, просьбы), четко формулируйте цель, условия. Проверьте, поняли ли вас.

ОБЕСПЕЧЬ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ, ВЗАИМОСВЯЗЬ, СОГЛАСОВАН- НОСТЬ.

Наладьте контакты между участками работы. Добейтесь поступле- ния необходимой обратной информации от младших организаторов

и организуемых. Расходуйте свое время экономно, отдавая его в основ- ном общему руководству, решению наиболее важных вопросов, неос- лабному контролю, особенно за теми участками и этапами, на которых решается судьба задания. Не отвлекайтесь на мелочи, частные дела, ко- торые могут сделать другие. Информируйте всех членов группы о ходе выполнения общей работы. Идите туда, где особенно трудно.

ОБЕСПЕЧЬ ВНЕШНИЕ СВЯЗИ.

Необходима координация действий с вышестоящей инстанцией. Возможны какие-то дополнительные задания, поручения. Следует на- ладить взаимосвязи с соседними аналогично действующими органи- зациями.

ДОБЕЙСЯ ОБЩЕГО И ПЕРСОНАЛЬНОГО КОНТРОЛЯ И ПРОВЕРКИ ИСПОЛНЕНИЯ НА ВСЕХ ЭТАПАХ РАБОТЫ.

Следите за ходом выполнения задачи на каждом участке, каждым исполнителем. Ведите строгий учет установленных сроков. Активнее привлекайте к контролю младших организаторов. Анализируя эффек- тивность выполнения задачи, определяйте сильные и слабые стороны работы. Если есть необходимость, проведи перегруппировку сил, обра- тив внимание на отстающие участки. Применяй моральное стимули- рование.

НЕ ОСЛАБЛЯЙ НАПРЯЖЕНИЕ НА ЗАВЕРШАЮЩЕМ ЭТАПЕ РАБОТЫ.

Будьте особенно внимательны в такое время. Люди устали и на от- дельных участках могут действовать недостаточно быстро, менее стара- тельно. Учтите затруднения, обеспечьте помощь. Мобилизуйте все силы. Требуйте отчета от всех, кому было дано поручение. Обеспечьте органи- зованную сдачу работы.

ОБЪЕКТИВНЫЙ ИТОГОВЫЙ АНАЛИЗ – ЗАЛОГ УСПЕШНОЙ РАБО- ТЫ В ДАЛЬНЕЙШЕМ.

Проведите учет работы. Подведите итоги в группе, отметьте луч- ших, укажите недостатки.

*Закрепление материала*

Вопросы:

1. Организатором может стать абсолютно любой человек или нет? Обоснуй ответ.
2. Был(а) ли ты когда-нибудь организатором? Приведи пример.
3. Могут ли помочь правила написанные выше помочь вам в шко- ле? В чём?

Литература:

1. Лутошкин А. Н. Как вести за собой: Старшеклассникам об осно- вах организаторской работы. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвеще- ние, 1981. – 208 с.
2. Областной лагерь актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Ком- сорг»: Школа лидера (цикл учебно-развивающих занятий областного ла- геря актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг» / Автор-соста- витель А. И. Тимонин. – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2012. – 84 с.

##### Игра «Герой нашего времени»

Идея этого дела принадлежит кандидату педагогических наук Л.И. Ти- мониной и членам педагогического отряда «Товарищ» Костромского об- ластного лагеря актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг». Оно позволяет детям и подросткам задуматься о вечных человеческих цен- ностях, правилах нравственности, создать условия для формирования и развития их ценностных ориентаций, о роли личности, о себе и своих возможностях.

*Цель:* создать условия для ценностно-смыслового и личностного са- моопределения детей и подростков.

*Задачи:*

* создание условий для формирования и развития ценностных ори- ентаций детей и подростков;
* формирование и развитие коммуникативных навыков у детей и подростков;
* развитие творческих способностей детей и подростков;
* формирование у подростков представлений о роли личности, о со- циальной активности.

*Время проведения:* 50 минут.

Малые формы работы – это короткие по времени подготовки и про- ведения дела в отряде. Как правило, для таких дел вожатый придумывает тему и подбирает к ней творческие задания. Задания могут и не объеди- няться в одну тему, пусть будет разнобой. На сборе отряда вожатый го- ворит вступительное слово, настраивает на дело, все делятся на группы,

и каждая группа получает творческое задание. На выполнение заданий дается 20–30 минут. После чего каждая группа выполняет задания. По- добные дела хорошо проводить в организационный период смены, ког- да надо познакомиться, сплотить отряд, сформировать основу для буду- щей совместной деятельности, для сотрудничества. При выборе заданий надо, чтобы они соответствовали возрасту, были интересны и посиль- ны детям, требовали при подготовке и выполнении участия всех ребят, и пусть они будут разножанровыми и различными по содержанию.

*Место проведения:* помещение со столами и стульями.

*Оборудование:* канцелярские товары (ватманы, цветная и белая бу- мага, краски, кисти, клей, ножницы, маркеры, карандаши, фломасте- ры и т.п.).

***Ход дела.***

1. Подготовительный этап. Проводится по возможности (возможно в день проведения дела на утреннем сборе отряда).

Предварительно проводится анкетирование: какие качества лич- ности вы больше всего цените в людях? Выбираются наиболее популяр- ные качества (эти качества будут лежать в основе деятельности групп).

1. Запуск дела. Ведущий сообщает вводную. «У всех нас есть раз- ные качества личности. В себе и других мы хотим видеть определённые. Я предлагаю вам подумать и выбрать сейчас каждому из предложенных то качество, которое вы считаете в человеке самым важным».

Далее все делятся на группы: выбирают то качество, которое счи- тают в человеке самым важным, независимо от того, насколько это ка- чество развито у участников. Группы могут оказаться разными по чис- ленности, это не помешает им участвовать дальше.

1. Выполнение собравшимися группами творческих заданий. Груп- пы принимают участие в решении различных ситуаций с позиции че- ловека, обладающего выбранным качеством, с позиции своего героя.

*Задания.*

* + Нарисовать портрет своего героя так, чтобы он отражал суть это- го человека, главное качество его личности. Надо уметь объяс- нить, почему портрет нарисован именно так. Время на работу 5 минут.
  + «Если бы я был президентом…» Представьте себе, что ваш герой стал президентом нашей страны. Какой первый указ он бы издал?

Через 3 минуты вы должны представить проект этого указа с объ- яснением причин вашего выбора.

* + В жизни каждого человека бывают радостные и грустные минуты: люди находят свои половинки, влюбляются. Всегда непросто ска- зать первые слова о своей любви. Попробуйте от имени своего ге- роя признаться в любви. Время на подготовку 3 минуты.
  + Каждый человек стремится оставить на земле какой-то след. Ка- кой бы подарок человечеству мог сделать ваш герой? Время на об- суждение 3 минуты.

За каждое выполненное задание группа получает карточку с фраг- ментом фразы. В конце дела каждая группа собирает свою фразу, явля- ющуюся жизненным кредо героя.

Выбранные качества (они могут быть другими):

* + общительность (Прекратить общение – то же самое, что прекра- тить дышать);
  + доброта («Чем человек добрее и умнее, тем больше он замечает добра в людях» Ф. Честерфилд);
  + сила воли (Человек – это единственное живое существо, которое в любой момент может сказать «нет» своим влечениям и которое не должно всегда говорить им «да»);
  + чувство юмора (Умейте ценить хорошую шутку. Сами же старай- тесь от шуток воздерживаться: кто знает, как у других с чувством юмора);
  + понимание (Не бойся, что тебя не поймут, опасайся не понять дру- гого);
  + любознательность («Чтобы переваривать знания, надо поглощать их с аппетитом» Анатоль Франс);
  + целеустремленность (Кто хочет достичь цели, тот должен ее знать).

1. Подведение итогов. В деле отсутствует соревновательный элемент, поэтому подводится общий итог.

В каждом человеке много хорошего, того, что помогает жить ему и окружающим его людям. Кем бы человек ни был, важнее, какой он, ка- кие качества личности являются в человеке главными, ведущими. От это- го зависит, сможет ли он стать ГЕРОЕМ НАШЕГО ВРЕМЕНИ.

Когда человек рождается, то поднимается занавес, и тогда начинает- ся действо, где «я» каждого из нас становится то главным действующим

лицом, а то персонажем эпизода, случая. И меняются роли, и меняются маски, и очень легко Я превращается в не-Я, и очень трудно не-Я обре- тает свое Я. И жизнь человека определяется его участью, его счастьем, его судьбой. В одном случае Я – это особенности, свойства самого чело- века, в другом случае – это место в мире. И очень важно обрести соб- ственное «Я», принять себя и найти свое место в мире. Любому хочется узнать о самом себе как можно больше. Что для этого надо? Не сидеть на месте. Под лежачий камень вода не течет. Надо действовать. Жить.

В конце дела все участники, обсудив по группам, отвечают на во- прос: какие мысли и чувства появлялись у вас в процессе выполнения заданий, какой вывод из сегодняшнего дела вы можете сделать?

Литература:

1. Областной лагерь старшеклассников имени А.Н. Лутошкина: про- грамма лагеря и методические материалы / Автор-составитель А.И. Ти- монин. – Кострома: Студия оперативной полиграфии «Авантитул», 2004. – 59 с.

***Описание примерных сценарных ходов событий 14-го дня смены. Миссия «Достигай и побеждай!»***

##### Турнир по городкам

**Городошный спорт** – это единственный в мире общероссийский русский лично-командный игровой всесезонный вид спорта.

Суть классического городошного спорта заключается в поочерёдном выбивании соперниками или командами соперников за периметр го- рода (площадки с разметкой) фигур, сложенных из городков (деревян- ных брусков), с помощью городошной биты (метательного спортивно- го снаряда) по определённым правилам.

* + 1. Игра в городки заключается в выбивании фигур или других по- строений из определенного количества городков с ограниченной пло- щади, называемой «городом». Выбивание производится битами с опре- деленного расстояния.

В соответствии с Всероссийским реестром видов спорта соревнова- ния по городошному спорту проводятся в следующих спортивных дис- циплинах:

* городки классические;
* городки классические – командные соревнования;
* городки европейские;
* городки европейские – командные соревнования;
* городки финские – кюккя;
* городки финские – кюккя – командные соревнования.
  + 1. Настоящие правила разработаны общероссийской обществен- ной организацией по виду спорта «городошный спорт» (далее – Феде- рация) на основе Правил вида спорта «городошный спорт», утверж- денных Международной Ассоциацией общественных объединений

«Международная федерация городошного спорта» (далее – МФГС) (да- лее – Правила).

Настоящие Правила являются обязательными для всех организа- ций, проводящих официальные физкультурные и спортивные меро- приятия, включенные в Единый календарный план межрегиональных, всероссийских и международных физкультурных и спортивных ме- роприятий, календарные планы физкультурных и спортивных меро- приятий субъектов Российской Федерации, муниципальных образова- ний (далее – ЕКП) по виду спорта «городошный спорт» на территории Российской Федерации.

Целью настоящих Правил является обеспечение проведения офи- циальных спортивных соревнований (далее – соревнования) в соот- ветствии требованиями Правил. Спортивные ситуации, не нашедшие отражения в настоящей редакции Правил, трактуются в соответствии решениями главной судейской коллегии.

Соревнования по виду спорта «городошный спорт», включенные в ЕКП, проводятся на спортивных сооружениях, соответствующих тре- бованиям настоящих Правил.

Любые отклонения от настоящих Правил при проведении сорев- нований по городошному спорту, включенных в ЕКП, должны быть со- гласованы с Федерацией и внесены в положение о соревнованиях (да- лее – Положение).

Официальные лица (представители команд, тренеры, спортсмены и судьи), принимающие участие в соревнованиях, обязаны в своих дей- ствиях руководствоваться настоящими Правилами.

* 1. СПОРТИВНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ «ГОРОДКИ КЛАССИЧЕСКИЕ», «ГО- РОДКИ КЛАССИЧЕСКИЕ – КОМАНДНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ»

Городки классические и городки классические – командные со- ревнования – это спортивные дисциплины вида спорта «городошный спорт», в которых игра в городки осуществляется составными битами, собираемыми из металлических втулок, концевого стакана и деревян- ных или полимерных вставок, а также ручки, изготовленной из древеси- ны, текстолита или полимерных материалов. Вес биты – произвольный. Для игры используются 15 фигур, выстраиваемых из пяти городков,

изготовленных из древесины.

Разметка площадки выполняется на игровом покрытии, выполнен- ном из высокопрочных материалов.

* + 1. Терминология

Городок – цилиндр или правильная призма, имеющая в основании квадрат, изготовленный из древесины и используемый для построе- ния фигур.

Фигура – построение из пяти городков, расположенное в «городе». Бита – спортивный снаряд, которым выполняются броски по фигу-

рам и городкам.

Ручка – деталь, расположенная на конце биты, которая использует- ся для хвата рукой.

Втулка – деталь в форме трубки. Втулки располагаются между руч- кой и концевым стаканом. Втулки и концевой стакан соединяются встав- ками.

Концевой стакан – деталь, расположенная на противоположном от ручки конце биты.

Вставка – деталь цилиндрической формы, которая соединяет втул- ки между собой и с концевым стаканом.

Игровое покрытие – поверхность, выполненная из высокопрочных материалов, на которой размечается «город» и «пригород».

«Город» – площадь в форме квадрата, в пределах которой устанав- ливаются фигуры.

Лицевая линия «города» – линия, входящая в площадь «города», ко- торая отделяет его от «пригорода».

Боковые линии «города»- линии, расположенные перпендикуляр- но лицевой и задней линии.

Задняя линия «города» – линия, параллельная лицевой линии, сое- диняющая две боковые линии «города».

Центральная линия «города» – линия, идущая от середины лице- вой линии, перпендикулярно ей до пересечения диагоналей «города».

Линии «марки» – линии длиной 20 см, расположенные на середи- не диагоналей «города».

«Пригород» – площадь в форме трапеции, находящаяся между ли- цевой линией «города» и штрафной линией, ограниченная боковыми линиями.

Боковые линии «пригорода» – линии, соединяющие лицевую линию

«города» и штрафную линию, внешние края которых являются продол- жениями диагоналей «города».

Штрафная линия – линия, не входящая в пределы «пригорода», рас- положенная параллельно лицевой линии, на расстоянии 1 м от нее и со- единяющая две боковые линии «пригорода» между собой.

Штрафная зона – штрафная линия и площадь, находящаяся перед ней.

Штрафные отметки – линии длиной 20 см, расположенные по цен- тру «пригорода» параллельно штрафной линии на расстоянии 20 и 40 см от нее.

Кон – площадь, ограниченная двумя боковыми линиями и передней планкой, из пределов которой производятся броски по фигурам.

Полукон – площадь, ограниченная двумя боковыми линиями, пе- редней планкой и планкой кона сзади, из пределов которой произво- дятся броски после выбивания из фигуры хотя бы одного городка (кро- ме фигуры «Письмо»).

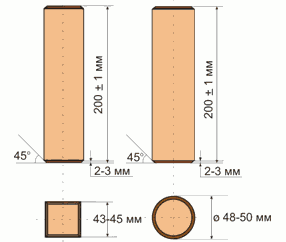
Игра – встреча между двумя командами, парами или участниками в рамках соревнований.

«Потерянный» бросок – нерезультативный бросок, выполненный с нарушением Правил, после которого положение городков восстанав- ливается.

Промах – нерезультативный бросок, при котором не задет ни один городок.

«Мертвая точка» – положение городка, до которого он катился в одну сторону, а затем начал движение в обратном направлении.

* + 1. Инвентарь. Площадка для игры. Оборудование площадки

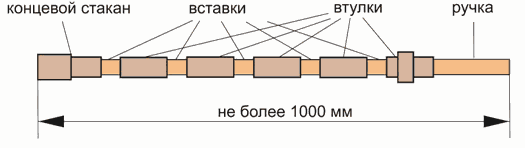


* + - 1. Городок.

Городок (рис. 1) может иметь форму цилиндра диаметром 48–50 мм или правильной призмы, имеющей в основании квадрат со стороной 43– 45 мм. Длина городка – 200+/-1 мм. Городки изготавливаются из древе- сины, могут быть покрыты лаком, но не краской и не должны иметь ка- ких-либо полостей или инородных наполнений. Торцы городков должны иметь фаску 2–3 мм и быть ровными.

Официальные всероссийские соревнования проводятся с использо- ванием цилиндрических городков. Соревнования более низкого статуса разрешается проводить городками с квадратным сечением.

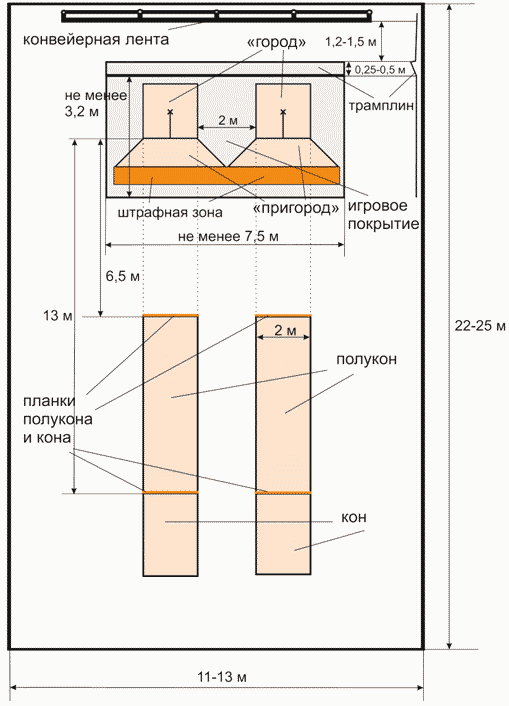
* + - 1. Бита.



Для игры применяются составные биты. Составная бита (рис. 2) пред- ставляет собой круглый стержень длиной не более метра произвольного веса и диаметра. Бита собирается из вставок, втулок, концевого стака- на и ручки. Вставки наиболее целесообразно изготавливать из древес- но-слоистого пластика, полимерных материалов или из твердых пород дерева (кизил). Ручки – из текстолитовых стержней, кизила или поли- мерных материалов. Втулки изготавливаются из металлической трубы или металлического стержня круглого сечения. Они имеют форму трубы или цилиндра с выточенными полостями для вставок или ручки. Втул-

ки и концевой стакан могут иметь утолщения и резьбовые соединения. Длина втулки должна быть не менее двух диаметров вставки. Вставки должны плотно запрессовываться во втулки на глубину не менее диаме- тра вставки, закрепляться кернением или другим способом крепления. Расстояние от края втулки до места (крепления) – 10–15 мм. Место кре- пления ручки должно находиться на расстоянии 25–35 мм от края втулки. Составные части не должны иметь взаимных перемещений. Допускается пластическая деформация биты относительно продольной оси под си- ловым воздействием. Вместо концевого стакана может быть использо- вана металлическая втулка, при этом, ее конец должен быть заполнен каким-либо надежно закрепленным твердым материалом. Для участия в соревнованиях спортсмен должен использовать две биты.

* + - 1. Городошная площадка и ее оборудование.
         1. Городошная площадка оборудуется на ровном горизонталь- ном участке длиной 25 (22) метра и шириной 14 (12) метров (рис. 3). Раз- ница уровней поверхности «городов», «пригородов», конов и полуконов не должна превышать 5 см. До начала работ необходимо выполнить про- ект строительства, произвести необходимые согласования и иметь рабо- чие чертежи. Проект рекомендуется согласовать с Федерацией.



* + - * 1. Оборудование городошной площадки:

игровое покрытие на площади длиной не менее 7,5 метров и ши- риной не менее 3,2 м. выкладывается стальными или ударопрочными полимерными листами. Покрытие может быть выполнено из высоко- прочного бетона и окрашено специальными составами. На игровое по- крытие белой краской наносятся линии «городов», «пригородов» и дру- гие линии разметки. Заднюю линию «города» рекомендуется наносить не ближе 20–25 см от заднего края игрового покрытия. Поверхность «го- родов» и «пригородов» и окружающего их игрового покрытия должна быть строго горизонтальной. Цилиндрический городок, медленно ка- тящийся в любом месте «города» или «пригорода», должен замедлять движение. Основным используемым и рекомендуемым покрытием яв- ляется листовая горячекатаная сталь марки ст. 3 СП толщиной 10 мм. Оп- тимальная ширина листов 1,25–1,5 м. В спортивных залах рекомендует- ся использовать листы из монолитного поликарбоната толщиной 4 мм. Стандартные размеры листов – 3,05 м × 2,05 м. Поликарбонатные листы должны располагаться на твердой ровной поверхности;

отбойная стенка, состоящая из сетки «рабица» с ячейкой не более 45 мм и конвейерной резинотканевой ленты толщиной 8–12 мм и ши- риной 0,8–1,4 м, смонтированных на столбах высотой не менее 4,0 м;

ограждение периметра площадки;

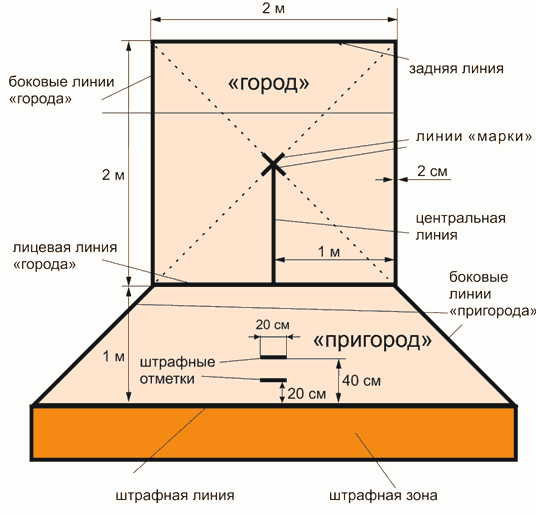
осветительные приборы для игры в темное время суток;

фиксированные ограничительные планки высотой 40–50 мм на пе- редних линиях конов и полуконов;

навесы для укрытия игроков и секретаря от атмосферных осад- ков и солнца, огороженные сеткой «рабица» с ячейкой не более 25 мм для обеспечения безопасности участников. Желательно оборудование общего навеса над «городами», «пригородами» и отбойной стенкой, а также навеса над зонами конов и полуконов.

* + - * 1. «Город» – площадь, имеющая форму квадрата со стороной 2 метра. «Пригород» – площадь, имеющая форму трапеции высотой 1 метр, внешние края боковых линий которой являются продолжением диагоналей «города». По центру «пригорода» на расстоянии 20 и 40 см от штрафной линии наносят две отметки длиной 20 см для установки на них штрафных городков (рис. 4).

Линии разметки «города» и «пригорода» (кроме штрафной линии) входят в размеры этих площадей. Расстояние до штрафных отметок от- меряется от штрафной линии до переднего края линии отметки.

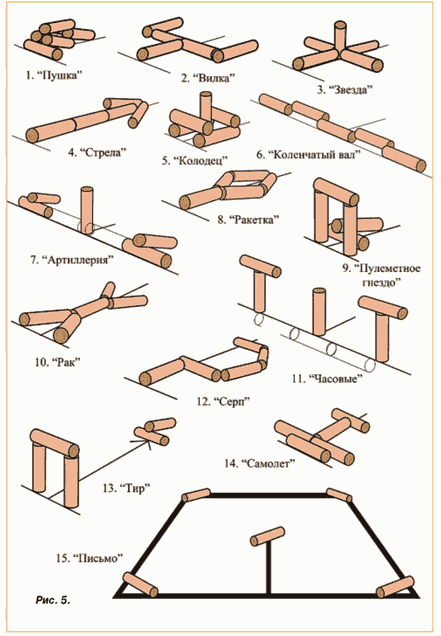


Расстояние между «городами» одной площадки составляет 2 м. При необходимости его можно сократить до 1,5 м. В этом случае допу- скается наложение разметки «пригородов» друг на друга.

* + - * 1. Штрафную зону покрывают песком или мелом из водной суспензии. Допускается применение других покрытий и средств, обе- спечивающих объективный контроль за касанием биты покрытия над штрафной зоной.
        2. Поверхность конов и полуконов должна исключать скольже- ние обуви и быть достаточно твердой. Наиболее предпочтительными по- крытиями являются синтетические спортивные покрытия, асфальт, бе- тон или тротуарная плитка.
        3. Расстояние от внутреннего края ограничительной планки кона до наружного края лицевой линии – 13,0 м (для мужчин и юношей 15–18 лет) и 6,5 м (для мальчиков и девочек, юношей 11–12 лет и 13– 14 лет, юношей 11–14 лет, девушек и женщин). Расстояние от внутренне- го края ограничительной планки полукона до наружного края лицевой линии «города» – 6,5 м. Внутренние края боковых линий кона и полуко- на должны находиться на одной прямой с наружными краями боковых

линий «города». Боковые линии разметки в площадь конов и полуконов не входят. Линии разметки шириной 2 см окрашивают белой краской.

* + - * 1. При проведении соревнований в неспециализированных спортивных залах или на площадках ограничительные планки на перед- них линиях разметки кона и полукона могут не фиксироваться.
    1. Городошные фигуры
       1. Для соревнований в спортивных дисциплинах «городки клас- сические» и «городки классические – командные соревнования» исполь- зуются 15 фигур. Последовательность и правильная их постановка в пар- тии из 15 фигур показана на рисунке 5.



УПРОЩЕННЫЕ ПРАВИЛА

Массовые соревнования в коллективах физкультуры, молодежных и детских лагерях, других местах отдыха, а также при проведении физ- культурных мероприятий могут проводиться по упрощенным правилам. Условия и порядок их проведения может оговариваться заранее положе- нием или регламентом. При этом возможно изменение размеров площа- док. Состав команды может быть произвольным. Городки и биты могут не соответствовать требованиям Правил. Особое внимание необходимо уделять обеспечению безопасности участников и зрителей. Определять победителя целесообразно по количеству выбитых городков ограничен- ным количеством бит. В командных и личных соревнованиях ведение протоколов не обязательно, достаточно записать в итоговый протокол конечный результат игры.

Для массовых соревнований допускаются биты любой конструк- ции, обеспечивающей безопасность. Рекомендуются полимерные биты или биты из твердых пород древесины.

РЕГЛАМЕНТ ПОСТАНОВКИ ФИГУР

Основной целью данного Регламента является стандартизация по- становки фигур для игры в спортивных дисциплинах городошного спор- та с целью создания равных условий для участников соревнований.

1. Спортивные дисциплины «городки классические» («городки клас- сические – командные соревнования») и «городки европейские» («го- родки европейские» – командные соревнования»)
   1. Общие положения
      1. В спортивных дисциплинах «городки классические» («город- ки классические – командные соревнования») и «городки европей- ские» («городки европейские» – командные соревнования») (далее го- родки классические и городки европейские) все фигуры, кроме фигуры

«Письмо», ставят от середины лицевой линии, не выходя за пределы «го- рода».

* + 1. Все городки, расположенные на лицевой, задней или боковых линиях «города», должны располагаться так, чтобы наружные края вер- тикальных проекций этих городков совпадали с наружными краями ли- ний разметки «города».
    2. Точность постановки городков относительно линий может быть проверена с помощью вертикально устанавливаемого контрольно-

го городка, который располагают вплотную к наружному краю ограни- чительной линии за пределами «города» так, чтобы вертикальная про- екция городка совпадала с наружным краем линии.

* + 1. Точность расстояний между городками проверяется с помо- щью горизонтально расположенных контрольных городков.
    2. Городки, располагающиеся рядом друг с другом, должны плот- но соприкасаться.
    3. Городки, располагающиеся вдоль центральной линии «города», и городок, обозначающий «марку», ставятся на середину линий.
    4. Для постановки фигур при проведении соревнований исполь- зуются только городки, соответствующие Правилам соревнований.
    5. В соревнованиях, проводимых городками цилиндрической фор- мы, стоячие и верхние городки отмечаются и используются только по на- значению (в качестве стоячих и верхних городков в высоких фигурах).
    6. В соревнованиях любого уровня участники имеют право ис- пользовать свои городки, если они полностью соответствуют Прави- лам и проверены судьей, при условии, что организаторы соревнований не предоставляют городки, соответствующие Правилам соревнований.
    7. В фигурах, построенных из городков, имеющих форму пра- вильной призмы, в основании которой квадрат, городки устанавливают- ся на одну из граней. Установка городков на ребро запрещается.
  1. Порядок постановки фигур
     1. «Пушка»

1. Перед постановкой фигуры вплотную к центру лицевой линии в «пригороде» вертикально ставится контрольный городок, с которым, соприкасаясь своей серединой, вдоль лицевой линии ставятся нижний городок.
2. На него сверху, вплотную к контрольному городку, соприкасаясь друг с другом по всей длине, ставятся перпендикулярно нижнему два средних городка, по центральной линии «города». Контрольный горо- док убирается.
3. Задний городок ставится вдоль центральной линии «города» по- верх задних краев средних городков, заходя на них передним краем не более чем на 10 мм.
4. Верхний городок ставится одним краем на передние концы сред- них городков, а вторым краем на задний городок, вдоль центральной

линии «города». Нижний передний край верхнего городка должен нахо- диться на одном уровне с верхними краями средних городков.

* + 1. «Вилка»

1. Передний городок ставится торцом вплотную к контрольному го- родку (см. 1.2.1. «Пушка»), вдоль центральной линии «города». Контроль- ный городок убирается.
2. Средние городки располагаются сзади переднего городка, парал- лельно лицевой линии, соприкасаясь торцами на середине центральной линии «города».
3. Боковые городки ставятся параллельно переднему городку и друг другу. Передние края боковых городков должны находиться на одном уровне с передними краями средних городков.
   * 1. «Звезда»
4. Передний городок ставится торцом вплотную к контрольному го- родку (см. 1.2.1. «Пушка»), вдоль центральной линии «города». Контроль- ный городок убирается.
5. Центральный городок ставится на центральной линии «города» вертикально вплотную к переднему городку.
6. Боковые и задний городки располагаются перпендикулярно сосед- ним городкам. Горизонтальные городки не соприкасаются между собой.
   * 1. «Стрела»
7. Передний городок ставится торцом вплотную к контрольному го- родку (см. 1.2.1. «Пушка»), вдоль центральной линии «города». Контроль- ный городок убирается.
8. Далее вплотную к нему приставляются еще два городка на цен- тральной линии «города».
9. Задние городки приставляются к заднему краю последнего го- родка под углом 30°. Они соприкасаются между собой на середине цен- тральной линии «города». Передние внутренние края задних городков располагаются на расстоянии длины городка (20 см).
   * 1. «Колодец»
10. Нижние городки ставятся перпендикулярно лицевой линии «горо- да» вплотную к контрольному городку, установленному горизонтально в центре «пригорода» вплотную к лицевой линии, вдоль нее.
11. Передний верхний городок ставится поверх нижних вдоль лице- вой линии «города» таким образом, чтобы проекция его переднего края

совпадала с передним краем лицевой линии «города». Задний верхний городок устанавливается так, чтобы проекция его заднего края совпа- дала с торцами нижних городков. Вертикальные проекции наружных поверхностей нижних и верхних городков образуют квадрат, совпадая по углам. Контрольный городок убирается.

1. Вертикальный средний городок располагается в центре образо- вавшегося квадрата.
   * 1. «Коленчатый вал»
2. Средний городок ставится по центру вдоль лицевой линии.
3. Следующие два городка ставятся вплотную к нему параллельно, но смещаются назад так, чтобы толщина места соприкосновения город- ков торцами (включая фаски) была не более 10 мм.
4. Крайние городки располагаются вдоль лицевой линии «города» вплотную к соседним городкам, на одной линии со средним городком. Все городки в фигуре соприкасаются торцами.
   * 1. «Артиллерия»
5. Центральный городок устанавливается вертикально на пересече- нии лицевой и центральной линий «города».
6. Далее вплотную к нему устанавливаются два горизонтальных кон- трольных городка вдоль лицевой линии. К ним в торцы на лицевую ли- нию устанавливаются с обеих сторон нижние городки «пушек».
7. Центральный городок устанавливается в качестве контрольно- го к середине нижнего городка одной из «пушек» вплотную к «городу». Один из горизонтальных контрольных городков устанавливается по- верх нижнего городка вплотную к нему перпендикулярно лицевой ли- нии «города» в качестве верхнего городка «пушки».
8. Далее контрольный городок переставляется аналогично к нижне- му городку второй «пушки». Второй горизонтальный контрольный го- родок устанавливается на нижний городок «пушки» так же, как в пре- дыдущем случае.
9. Затем контрольный городок устанавливается вертикально на се- редину центральной линии вплотную к «пригороду».
   * 1. «Ракетка»
10. Передний городок ставится торцом вплотную к контрольному го- родку (см. 1.2.1. «Пушка»), вдоль центральной линии «города». Контроль- ный городок убирается.
11. Два средних городка ставятся вплотную к заднему краю передне- го городка под углом 30° к центральной линии «города». Правильность постановки проверяется с помощью контрольного городка, который со- прикасаясь своими фасками с фасками ближних задних концов средних городков, образует равносторонний треугольник.
12. Задние городки располагаются на центральной линии «города» зеркально по отношению к средним городкам, соприкасаясь фасками между собой и с ближними фасками средних городков, образуя ромб.
    * 1. «Пулеметное гнездо»
13. Перед постановкой фигуры в «пригороде» параллельно лице- вой линии на ее середине горизонтально устанавливается контроль- ный городок. Вертикальные городки располагаются передними краями на уровне наружного края лицевой линии. Их наружные края распола- гаются на одном уровне с торцами контрольного городка. Контрольный городок убирается.
14. Верхний городок устанавливается поверх вертикальных город- ков так, чтобы вертикальные проекции его передних, задних и наруж- ных краев совпадали с краями вертикальных городков.
15. Нижний городок «пушки» ставится сзади от вертикальных город- ков так, чтобы он касался обоих городков и торцы его совпадали с на- ружными краями стоячих городков.
16. Верхний городок «пушки» ставится сверху на нижний городок вдоль центральной линии так, чтобы передний край верхнего городка находился на уровне задних краев вертикальных городков.
    * 1. «Рак»
17. Перед постановкой фигуры в «пригороде» параллельно лице- вой линии на ее середине горизонтально устанавливается контроль- ный городок. Два передних городка располагаются таким образом, что- бы они, соприкасаясь фасками с контрольным городком и между собой, образовывали равносторонний треугольник. Контрольный городок уби- рается.
18. Средний городок ставится вплотную к передним городкам вдоль центральной линии «города».
19. Задние городки ставятся в зеркальном отображении к передним, при необходимости правильность постановки проверяется также с по- мощью контрольного городка.
    * 1. «Часовые»
20. Перед постановкой фигуры на середине лицевой линии вплотную торцами друг к другу укладываются три контрольных городка. По краям на лицевой линии устанавливаются вертикальные городки. Контроль- ные городки убираются.
21. На середине лицевой линии устанавливается центральный вер- тикальный городок.
22. Верхние городки устанавливаются поверх крайних вертикаль- ных городков, параллельно лицевой линии. Середины верхних город- ков должны располагаться по центру стоячих городков.
    * 1. «Серп»
23. Передний городок ставится торцом вплотную к контрольному го- родку (см. 1.2.1. «Пушка»), вдоль центральной линии «города». Контроль- ный городок убирается.
24. Следующий городок ставится вплотную к переднему городку пер- пендикулярно центральной линии. Края обоих городков, обращенные в противоположную бросающей руке сторону, находятся на одном уровне.
25. Далее позади второго городка вдоль центральной линии ставят- ся два контрольных городка таким образом, чтобы он заходили друг за друга на половину длины городка. Вплотную за ними ставится за- дний городок параллельно лицевой линии так, чтобы его торец, обра- щенный в противоположную, относительно бросающей руки, сторону, был на одном уровне с таким же торцом второго городка. Контрольные городки убираются.
26. Боковые городки соединяются фасками с внутренними фасками второго и последнего городков со стороны бросающей руки, соединяясь таким же образом между собой.
    * 1. «Тир»

Фигура ставится аналогично «Пулеметному гнезду», только «пушка» располагается на «марке» так, чтобы ее передний край находился на се- редине пересечения линий «марки» (расстояние от наружного края ли- цевой линии до переднего края «пушки» – 1 м).

* + 1. «Самолет»

1. Передний городок ставится вдоль лицевой линии вплотную к кон- трольному городку (см. 1.2.1. «Пушка»), касаясь его своей серединой. Контрольный городок убирается.
2. Следующие два городка ставятся встык друг к другу параллель- но лицевой линии сзади переднего городка. Стык двух городков должен находиться на середине центральной линии.
3. Средний городок располагается вдоль центральной линии «горо- да» позади трех ранее установленных городков.
4. Задний городок ставится перпендикулярно центральной линии

«города» позади остальных городков. Середина городка должна распо- лагаться на середине центральной линии.

* + 1. «Письмо»

1. Городки, расположенные по углам «города», образуют с углами равнобедренные треугольники.
2. Городок, обозначающий «марку», устанавливают вдоль линии

«марки», идущей от заднего правого угла «города» до переднего лево- го (для играющих правой рукой) или идущей от заднего левого до пе- реднего правого угла «города» (для играющих левой рукой). Середина городка должна находиться на пересечении линий «марки». Положение центрального городка, независимо от того, какой рукой спортсмен вы- полняет броски, должно соответствовать переразвороту биты.

* + 1. «Факс»

1. Перед установкой фигуры на середине лицевой линии вплотную торцами друг к другу укладываются четыре контрольных городка. Вплот- ную к ним по краям на лицевой линии устанавливаются вертикальные городки. Контрольные городки убираются.
2. На середине лицевой линии устанавливается центральный вер- тикальный городок.
3. Следующий городок располагают на «марке» в центре пересече- ния линий «марки» ).
4. Задний городок располагается по центру задней линии «города», на одной линии с двумя городками, расположенными на центральной линии «города»
5. Спортивные дисциплины «городки финские – кюккя», «городки финские – кюккя» – командные соревнования»
   1. Вертикальные городки, устанавливаемые попарно до начала игры, располагаются на одинаковом расстоянии друг от друга центром торца городка на лицевой линии «города».
   2. Расстояние от боковых линий «городов» до внешних верти- кальных поверхностей наружных пар городков в личных соревновани- ях во всех возрастных группах, кроме мальчиков и девочек, составля- ет 1,25 м, в личных соревнованиях среди мальчиков и девочек – 0,25 м. В командных соревнованиях всех возрастных групп, кроме мальчиков и девочек, это расстояние составляет 0,1 м, в командных соревновани- ях среди мальчиков и девочек – 0,25 м.
   3. После окончания серии бросков городки, находящиеся на задней линии «города» и на боковых линиях «города» и «пригорода», устанавли- ваются на том же месте вертикально центром торца городка на линию.
   4. При игре короткой дополнительной партии две пары верти- кальных городков устанавливают на лицевую линию так, чтобы центры торцов находились в 1 м от боковых линий «города», а две централь- ные пары городков – горизонтально на середину лицевой линии «горо- да». Расстояние между стыками горизонтальных пар и центрами вер- тикальных пар – 1 м.

##### Спортивная эстафета «Вызов первых»

*Цель:* создать условия формирования и развития у детей и подрост- ков положительного отношения к здоровому образу жизни.

*Задачи:*

* развитие физических качеств детей и подростков;
* развитие внимательности, быстроты реакции у детей и подрост- ков;
* формирование у детей и подростков навыков работы в команде;
* формирование у детей мотивации к занятию спортом;
* формирование позитивного опыта участия в соревнованиях.

*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 спор- тивных конкурсных испытаний.

***Этапы проведения.***

1. Общий сбор и построение команд.
2. Объяснение правил эстафеты, представление жюри, жеребьёвка.
3. Эстафеты.
4. Подведение итогов. Награждение победителей.

***Примерный сценарный план.***

Ведущий: Дорогие ребята, сегодня мы бросаем вам вызов! Мы про- верим, какая из команд самая быстрая, самая смелая, самая вниматель- ная, самая ловкая.

Мы будем делать с вами то, что вы любите и умеете, потому что всег- да занимаетесь физкультурой и делаете зарядку!

Прежде чем начать наши соревнования, надо торжественно открыть праздник!

Ведущий: Приготовиться к торжественному выносу флага. Под звуки марша дети несут флаг по кругу.

Ведущий: Считать эстафеты «Вызов первых» открытыми! Ура! Дети: УРА!

Приветствие команд: (название, девиз) Дети:

Кто пришёл на вызов первых? Это я! (все вместе) У кого стальные нервы? Это я! (все вместе)

В спорте кто себя проявит? Это я! (все вместе) И рекорды нам заявит? Это я! (все вместе) Кто мячом у нас владеет? Это я! (все вместе) Быстро бегать кто умеет? Это я! (все вместе)

Кто допрыгнет дальше всех? Это я! (все вместе) А кого тут ждёт успех? Меня (все вместе)

Далее возможно сделать общую музыкальную разминку с коман- дами.

***Примеры эстафет.***

Эстафета «Кто быстрее»

Первый участник берет в руки эстафетную палочку, бежит, обегает стойку и, возвращаясь к команде, передает эстафету следующему участ- нику. Побеждает команда, закончившая эстафету первой.

Эстафета «Веселый мяч».

Сидя на мячах, прыжками преодолевают расстояние от старта до фи- ниша. Первая команда, пришедшая к финишу, побеждает.

Эстафета «Обручи»

На расстоянии 3 и 5 м напротив каждой колонны лежат один за дру- гим два обруча, а на расстоянии 7 м – мяч. За сигналом ведущего пер- вые игроки каждой из команд бегут до первого обруча, останавливают- ся 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, ко- торая справилась с заданием быстрее.

Эстафета «На болоте».

Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны прой- ти 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 прой- дет через препятствие и вернется назад.

Эстафета «Чехарда»

Игроки строятся в колонны, в 10 шагах перед каждой из них чертит- ся 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, пры- гают, отталкиваясь руками от спины (чехардой) игроков в квадратах, и становятся на их места. Игроки, через которых прыгали, бегут обрат- но 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 пе- репрыгнул (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 вре-

мя ходьбы или бега картон упадет, то игрок должен остановиться, под- нять его, положить на голову и продолжать движение. Картон нельзя придерживать руками.

Эстафета «Помоги капитану»

Капитан с мячом на контрольной метке стоит перед командой. Ко- манда стоит перед капитаном в колонне по одному. Капитан кидает мяч игрокам команды по очереди. Каждый игрок после приёма мяча возвра- щает мяч капитану и приседает. После передачи мяча последним игро- ком команда встаёт.

Конкурс «Солнышко»

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

Ведущий: Молодцы, ребята! Ну как, ребята, вам понравились наши вызовы?

Звучит торжественная музыка.

Команды, для награждения победителей построиться!

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

***Описание примерных сценарных ходов событий 15-го дня смены. Миссия «Расскажи о главном!»***

##### Утреннее дело. 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 ис- точников 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 досто- верные и недостоверные источники информации.
2. Исследование (15 минут): Разделите учеников на группы и пред- ложите каждой группе выбрать тему для своей новостной ленты (напри- мер, спорт, наука, культура). Затем попросите их исследовать различ- ные источники информации в интернете и выбрать несколько новостей по выбранной теме.
3. Анализ (15 минут): После того, как группы выбрали новости, по- просите их проанализировать их содержание. Помогите ученикам за- давать вопросы о достоверности информации, авторстве, целях публи- кации и т.д.
4. Создание (20 минут): Предложите ученикам создать свою новост- ную ленту, используя найденные новости, газетные/журнальные вырез- ки, канцтовары. Это может быть презентация, буклет или даже корот- кий видеоролик. Попросите каждую группу поделиться своей работой с остальными.
5. Обсуждение (5 минут): Подведите итоги занятия, обсудите с уче- никами, что они узнали о важности проверки информации и выбора до- стоверных источников новостей.

##### Дневное дело. Конкурс буктрейлеров «Читай! Думай! Твори!»

*Продолжительность* – 90 минут.

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

*Предварительная подготовка*: подобрать ряд информационных ис- точников для анализа ребятами.

Ребята, сегодня у вас будет возможность проявить свою креатив- ность и любовь к чтению, создавая увлекательные буктрейлеры на ос- нове прочитанных вами книг. Если вы прочитали хотя бы одну кни- гу 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 бук- трейлер на основе ее сюжета и главных героев.

Буктрейлер – это короткий видеоролик, рассказывающий в произ- вольной художественной форме о какой-либо книге. Буктрейлер должен быть оригинальным и не превышать 3–5 минут. Буктрейлер должен со- держать информацию о книге, ее авторе, основных событиях и персо- нажах, чтобы заинтересовать других ребят.

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

1. Подготовленные буктрейлеры демонстрируются всем ребятам.
2. 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 твор-

ческий вклад.

***Описание примерных сценарных ходов событий 16-го дня смены. Миссия «Открывай страну!»***

##### Фотокросс «Открывай страну»

*Цель:* вызвать у детей и подростков интерес к географии и истории своей страны.

*Задачи:*

* + создание условий для проявления детьми и подростками комму- никативных и организаторских способностей.
  + развитие творческих способностей у детей и подростков.
  + создание положительного эмоционального климата в отряде.

*Форма проведения:* фотокросс.

Фотокросс – это соревнование фотографов, гонка с тематическими временными рамками.

*Время проведения:* 1,5 часа.

*Место проведения:* территория лагеря.

*Участники:* члены отряда.

*Оборудование:* конверты с заданиями, смартфоны у членов отряда, ноутбук, проектор.

*Общая идея дела.* Вожатый предлагает микрогруппам отряда за- няться художественной фотографией. За установленный промежуток времени участникам предлагается сделать фото на определённую те- матику.

***Ход дела.***

1. Поделить отряд на микрогруппы. Раздать конверты с заданиями.
2. Выполнение группами заданий.

Задание может звучать следующим образом.

Каждая группа за 1 час должна сделать постановочные фотографии по следующей тематике (она может меняться):

1. Моя Россия – моя страна!
2. Уголки нашей Родины.
3. Достопримечательности России.
4. Моя малая Родина.
5. Путешествуем по России!
6. От Москвы до самых до окраин… и другие.

Требования к фотографиям: на фотографии должно быть не менее половины группы, оригинальность, творческий подход

Подведение итогов. Коллективный просмотр фото. Разговор можно вывести на подведение итогов всей смены.

##### Фестиваль народных игр

*Цель***:** популяризация настольных и подвижных народных игр сре- ди школьников.

*Задачи***:**

* способствовать воспитанию толерантности и интереса к культу- ре других народов.
* способствовать совершенствованию психических процессов.
* способствовать расширению кругозора.

***Ход дела:***

*Ведущий*:

На карте мира не найдешь

Тот дом, в котором ты живешь. И даже улицы родной

Ты не найдешь на карте той, Но мы всегда с тобой найдем Свою страну, наш общий дом.

* Мы живем в огромной прекрасной стране. Это наша Родина. Как и у человека, у страны есть имя. Как называется наша страна? (Рос- сия)

Чтение стихотворения «Что мы Родиной зовём?».

Что мы Родиной зовём? Дом, где мы с тобой живём. И берёзки, вдоль которых Рядом с мамой мы идём.

Что мы Родиной зовём? Поле с тонким колоском, Наши праздники и песни, Тихий вечер за окном.

Что мы Родиной зовём? Всё, что в сердце бережём. И под небом синим, синим Флаг России над Кремлём!

*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 отно- шении к природе, в удивительных народных ремеслах, в красоте одеж- ды, в добрых обычаях хорошего тона и правилах приличия, в том чис- ле в устном народном творчестве. Еще глубокой древности, когда люди не умели писать, зародилось устное народное творчество. Устное народ- ное творчество – это всё то, что люди передавали из уст в уста на протя- жении веков. Это мудрость нашего народа, которая сохранилась в сказ- ках, 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, что- бы не растерять их и сохранить уникальность. И договорились, что ни- когда 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 сохрани- лись до наших дней со времен глубокой старины, передавались из по- коления 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, наверное, по- тому, что были самыми интересными, самыми увлекательными.

*Открытие игровых площадок. Подвижные игры народов России*

Живут в России разные Народы с давних пор. Одним тайга по нраву, Другим – степной простор. У каждого народа

Язык свой и наряд.

И поделиться радостью, Весельем каждый рад.

*Ведущий:* Вам предлагаем отправиться в путешествие, чтобы по-

знакомиться с играми народов необъятной России (отрядам раздают- ся маршрутные листы).

Ото всех дверей, ото всех ворот Приходи скорей, торопись, народ! Вас много интересного ждет: Много песен, много шуток

И веселых прибауток. Сел сверчок на шесток, Таракан – в уголок.

Сели-посидели, Игры завели.

Услыхали ложки, Вытянули ножки.

Услыхали калачи

И попрыгали с печи, Да давай подпевать,

В игры шумные играть.

– Кто желает с нами поиграть? Выходите, смельчаки!

##### Станция «Татарские народные игры»

«В узелок»

Для этой игры можно использовать мяч средних размеров, но луч- ше играть так, как играли в старину: платком или шарфом, завязанным в узелок.

Водящий должен отойти на несколько шагов от остальных детей, ко- торые стоят или усаживаются в кружок. Расстояние между детьми долж- но быть примерно 1,5–2 м.

Игроки перекидывают узелок (или мяч) по кругу, своим соседям слева или справа, а водящий бегает 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 водя- щим. Игра продолжается.

Правила:

Водящий может находиться только вне круга и оттуда пытаться пой- мать мяч.

Нельзя прятать узелок от водящего, надо как можно быстрее пере- брасывать его своему соседу.

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

*«Маляр и краски»*

Перед началом игры выбирают водящего («маляра») и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок вы- бирает себе собственный цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия.

Водящий («маляр») обращается к «хозяйке красок»: «Бабушка, ба- бушка, я пришел за краской. Разрешите взять?» – «У меня красок мно- го, – отвечает «хозяйка красок», – какую тебе?»

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет

«маляр». Названная «краска» должна вскочить с лавки и успеть добежать

до противоположного конца комнаты или площадки, где можно будет укрыться за специально начерченной линией.

«Маляр», называя «краску», не знает, есть ли она у «хозяйки» и ка- кой это игрок. Он должен постараться угадать нужный цвет, а затем или успеть поймать убегающую «краску», или хотя бы «осалить» ее. Обычно «маляр» по условиям игры должен собрать не менее пяти кра- сок. Тогда можно выбирать другого «маляра», «хозяйку красок», присво- ить «краскам» новые имена и начинать игру снова.

Правила:

Маляр не должен ловить «краску», когда она еще только поднима- ется со стула. Нельзя двум игрокам выбирать название одной «краски».

##### Станция «Игра народов севера»

*«Рыбалка»*

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

*«Иголка, нитка и узелок» (Зун, утахн, зангилаа)*

Ход игры: играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отста- ли или неправильно выбежали за иголкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Вы- игрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не от- ставая друг от друга.

Главное правило: Иголка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

##### Станция «Дагестанские народные игры»

Много игр на празднике нашем. Играем, шутим, поем и пляшем. В играх рот не разевай,

Кавказскую смелость и ловкость проявляй!

«Надень папаху»

Ход игры: Мальчик-джигит сидит на стуле. На 8–10 шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к джигиту, чтобы водящий со- риентировался, где тот сидит. Водящему завязывают глаза, поворачива- ют кругом, дают в руку папаху. Он должен сделать определенное коли- чество 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 лез- гинку. С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок.

##### Станция «Осетинские народные игры»

*«Перетягивание»*

Для проведения этой игры надо крепко связать концы веревки дли- ной 2–2,5 м и, начертив на земле круг радиусом 2 м, разделить его ли- нией на две равные половинки.

Дети из пары, которая будет меряться силами, становятся спиной друг к другу, по разные стороны линии, на одинаковом от нее расстоя- нии. Каждый участник «впрягается» в веревку, завязанную в кольцо, со своей стороны. Он пропускает веревку под мышками и слегка натягивает ее. Остальные дети внимательно следят, чтобы, заняв исходную позицию, оба участника были на одинаковом расстоянии от разделительной линии. По условленному сигналу соперники тянут веревку, каждый в свою сторону. Победителем считается ребенок, который перетянул соперника на свою сторону круга, а затем и вообще вытащил его за пределы круга.

Правила:

Нельзя тянуть соперника в сторону, игроки должны «перетягивать» друг друга только в направлении «вперед».

Перетягивание осуществляется всем корпусом, но нельзя при этом опираться руками о землю.

Проигравшим считается игрок, заступивший за линию круга обе- ими ногами.

*«Слепой медведь»*

Традиционно в этой игре внимание «слепого медведя» игроки при- влекали с помощью трещоток: две деревянные палочки длиной с ка- рандаш. Концы одной из палочек имели «зазубрины», при проведении по которым гладкой стороной другой палочки можно было получить сво- еобразный треск. Однако можно использовать и другие звуковые сигна- лы, например, звон колокольчика.

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

Остальные дети приближаются к медведю и начинают трещать дере- вянными палочками. «Слепой медведь» идет на звук и пытается поймать или «осалить» любого игрока. Спасаясь от медведя, игроки убегают врас- сыпную. 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 трещать трещотками.

##### Станция «Башкирские народные игры»

*Жмурки (в кругах) (башкирская народная игра)*

Эту игру можно проводить на улице или в помещении. Необходи- мо до начала игры заготовить небольшие кружочки, на которые в даль- нейшем будут становиться игроки. Рекомендуем вырезать такие кру- жочки 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 хо- рошо заметны, и количество таких кругов несколько превышало коли- чество игроков.

В центре площадки «раскручивают» водящего с завязанными гла- зами, чтобы он потерял ориентацию и не знал, в какую сторону он идет. По команде взрослого водящий идет наугад, а другие игроки перебега- ют из кружка в кружок до тех пор, пока водящий не подойдет вплотную

к одному из них. Тогда все «замирают», а водящий должен в полной ти- шине попытаться на ощупь найти, где спрятался игрок. Ребенок, кото- рого ловят, может приседать, наклоняться в сторону, но ни при каких обстоятельствах не сходить с круга. Если он не смог удержать равнове- сия 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:

Все дети могут опять перебегать с кружка на кружок, шуметь, хлопать в ладоши, только до того момента, пока водящий не подошел вплотную к игроку «в кружке». Ребенок, который попытался убежать или просто не удержал равновесие (сдвинулся с места), когда «водящий» вплотную подошел к его кружку, сам становится водящим.

##### Станция «Игра народов коми»

«Биляша» (марийская народная игра)

Ход игры: на площадке чертят две линии на расстоянии 3–4 м одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за эти- ми линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком «Биляша!» бежит к другой ко- манде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Под- бежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старает- ся перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удается, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой ко- манды противника, то становится ее пленником и располагается за спи- ной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчи- вается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.

Главное правило: перетягивать соперника можно только одной ру- кой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен отдергивать вы- тянутую вперед руку. Если игрока, у которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобож- дается и возвращается на свое место в команде.

*После прохождения всех станций – подведение итогов.*

***Описание примерных сценарных ходов событий 17-го дня смены. Миссия «Береги планету!»***

##### Конкурс плакатов «Береги планету»

*Цель***:** формирование у детей и подростков представлений и необ- ходимости бережного отношения к природе.

*Задачи:*

* актуализация у детей знаний об экологии, охране природы;
* создание условий для проявления навыков работы в команде;
* развитие творческих способностей у детей и подростков.

*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 со- хранять природные ресурсы планеты.

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

1. Объявление о конкурсе плакатов.

Подготовка к конкурсу может проходить в микрогруппах на отряд- ных местах или на общей площадке.

1. Представление и защита творческих конкурсных работ. 4.Подведение итогов.

##### Экологическая тропа «Вместе с природой»

**Экологическая тропа** – это маршрут в лесу, который проходит через различные экологические системы, где человек изучает природу, учится охранять зверей и птиц, деревья и травы. Это место диалога че- ловека с природой.

*Цель*: закрепление и углубление у детей экологических знаний, фор- мирование ответственного и бережного отношения к природе.

*Задачи:*

* актуализация у детей знаний об экосистемах, современных эко- логических проблемах.
* создание условий для развития экологической ориентации пове- дения детей, их потребности в экологически грамотных действи- ях и поступках по отношению к природным объектам;
* формирование навыков работы в группе;
* развитие творческих способностей у детей и подростков;
* воспитание экологической культуры.

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

*Время проведения***:** 1,5–2 часа.

*Оборудование:* маршрутные листы, фотоаппарат

***Ход дела***

1. Подготовительный этап.

Необходимо заранее изучить и продолжить маршрут для детей, по- зволяющий увидеть некоторые природные объекты и узнать о них. Объ- ектами могут быть: лекарственные растения, места обитания животных и птиц, следы животных и птиц, примеры экологичного и неэкологич- ного взаимодействия человека и природы (мусор на дороге, загряз- ненный или чистый водоем, контейнеры для раздельного сбора мусо- ра, клумбы и т.д.).

1. Прохождение участниками экологической тропы.

Дети могут проходить тропу по готовому маршрутному листу или искать заданные объекты. Поход детей может сопровождаться экскур- сией педагога (например: рассказ о полезных растениях) или самосто- ятельным поиском детей ответов на вопросы (например: чьё это гнез- до, как сохранить водоем чистым). Пройденные этапы могут отмечаться на маршрутном листе, могут сопровождаться фотографиями.

На станциях могут стоять педагоги и предлагать ребятам выпол- нить задания по экологии.

Пример заданий.

* Станция «Загадочная». Задание: разгадать вопрос-загадку, участ- ники разгадывают.
* Станция «Аптека под ногами». Задание: ответить на вопросы о ле- карственных свойствах растений, выбрав правильный вариант из четырех предложенных.
* Станция «Экознаки». Детям предложены картинки – о правилах поведения на природе. Задание: собрать картинку из частей отве- тить на вопрос «О чем говорят экологические знаки?».

1. Подведение итогов экологической тропы.

Обсуждение выполненных заданий. Выявление победителей.

***Описание примерных сценарных ходов событий 18-го дня смены. Миссия «Учись и познавай!»***

##### Утреннее дело. Малая форма работы

**«Король Артур и рыцари круглого стола»**

*Продолжительность* – 60 минут.

*Необходимые ресурсы*: 2 стола, стулья, карточки, картон, цветная бу- мага, ножницы, фломастеры, карандаши, шарики в виде мечей, разре- занная карта, скотч, ноутбук с музыкой, кроссворды на две команды.

*Предварительная подготовка*: оформить место проведения события.

1. **Вожатый** (обычная одежда): Ребята! Сегодня мы с вами отправим- ся в путешествие на машине времени. Местом назначения будет сред- невековая Англия, а именно замок Камелот, где находится легендарный Круглый стол короля Артура и его рыцарей. Итак, до старта машины вре- мени 10 секунд, обратный отсчет пошел! Ребята, помогите мне сосчи- тать! 10, 9, … Пуск! Оглянитесь вокруг! Какой прекрасный старинный замок, но что же это? Конечно, это Круглый стол, но, кажется, ни коро- ля, ни его рыцарей нет на месте, как вы думаете, где они могут оказать- ся? *\*Ответы\**
2. **Вожатый** (играет роль Леди Гвиневры, платье): Добрый день, чу- жестранцы! Я – хозяйка замка и жена короля Артура – леди Гвиневра. Прошу вас быть моими гостями.
3. **Вожатый:** О, прекрасная королева, спасибо за гостеприимство! Простите наше дерзкое вторжение, но не будете ли вы столь любезны ответить на вопрос: где же сам король?
4. **Вожатый**: Я слышала ваши догадки. Они были абсолютно вер- ными, конечно же, король и рыцари отправились в очередное приклю- чение! Думаю, что король Артур не будет против вашего присутствия

в его замке. Можете даже сесть за стол и представить себя властителя- ми королевства.

1. **Вожатый:** Давайте примем это любезное предложение и займем места за столом! Но для начала нам необходимо выбрать того, кто зай- мет место короля Артура. Для этого вам необходимо разделиться на две команды и выбрать капитана. *\*Деление на команды\**

Готовы? Леди Гвинерва, прошу.

1. **Вожатый:** *«Рыцарь-принцесса-дракон».* Кажется, прекрасная прин- цесса в беде, ибо на замок нападает ужасный дракон, но юную деву го- тов спасти отважный рыцарь. Ваша задача – одолеть команду соперника по принципу «камень-ножницы-бумага». Команды становятся напро- тив друг друга на расстоянии 6-10 метров. В игре 3 действующих лица: рыцарь, дракон и принцесса. При этом рыцарь должен поймать драко- на, дракон принцессу, а принцесса рыцаря. Рыцарь делает выпад и раз- ит дракона мечом, дракон ведет себя как типичный монстр, а принцесса приподнимает платьице и поет: «на-на-на-на-на». Каждый раз команда договаривается, кого она будут изображать. Я буду считать, и на «три» каждый игрок изображает фигуру своей команды. Игра проходит в три раунда, в итоге капитан победившей команды займет место короля Ар- тура, а второй капитан станет его верным другом – сэром Ланселотом.
2. **Вожатый:** Итак, король избран! Да здравствует король! Попривет- ствуем и храброго Ланселота!
3. **Вожатый:** За столом так много мест, но у их обладателей до сих пор нет имен! Ребята, вам предоставлена честь – взять себе доблестное имя, которое вы никогда не будете в силах запятнать.
4. **Вожатый**: Друзья, у нас с вами есть минута на то, чтобы придумать себе имя. Не забывайте, что мы в средневековье. *\*Изобретение имен\**
5. **Вожатый**: Итак! Давайте представимся друг другу, отважные ры- цари. *\*Представление\**
6. **Вожатый:** Друзья? Без чего вы не можете представить себе насто- ящего рыцаря? *\*Ответы\**
7. **Вожатый:** Конечно же, без оружия! Мой доблестный супруг где-то в замке спрятал оружейный склад! Там вы сможете найти мечи для себя! Но, к сожалению, карта, которую он оставил мне, была испорчена злой колдуньей Морганой! Все кусочки рассыпались так, что ничего не разо- брать. Прошу вас, восстановите карту оружейной.
8. **Вожатый**: Ребята, давайте поможем королеве! *\*Сбор карты\**
9. **Вожатый**: Итак, вы большие молодцы! Карта снова в порядке, и теперь вы можете найти то место, где король Артур хранит мечи из сво- ей личной оружейной. Удачи вам в ваших нелегких поисках!

*\*Маршрутная игра по карте с помощью подсказок на местности, по- иск мечей из шариков\**

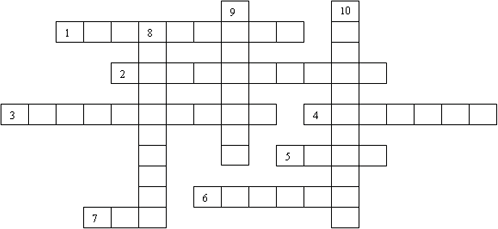
1. **Вожатый**: Теперь мы вооружены, но чего-то все равно не хвата- ет! Как вы думаете, что еще нам нужно? *\*Ответы\**
2. **Вожатый**: Конечно же, не хватает щита! Ребята, а вы знаете, что у рыцарей были не просто щиты, на них были написаны девизы! Ваша задача – с помощью предложенных материалов создать свой щит с девизом. У вас есть на это 6 минут.
3. **Вожатый**: Ура! Теперь мы во всеоружии и готовы выступать в по- ход против любого врага!
4. **Вожатый**: Подождите, подождите! Рыцари же не только воевали, они еще и посвящали песни и стихи прекрасным дамам. Я буду вашей прекрасной дамой. Командам короля Артура и сэра Ланселота необхо- димо сочинить для меня небольшое стихотворение. На это у вас ров- но 5 минут.
5. **Вожатый**: Итак, время вышло, так что пришла пора прочесть ваши послания Её величеству. *\*Стихи\**
6. **Вожатый**: мне никогда не посвящали столь прекрасных стихов. Я поражена до глубины души. Вы почти стали настоящими рыцарями. Осталось последнее испытание. Исторический кроссворд для обеих ко- манд, на который у вас будет по 5 минут.

*По горизонтали:*

1. Материал, на котором писали в старину (пергамент).
2. Наука, изучающая историю общества по остаткам древних пред- метов, открываемых на раскопках (археология).
3. Наука, изучающая историю родов (генеалогия).
4. «Второй день рожденья» (именины).
5. Первый российский император (Пётр).
6. Ящик для хранения вещей, ценностей, заменявший в старину шкаф (сундук).
7. Самый большой период летоисчисления (эра).

*По вертикали:*

1. Наука, изучающая гербы (геральдика).
2. Запись исторических событий по годам, принятая на Руси (лето- пись).
3. Историческая наука, изучающая старинные монеты (нумизма- тика).



**1 Вожатый**: Обе команды прекрасно справились с заданием! Вы большие молодцы. Думаю, королева будет согласна со мной.

**2 Вожатый:** Вне всяких сомнений, это было великолепное зрели- ще. Думаю, что я теперь могу посвятить вас в рыцари. На колено! *\*По- священие\**

**1 Вожатый**: Ну, куда же без танцев? Прошу, приглашайте наших прекрасных дам на танец!

*\*Бал\**

##### Дневное дело. 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 флома- стеров по 6 шт., три коробки, 50 шишек, разрезанные бумажки с имена- ми композиторов и их произведениями, стул-«трон», портативная ко- лонка, телефон, корона, олимпийские кольца, обручи, конусы, скакалка, таблички с названиями станций, список с названиями станций, костю- мы героев, ноутбук, колонка, микрофон, грамоты, конверты на каждую

станцию с жетонами по цветам Российского флага, конверты для каж- дого отряда.

*Предварительная подготовка*: оформить место проведения собы- тия (нужны таблички, обозначающие места проведения станций).

*Особенности организации пространства*: Ярмарочные гуляния про- ходят 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»

**Елизавета II**: Добрый день, узнали ли вы меня, друзья? Я – Елиза- вета II, правительница Российской империи, дочь Императора Петра, именно при мне был основан Московский государственный университет.

*\*Выходит Михаил Ломоносов\**

**Михаил Ломоносов**: Матушка, не вели казнить, вели слово молвить.

**Елизавета**: Что ты, что ты, да разве тебе на коленях стоять, что про- изошло, почему ты кручинишься?

**Михаил**: Занималась ты, матушка-императрица, Просвещением, науками, а потомки-то и не знают ничего, всё в своих гаджетах сидят, супостатские изобретения. *\*в зал\** Так?

**Елизавета**: Батюшки, что же делается, как же нам быть?

**Михаил**: А прикажи-ка, государыня, испытания им пройти суро- вые, чтобы доказали они нам, что не просто так в твой дворец-то прие- хали, а наукам разным дворянство обучить.

**Елизавета**: А ты прав, разбойник. Повелеваю: каждому отряду пройти 11 станций, расположенных на территории лагеря, перемещать- ся можно в свободном порядке, по одному, парами, группами и т.д. Цар- ский указ со списком станций прикреплён к стене моего дворца. Време- ни у вас на всё про всё 1,5 часа, как раз до ужина управитесь. Проходить станции можно и не по одному разу. На каждой станции вы будете по- лучать награды за свои знания и ловкость, какой отряд больше всех на- град принесёт, тот и молодец, будет мною награждён по-царски. Прошу подняться по одному представителю от каждого отряда на сцену за кон- вертом для сбора наград.

**Михаил**: Ох, удачи вам!

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».

1. Великие сражения (коробочка с названиями и датами сражений) Актёр: полководец.

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

1. Эстафета – Олимпиада 2014 (обручи, конусы, скакалка) Актёр: спортсмен.

«Олимпийскими чемпионами становятся только самые смелые, лов- кие, 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.»

1. 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 на- ходиться 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 коч-

ку, добраться до финиша-места, где стоит царь Пётр, а он очень внима- тельно следит за тем, чтобы вы не коснулись болота».

1. Древняя Русь – разгадать шифр (алфавит=цифра) (3 зашифрован-

ных послания, шифр, листок для записи и фломастеры) Актёр: крестьянка

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

1. Основание МГУ им. М.В. Ломоносова – загадки (список загадок) Актёр: М.В. Ломоносов

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

1. Наскальная живопись племён Сибири – перекладывание каран- дашей (карандаши)

Актёр: охотник-собиратель

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

1. 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 буду- щего прямо в головы всем, кто находился рядом. Ваша задача – нарисо- вать робота таким, каким вы его представляете».

1. 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, кото- рую я буду включать вам по своему желанию».

1. 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 представля- ется шанс попробовать себя в роли снайперов и попасть шишками в три коробки, которые расположены на разной высоте. Вам даётся шесть по- пыток».

1. Объединение «Могучей кучки» – совместить имя и произведе- ние великих российских композиторов (бумажки с именами и произ- ведениями)

«В 19-м веке произошло объединение «Могучей Кучки», куда вош- ли 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. Чув- ствую, долго считать будем.

**Елизавета**: Повелеваю отрядам отдыхать. Мы все подсчитаем, а ре- зультаты огласим на балу вечернем.

*\*Подсчёт жетонов, награждение перед огоньком\**

***Описание примерных сценарных ходов событий 19-го дня смены. Миссия «Служи Отечеству!»***

##### Интеллектуальная игра «Морской бой»

*Цель:* повторение и закрепление знаний у детей по истории стра- ны; воспитание любви к Родине.

*Задачи***:**

* развитие мышления, внимания, памяти у детей;
* актуализация знаний по истории России у детей;
* расширение кругозора у детей;
* формирование навыков работы в команде.

*Участники***:** 2 команды по 5–8 человек. Команды должны быть при- мерно равны по возрасту между собой.

*Необходимый реквизит:* игровое поле, листы бумаги, ручки, звуко- вая аппаратура, стулья для команд.

*Место проведения:* актовый зал.

*Время проведения:* 1 час.

***Ход дела***

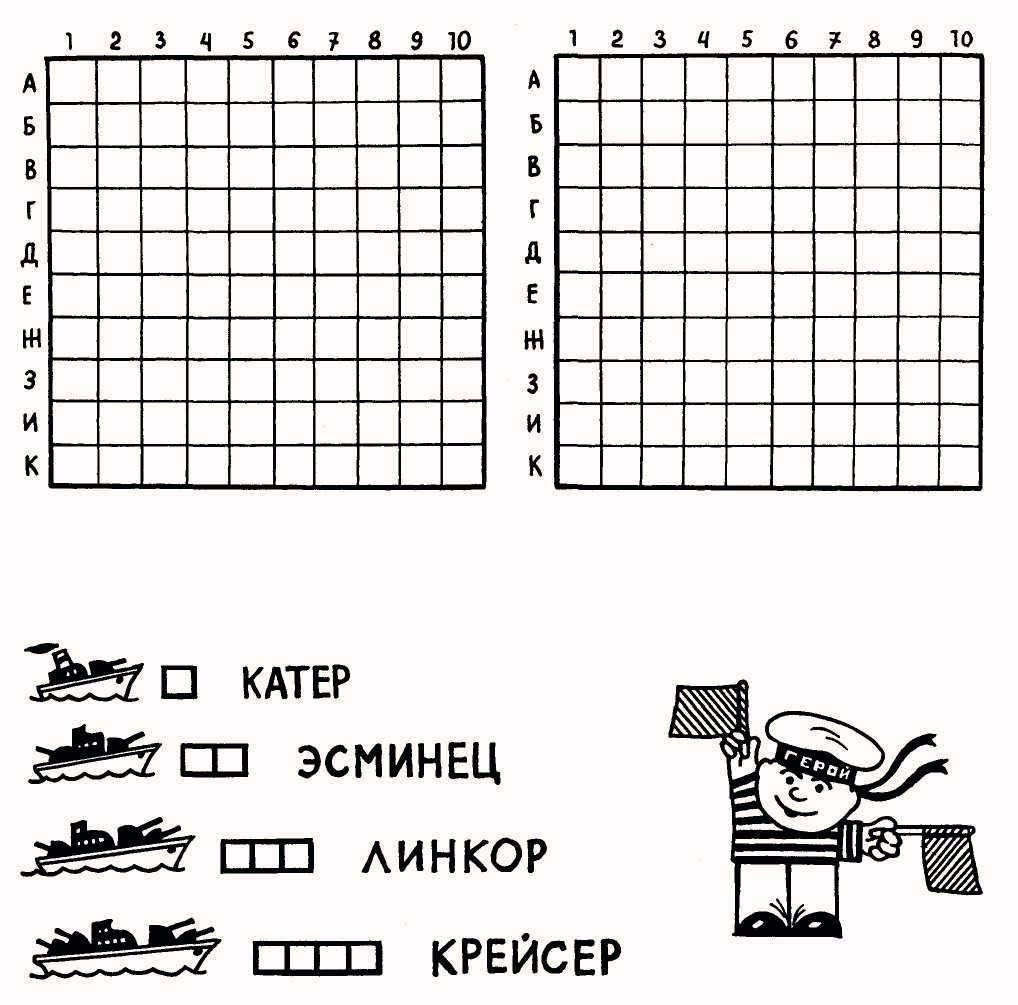
1. Объяснение правил игры.
2. Игра.
3. Подведение и итогов игры.

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 со- перника.

***Пример поля:***

******

***Примеры вопросов:***

* Как называется изображение-символ, которое показывает исто- рические 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 обозна- чает чистоту стремлений, синий – волю к миру, красный – готов- ность не жалеть своей крови при защите Родины.)
* Как называли шведских и немецких рыцарей, которых победили войска Александра Невского во время Ледового побоища? (Кре- стоносцами.)
* 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, ко- торые 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 ос- вобождения Москвы от поляков. (Кузьма Минин).
* Имя первого царя из династии Романовых. (Михаил).

##### Игра на местности «Юные разведчики»

*Цель:* формирование навыков сотрудничества, взаимопонимания, доброжелательности, инициативности, ответственности; воспитание любви к Родине.

*Задачи:*

* развитие внимания, ловкости, чувства товарищества, взаимопо- мощи,
* обеспечение двигательной активности,

*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 испы- таний (своего рода посвящение), которые необходимы для того, что- бы стать разведчиком: проверить себя в смекалке, внимании, ловкости, прочности отношений в отряде. В итоге прохождения разведыватель- ной 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 ис- пользуя мимику и жесты). Отряды выполняют это задание одновремен- но. Побеждает тот отряд, который сделает это быстрее и точнее.

**«Мышеловка».** На колья, вбитые в землю, кладутся планки, под ко- торыми надо проползти ребятам. Если планка сбивается, то проползаю- щий возвращается на старт. Это задание на быстроту и ловкость.

**«Ориентирование»** по компасу. Необходимо определить направ- ление, в котором двигаться дальше. Оценивается точность и быстрота.

**«Взаимовыручка».** Ребята каждого отряда разбиваются на пары. Паре связывают рядом стоящие ноги. Задание – как можно быстрее пе- реправиться 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 кос- нуться мочки левого уха, а левой рукой – кончика носа. Хлопнуть в ладо- ши и поменять руки. Проделать это задание несколько раз, убыстряя темп.

**«Предметы».** На столе лежит 15 предметов. 10 секунд дается ребя- там, чтобы запомнить их, затем предметы закрываются. Задание: отряд должен назвать как можно больше увиденных предметов.

**«Знаки в лесу».** Отряд идет по лесу за «проводником», вниматель- но запоминая местность.

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

**«Наблюдатели».** Необходимо выбрать такое место, откуда откры- валась бы широкая панорама с множеством объектов. В течение ми- нуты ребята внимательно изучают ландшафт, стараясь запомнить ме- сторасположение 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 ору- жием. Необходимо успеть за 30 секунд выложить на земле слово «SOS» из своих тел.

*Подведение итогов. Ребятам вручаются удостоверения и шевроны*.

***Описание примерных сценарных ходов событий 20-го дня смены. Миссия «Будь человеком!», «Будьте вместе!», «Будьте Первыми!»***

##### Соревнования «Книга рекордов отряда»

*Цель:* создание условий для проявления творческих способностей детей и подростков.

*Задачи:*

* создание положительного эмоционального настроя у ребят;
* создание условий для формирования опыта участия в конкурсе;
* создание условий для эффективного взаимодействия детей.

*Время проведения:* 1 час.

*Место проведения:* отрядное место / помещение со стульями и ме- стом для сцены.

*Участники:* члены отряда.

*Оборудование:* спортивный инвентарь, канцелярские товары.

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

В отряде объявляется, что будет составлена книга рекордов, куда мо- гут войти любые достижения ребят.

Конкурс не предполагает подготовки.

Данное отрядное дело может служить подготовкой к аналогично- му общелагерному делу.

***Общий ход***

1. Вводные слова ведущего.

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

1. Проведение конкурсных испытаний.

Самое главное – придумать большое количество конкурсов, чтобы у каждого была возможность поучаствовать.

Примеры конкурсов:

* + кто сможет сделать больше приседаний, удерживая на носу в рав- новесии 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.

1. Подведение итогов.

Победителям могут присуждаться номинации: самый ловкий, са- мый выносливый, самый улыбчивый и др., вручаться медали или сер- тификаты.

В конце дела оформляется книга рекордов отряда (на ватмане). Литература:

1. Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. Что делать с детьми в загородном лагере. – Кострома: МЦ «Вариант», 2001 г. – 224 с.

##### Конкурс лидеров «Первый среди первых»

Конкурс лидеров – одно из завершающих событий смены. Это воз- можность для участников – лидеров смены проявить себя, показать, чему они научились. Именно эти ребята смогут стать активными участника- ми и организаторами событий Российского движения детей и молодё- жи «Движение Первых»

*Цель:* создание условий для выявления лидеров среди участников смены.

*Задачи:*

* создание условий для проявления участниками конкурса комму- никативных и организаторских способностей, лидерского потен- циала;
* подведение итогов смены.

*Форма проведения:* конкурсная программа.

*Время проведения:* 1,5 часа

*Место проведения:* актовый зал.

*Участники:* лидеры лагерной смены.

*Оборудование:* проектор, аудиоаппаратура (для музыкального сопро- вождения дела), канцелярские товары, и имиджевая продукция для на- граждения участников и победителей конкурса.

*Общая идея дела.* К участию в конкурсной программе приглашаются все ребята, проявившие себя в течение смены. Кандидата может предло- жить отряд, либо сам ребёнок может заявиться на участие. Первоначаль- ное количество участников конкурса не ограничено. В ходе конкурсных испытаний ребята должны показать качества настоящего лидера: актив- ность, компетентность, сообразительность, организованность, знание правил организаторской деятельности, творческие способности, общи-

тельность, самообладание, настойчивость. После каждого конкурса ко- личество участников уменьшается – проигравшие выбывают. В конце определяется единственный победитель.

***Ход дела.***

1. Подготовительный этап.

За несколько дней (1-3) до начала события в лагере объявляется о конкурсе. Происходит регистрация желающих принять участие. В за- висимости от количества заявившихся участников определяется харак- тер и общее количество комплексных испытаний.

Участникам конкурса заранее (за день) выдаётся задание: подгото- вить визитку (самопрезентацию) длительностью не более минуты.

1. Начало конкурсной программы.

Программу можно начать с творческого номера или стихотворения Р. Рождественского.

Если вы есть – будьте первыми, Первыми, кем бы вы ни были. Из песен – лучшими песнями, Из книг – настоящими книгами. Первыми будьте и только!

Пенными, как моря. Лучше второго художника Первый маляр.

Спросят вас оробело:

«Кто же тогда останется, Если все будут первыми,

Кто пойдёт в замыкающих?» А вы трусливых не слушайте, Вы их сдуйте как пену,

Если вы есть – будьте лучшими, Если вы есть – будьте первыми! Если вы есть – попробуйте Горечь зелёных побегов, Примериваясь, потрогайте Великую ношу первых.

Как самое неизбежное Взвалите её на плечи.

Если вы есть – будьте первыми, Первым труднее и легче!

В начале программы всех участников конкурса приглашают на сце-

ну. Объясняются правила конкурса: дорогие ребята, вы уже настоящие лидеры, очень смелые люди и достойны аплодисментов! Тем не менее, нам предстоит сегодня выбрать первого среди первых. Вы будете уча- ствовать в конкурсных испытаниях. Они будут разными: творческими, интеллектуальными. После каждого конкурса те, кто справился наиме- нее успешно, будут выбывать. Так мы выберем победителя.

Происходит представление жюри. В состав жюри могут войти пред- ставители педагогического отряда, куратор смены, приглашённые гости.

1. Проведение конкурсных испытаний. Они могут быть следующими.
2. Конкурс «Визитка» – представить самих себя так, чтобы в пред- ставлении было отражена причина участия в конкурсе.
3. Конкурс «Новое применение» – придумать новое применение од- ному из наиболее распространенных в лагере предметов (планшет, ми- крофон, ватман, стол, мяч и т.п.).
4. Конкурс: составить словарик разгневанного лидера.
5. Конкурс: найти рациональное решение одной из ситуаций, кото- рые возникали в лагере. Например: надо срочно сделать какое-то дело, а отряд отказывается, объясняя тем, что сейчас тихий час; совет дела за- планировал спортивный праздник, но с самого утра идёт ливень и т.п.
6. Ответить на интеллектуальные вопросы и вопросы по правилам организаторской работы или о деятельности РДДМ «Движение Первых». Примеры вопросов: Сколько правил организаторской работы суще- ствует? Расшифруйте аббревиатуру КТД. Сколько направлений деятель-

ности есть в «Движении Первых»? и др.

1. Конкурс: придумать и провести творческую зарядку с залом.
2. Подведение итогов конкурса. Награждение участников и побе- дителя.

Литература:

1. Областной лагерь старшеклассников имени А.Н. Лутошкина: про- грамма лагеря и методические материалы / Автор-составитель А.И. Ти- монин. – Кострома: Студия оперативной полиграфии «Авантитул», 2004. – 59 с.

***Описание примерных сценарных ходов событий 21-го дня смены. Миссия «До скорых встреч!»***

##### День сюрпризов (КТД)

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

*Цель:* создание условий для творческого подведения итогов смены.

*Задачи:*

* создание положительного эмоционального климата в лагере;
* создание условий для позитивного эмоционального общения меж- ду участниками смены;
* подведение итогов смены.

*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 со- провождения 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 сим- волические подарки.

1. 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 ли- нейке закрытия. Вольно!

*Сдача рапортов готовности отрядов к линейке закрытия*.

*Ведущий*: Лагерная смена была яркой, насыщенной, необычной, ин- тересной, и сегодня мы хотим отметить самых активных, творческих, та- лантливых и инициативных ребят.

*Ведущий*: За время работы лагерной смены вы участвовали в раз- личных событиях, создали и начали реализовывать новые проекты, уз- нали много нового.

*Ведущий*: Можно сказать, что в лагере вы отлично провели свое вре- мя и отдохнули!

*Ведущий*: Слово для приветствия и награждения участников лагер- ной смены предоставляется начальнику смены.

*Объявление результатов игры Вручение грамот/ знаков отличий*

*Ведущий*: Лагерь, смирно! Товарищ начальник лагеря! Отряды за- крытия смены построены. Разрешите Государственный флаг Россий- ской Федерации опустить, лагерную смену закрыть

*Начальник лагеря****:*** Государственный флаг России опустить, смену за- крыть разрешаю.

*Ведущий:* Отряды, смирно. На флаг приглашаются командиры отря- дов – победителей.

Лагерь, смирно. Равнение на флаг.

*Звучит Гимн России, командиры отрядов опускают флаг.*

*Ведущий:* Дорогие ребята! Казалось бы, совсем недавно лагерь госте- приимно распахнул свои двери, сколько было планов, сколькое хотелось успеть сделать: праздники, вечера друзей, конкурсы, спортивные состя- зания… 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.*

# 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 тех- нологии воспитания в проектной деятельности / Л.В. Байбородова // Вос- питание школьников. – 2017. – № 4. – С. 3–10.

Гугни В. Настольная книга вожатого / В. Гугнин. – М.: Альпина Паб- лишер, 2016. – 297 с.

Детское движение. Словарь-справочник / сост. и ред. Т.В. Трухаче- ва, 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: Издатель- ство «Авантитул», 2024. – 220 с.

Леонтьев Д.А. Самореализация и сущностные смыслы личности // Психология с человеческим лицом: гуманистическая перспектива в пост- советской психологии. – M., 1997. – С. 156–176.

Лутошкин А.Н. Как вести за собой. – М., Просвещение, 1981. Маслоу А. Мотивация и личность. – СПб: Питер (Сер. Мастера пси-

хологии), 2021. – 400 с.

Немов Р.С. Путь к коллективу: Книга для учителей о психологии ученического коллектива / Р.С. Немов, А.Г. Кирпичник. – М.: Педагоги- ка, 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-со- ставитель 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 школьни- ков: Учебное пособие / Л.И. Уманский. – М.: Просвещение, 1980. – 160 с.