

Первые



**Программа  
профильной  
смены  
Движения  
Первых**

для разновозрастных  
отрядов лагерей  
с дневным  
пребыванием

**«Смены Первых:  
Первооткрыватели лета»**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДАЛЬНЕНСКАЯ СРЕДНЯЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА  
РОСТОВСКОЙ ОБЛАСТИ ПРОЛЕТАРСКОГО РАЙОНА**

Утверждаю

Директор школы:

Фаустова Е.Н.

**Программа профильной смены Движения Первых для  
разновозрастных отрядов детского оздоровительного  
лагеря  
с дневным пребыванием «Родничок»  
«Смены первых: Первооткрыватели лета»**

**х.Дальний, 2026 г.**

## ВВЕДЕНИЕ

Профильная смена «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, правила и нормы поведения в российском обществе.

**Ключевые смыслы** программы:

«*Люблю Родину*». Формирование у детей чувства патриотизма и готовности к защите интересов Отечества, осознание 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 у детей инициативность, самостоятельность, ответственность, трудолюбие, чувство собственного достоинства. Разновозрастный коллектив позволяет сформировать преемственность в ценностях, знаниях, 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 Российской Федерации»;

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

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

– Федеральный закон от 30.12.2020 № 489-ФЗ «О молодежной политике 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-ФЗ;
- Федеральный закон «О внесении изменений и дополнений в закон 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 Минобробразования РФ от 13.07.2001 г. № 2688.
- Программа воспитательной работы Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых». – М., 2023 г.

## ЦЕЛЬ, ЗАДАЧИ, ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### *Цель профильной смены «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 соперничество, взаимопонимание и взаимное уважение;
- *принцип культуросообразности.* Воспитание основывается на культуре и традициях России, включая культурные особенности региона;

- принцип безопасности 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 реализации профильной смены:**

Наличность на уровне	<ul style="list-style-type: none"> <li>– общее оздоровление участников смены, приобретение ими положительных эмоций;</li> <li>– умение строить конструктивное общение друг с другом в разновозрастной группе;</li> <li>– расширение кругозора и социального опыта детей;</li> <li>– сформированное осознанное отношение к себе как части социума;</li> <li>– активное включение в деятельность Движения Первых.</li> </ul>
На уровне организации	<ul style="list-style-type: none"> <li>– организация занятости участников смены в летний период;</li> <li>– вовлечение в систему деятельности Движения Первых;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– совершенствование системы воспитательной работы образовательной организации;</li> <li>– увеличение доли оздоровленных детей и подростков.</li> </ul>
На уровне региона	<ul style="list-style-type: none"> <li>– организация летней оздоровительной кампании;</li> <li>– освоение новых форматов и технологий организации летнего отдыха детей и подростков (особенно в сельской местности);</li> <li>– развитие сети первичных отделений Движения Первых в регионе.</li> </ul>

# **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, непохожую 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.

Лагерь 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 программах становятся волонтерские акции, тимуровское и юннатское движение, 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. Это 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, волонтерских 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 основными 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 (5–7 классы), являющиеся участниками первичных отделений Движения Первых, а также обучающиеся, не являющиеся участниками Движения, но заинтересованные в деятельности в рамках профильной смены в лагере с дневным пребыванием.

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

**Особенности детей 12–13 лет.** В подростковом возрасте у детей особенно развито желание лидерства и самоутверждения. Это опасный возраст, когда у детей возникает некоторое сознание негативизма (не хочу, не буду). В этом возрасте детям необходима система мотивации участия во всем, например, рейтинговая система (дети очень любят соревноваться – кто больше, лучше, быстрее).

Для этих детей на первое место выходят их сверстники. Поэтому конфликты с взрослыми мирно разрешаются на новом уровне. Детям важ-

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

В программе профильной смены предусмотрено объединение участников в разновозрастные отряды, ориентировочно 2–3 отряда по 20 чел. Максимальное количество участников профильной 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 объединении является развития у каждого ребенка навыка вести конструктивный диалог, быть понятым и принятым в коллективе. Каждый член отряда должен видеть перспективу собственного роста и продвижения. Младшие должны стремиться к тому, чтобы выполнять функции старших. Старшие, осваивая новые функции, роли, передают свои полномочия младшим. Для того чтобы коллектив важно создавать ситуацию психологической и педагогической поддержки и помощи, и взаимопомощи.

Разновозрастный отряд как группа обладает 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 участникам 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 ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

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

- менять новые знания;
- игроки часто требуют участия в коллективных задачах, что позволяет развивать навыки командной работы и сотрудничества;
  - игровая тематика предполагает множество разнообразных развлечений, дел и активностей, что делает время пребывания в лагере увлекательным и запоминающимся.

**Игровая модель.** Лагерь представляет собой компьютерную игру, в которой участникам – персонажам игры – предстоит пройти несколько Миссий на открытых территориях. Помогают персонажам в этом опытные наставники – модераторы и босс игры. Цель персонажей – проходить Миссии Движения Первых. Каждый день в игре посвящён выполнению очередной Миссии. Ежедневно на Открытии ребята получают информацию о новой Миссии, после ее выполнения они могут открыть новую территорию в игре. Миссия считается выполненной, если успешно проведены утреннее и дневное дела. Для успешного выполнения Миссий персонажами модераторы игры проводят занятия **в рамках программы обучения детей в лагере (мастер-классы, развивающие занятия, тренинги)**.

В основе Миссии игры – направления деятельности Движения Первых:

Направление Движения Первых и девиз	Игровая Миссия
Дипломатия и международные отношения «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!»	<b>Миссия «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!»</b> События дня направлены на формирование коммуникативных навыков и опыта эффективного взаимодействия участников в смены.
Образование и знания «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!»	<b>Миссия «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!»</b> События дня направлены на развитие познавательной активности участников.
Наука и технологии «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!»	<b>Миссия «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!»</b> События дня направлены на популяризацию научной деятельности среди детей.
Труд, профессия и своё дело «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!»	<b>Миссия «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!»</b> События дня предоставляют возможности иранней профориентации участников и знакомства с миром современных профессий.

Направление ДвиженияПервыхидевиз	ИгроваяМиссия
Культураиискусство «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»	<b>Миссия«СОЗДАВАЙИВДОХНОВЛЯЙ!»</b> Событиядняспособствуютпроявлениютворческих способностей в актерской деятельности,музыке,писательстве и других видах искусства.
Волонтёрство идобровольчество «БЛАГОТВОРИ!»	<b>Миссия«БЛАГОТВОРИ!»</b> События дня направлены на формирование участниковсменыпредставленийиволонтерскойдеятельностиипытаеёосуществления.
Патриотизм историческаяпамять «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»	<b>Миссия«СЛУЖИОТЕЧЕСТВУ!»</b> События дня направлены на формирование активной гражданской позиции, воспитание чувства патриотизма у участников смены.
Спорт «ДОСТИГАЙИПОБЕЖДАЙ!»	<b>Миссия «ДОСТИГАЙИПОБЕЖДАЙ!»</b> Событияднянаправленынаразвитиеуучастников интереса и готовности к занятиям физической культурой и спортом.
Здоровыйобразжизни «БУДЬЗДОРОВ!»	<b>Миссия«БУДЬЗДОРОВ!»</b> События дня направлены на формированиеуучастниковсменьценностно гоотношения к здоровому образу жизни.
Медиакоммуникации «РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!»	<b>Миссия«РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!»</b> События дня направлены на развитие интереса к медиапространству Движения Первых.
Экологияиохранаприроды «БЕРЕГИПЛАНЕТУ!»	<b>Миссия«БЕРЕГИПЛАНЕТУ!»</b> Событияднянаправленына формирование участниковсменыэкологическойкультуры.
Туризмипутешествия «ОТКРЫВАЙСТРАНУ!»	<b>Миссия«ОТКРЫВАЙСТРАНУ!»</b> Событияднянаправленына формирование участниковсменыинтересасвоейРодины.
МиссияДвижения «БЫТЬВДВИЖЕНИИ»	<b>«ДеньПервых»</b> Событияднянаправленына формирование у участников смены представления о назначенииДвиженияПервыхивовлеченияивегодеятельность.
МиссияДвижения «БЫТЬСРОССИЕЙ»	<b>Миссия«БУДЬСРОССИЕЙ»</b> Событиядня направлены на формирование участниковсменытрадиционныхроссийскихдуховно-нравственныхценностей,изучениеисторииРоссиииродногокрая,формированиечувствагордостизастрану.

<b>Направление Движения Первых и девиз</b>	<b>Игровая Миссия</b>
Миссия Движения «БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ»	<b>Миссия «БУДЬ ЧЕЛОВЕКОМ»</b> События дня направлены на формирование активной гражданской позиции участников смены.
Миссия Движения «БЫТЬ ВМЕСТЕ»	<b>Миссия «БУДЬТЕ ВМЕСТЕ»</b> События дня направлены на формирование навыка осуществления коллективной социально значимой деятельности, формирование отношения к коллективу как к ценности.
Миссия Движения «БЫТЬ ПЕРВЫМИ»	<b>Миссия «БУДЬТЕ ПЕРВЫМИ»</b> 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 ребёнку не просто знакомиться с ценностями Движения Первых, а успешно присваивать их себе.

**Основные ценности Движения**, заложенные в концепцию профильной смены:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

***Основные принципы Движения***, заложенные в основу профильной смены:

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

*Самодетельный характер.* Движение – значительное явление в жизни всей страны. Оно воспитывает участников творческое, активное отношение к жизни, прививает им навыки самостоятельности, развивает инициативу и самостоятельность. Дети мотивируют друг друга, родители (законные представители) поддерживают намерения детей, а учи-

теля, 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 сетив взаимосвязанных воспитательных событий Движения выступают дети, молодежь и другие участники Движения, а также семьи 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 героизма, поэтому и в воспитательной работе Движения труд становится ведущим ориентиром. Воспитание трудовых качеств человека предопределяет уровень его жизненного 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 справиться с трудностями и преодолеть возникающие проблемы в общении (тренинги, вечерние огоньки, игры 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 ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

## Основные этапы смены

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

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

*Задачи этапа:* создание и сплочение коллектива; выявление лидеров, аутсайдеров, актива; формирование структуры отряда; определение правил создания творческих и инициативных групп; выявление интересов и склонностей ребят; планирование совместной деятельности; создание позитивного эмоционального настроения 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 впечатлений* (см. стр. 71), который наполнен данными о проектах и направлениях деятельности Движения, а также содержит страницы, которые помогут участнику провести индивидуальную рефлексию, оценить прошедший день, записать появившиеся мысли и идеи. Знакомство с Дневником происходит 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 (волонтерской) 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, проведение дней, направленных на популяризацию здорового образа жизни, проведение игровых занятий с местными жителями и т.д.).

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

**Этап 2.** С четвёртого по девятнадцатый день смены – **основной период**.

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

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

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

Каждый день ребята принимают участие в делах лагеря и отряда.

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

**Этап 3.** С двадцатого по двадцать первый день смены – **заключительный период**.

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

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

### **Вариантоблочкидлятематическойсмены:**

- Лагерь–компьютерная игра;
- Отряды –персонажи игры с уникальными наборами навыков, опыта;
- Вожатые/Воспитатели–модераторыигры;
- Методисты–разработчикииигры;
- Руководительсмены–главастудии.

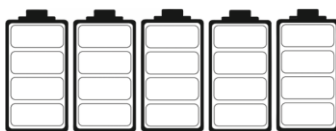
**Системастимулирования:** Вопределённомместерасполагается первый элемент карты–мира компьютерной игры, этот мир будет расширяться, так как с выполнением очередной миссии отряду (командам одногоотрядаилиотрядам)будетдоступнановаятерритория. Миссии– это дела и события, непосредственно связанные с деятельностью ДвиженияПервых, так каккаждаямиссияотражаетнаправлениедеятельности Движения. За успешное прохождение миссии персонажи получают доступ к новой территории. Территории – это элементы карты (можно оформить ввидевымышленнойгеографическойкарты). Новаятерритория обязательно открывается в новом игровом дне. На карте могут появляться дополнительные отметки (например, элементы рельефа, такиекакПикДостижений,илиГораУспеха)заособыедостиженияотряда. Кроме того, каждый отряд (команда отряда) имеет собственный экран состояния, на котором отмечается, сколько игровых жизней доступны персонажам. Игровые жизни можно зарабатывать, например, за победы в конкурсных состязаниях (количество жизней, которые персонажи отряды/команды получаютзадостижения, определяются организаторами). Чем успешнее пройдена миссия, тем больше жизней получает отряд (команда отряда), максимум устанавливается самостоятельно руководителем смены. За ряд нарушений (например, дисциплинарных) персонажи могут лишаться игровых жизней.

Вариантигровойкартыможетбытьследующим.



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

Отряд:



Игровые жизни

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

<b>День 1</b> Миссия «Знакомься с лагерем!»	<b>День 2</b> Миссия «Узнавай новое!»	<b>День 3</b> Миссия «Открывай меню!»	<b>День 4</b> Миссия «День Первых»
<b>День 5</b> Миссия «Будь здоров!»	<b>День 6</b> Миссия «Умей дружить!»	<b>День 7</b> Миссия «Дерзай и открывай!»	<b>День 8</b> Миссия «Найди призвание!»
<b>День 9</b> Миссия «Создавай и вдохновляй!»	<b>День 10</b> Миссия «Создавай и вдохновляй!»	<b>День 11</b> Миссия «Будь с Россией!»	<b>День 12</b> Миссия «Благотвори!»
<b>День 13</b> Миссия «Благотвори!»	<b>День 14</b> Миссия «Достигай и побеждай!»	<b>День 15</b> Миссия «Расскажи о главном!»	<b>День 16</b> Миссия «Открывай страну!»
<b>День 17</b> Миссия «Береги планету!»	<b>День 18</b> Миссия «Учись и познавай!»	<b>День 19</b> Миссия «Служи Отечеству!»	<b>День 20</b> Миссия «Быть человеком!», «Быть первым!», «Быть вместе!»
<b>День 21</b> Миссия «Доскорых встреч!»			

## Образовательная программа лагеря

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

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

День и soft-skill дня	Цель занятия
День 2 Воображение	Развитие у участников профильной смены творческого мышления, воображения и креативности через разнообразные упражнения, игры и творческие задания.
День 3 Креативное мышление	Развитие у участников профильной смены способности мыслить творчески, генерировать новые идеи, находить нестандартные решения и применять инновационные подходы к решению вопросов.
День 4 Работа в команде	Развитие у участников профильной смены навыков эффективной работы в команде, включая умение слушать и понимать других, эффективно общаться, совместно принимать решения и достигать общих целей.
День 5 Коммуникативные навыки	Развитие у участников профильной смены коммуникативной компетентности, включая улучшение навыков активного слушания, ясного и убедительного выражения мыслей.

<b>Дни soft-skillдня</b>	<b>Цельзанятия</b>
День6 Умение решать конфликты	Развитие у участников профильной смены навыков эффективного урегулирования конфликтов, включая развитие навыков анализа ситуации, поиска конструктивных решений, умения слушать и понимать точку зрения других сторон.
День7 Управление временем	Развитие у участников профильной смены навыков планирования, организации задач, осознанного распределения времени для достижения задач.
День8 Эмоциональный интеллект	Развитие у участников профильной смены навыков осознания эмоций, управляемости собственными эмоциями и эмпатии.
День9 Навык публичных выступлений	Развитие у участников профильной смены уверенности, ясности и эмоциональной выразительности при выступлениях перед аудиторией, помочь освоить техники эффективного публичного выступления.
День10 Взаимопонимание	Развитие у участников профильной смены навыков эмпатии и умения вступать в эффективный диалог, чтобы улучшить взаимопонимание в отряде.
День11 Решительность	Развитие у участников профильной смены навыков принятия решений, уверенности в своих действиях и способности действовать решительно в различных ситуациях.
День12 Невербальное общение	Развитие у участников профильной смены навыков невербального общения, таких как жесты, мимика, тон голоса и др., для улучшения коммуникации, установления доверительных отношений.
День13 Лидерские качества	Развитие у участников профильной смены ключевых лидерских навыков, таких как мотивация команды, эффективное общение, стратегическое мышление.
День14 Доверие	Развитие у участников профильной смены осознания важности доверия в отношениях, навыков для развития доверия.
День15 Внимание и концентрация	Развитие у участников профильной смены навыков улучшения внимания и концентрации, повышения продуктивности.
День16 Критическое мышление	Развитие у участников профильной смены навыков анализа, оценки и формулирования собственных мыслей и идей для принятия осознанных решений.
День17 Логика	Развитие у участников профильной смены навыков логического мышления, анализа и решения проблем.
День18 Творческое мышление	Развитие у участников профильной смены творческого потенциала, обучение приемам генерации идей.

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

## Диагностика личных достижений и коллективнообразования

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

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

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

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

Методики «Социометрия» (Ж. Морено) и «Мой класс (мой отряд)» следует проводить три раза за смену (3–4 день, середина смены, 19–21 день), для того чтобы увидеть динамику развития детского коллектива.

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

## План-сетка смены «Смена Первых: Первооткрыватели Лета»

План смены представляет собой конструктор. Дни смены (кроме организационного и заключительного периодов) можно менять местами в зависимости от потребностей и условий лагеря. Количество дней тоже может быть разным. Далее представлены примерные планы-сетки смен на 21, 14, 10 дней.

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

<b>День 1</b>	<b>День 2</b>	<b>День 3</b>
<p>Миссия «ЗНАКОМЬСЯ СЛАГЕРЕМ!»</p> <p><b>Утро:</b> Игры на знакомство, хозяйственный сбор</p> <p><b>День:</b> Маршрутная игра «Первые открытия», огонёк знакомства</p>	<p>Миссия «УЗНАВАЙ НОВОЕ!»</p> <p><b>Утро:</b> Организационный сбор, знакомство с образовательной программой</p> <p><b>День:</b> Орлята России: Создание экологического постера и его защита</p> <p>Интеллектуальная игра «Хочу всё знать!»</p>	<p>Миссия «ОТКРЫВАЙ СМЕНУ!»</p> <p><b>Утро:</b> Линейка открытия смены</p> <p><b>День:</b> Орлята России: Марафон интересных игр «Раз, два, три, четыре, пять - мы идем искать» / День «больших» настольных игр</p> <p>«Здравствуйте», дискотека</p>
<b>День 4</b>	<b>День 5</b>	<b>День 6</b>
<p>ДЕНЬ ПЕРВЫХ</p> <p><b>Утро:</b> Торжественная линейка Первых, классная встреча, проектная сессия «Открывая горизонты»</p> <p><b>День:</b> Орлята России: Театральный час «Там, на неведомых дорожках». КТД «Быть в Движении», посвящение</p>	<p>Миссия «БУДЬ ЗДОРОВ!»</p> <p><b>Утро:</b> конкурс творческих выступлений «Время здоровья!»</p> <p><b>День:</b> Орлята России: Литературный час «Стихи поэты», посвященный творчеству А.С. Пушкина. Конкурс рисунков</p> <p>Пушкинский диктант</p>	<p>Миссия «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!»</p> <p><b>Утро:</b> Клуб дипломатов (дискуссионная площадка)</p> <p><b>День:</b> Орлята России: Танцевальный флешмоб «В ритмах детства»</p> <p>Конкурс архитекторов (КТД)</p>

<p>вПервые</p>		
<p style="text-align: center;"><b>День7</b></p> <p>Миссия «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!» <b>Утро:</b> Занятие «Занимательные опыты» <b>День:</b> Орлята России: Игровой час «Играю я – играют друзья»</p> <p>Космическаягонка «Вперёдкзвездам!»</p>	<p style="text-align: center;"><b>День8</b></p> <p>Миссия «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!» <b>Утро:</b> Профессиональная проба «Вожатый» <b>День:</b> Орлята России: Конкурс рисунков на асфальте «Моя Россия»</p> <p>Экономическаяигра «В мире бизнеса»</p>	<p style="text-align: center;"><b>День 9</b></p> <p>Миссия«СОЗДАВАЙ ИВДОХНОВЛЯЙ!» <b>Утро:</b> Квиз «Кинохиты» <b>День:</b> Орлята России: Письма на фронт</p> <p>Стартин«Вывтан- цах!»</p>

<p align="center"><b>День 10</b></p> <p>Миссия «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»</p> <p><b>Утро:</b> Малая формаработы «Пришёл, увидел, сочинил!»</p> <p><b>День:</b> Орлята России: Викторина «Пожарным можешь и не быть, но правила знать обязан!»</p> <p>Мастер-класс «Коллективная картина»</p>	<p align="center"><b>День 11</b></p> <p>Миссия «БУДЬ С РОССИЕЙ!»</p> <p><b>Утро:</b> ПЧП «О главном», акция «Письмо другу», классная встреча</p> <p><b>День:</b> Орлята России: Мастер-классы «Умелые ручки»</p> <p>Ярмарка «Многообразие единстве», концерт «Россия – мой дом»</p>	<p align="center"><b>День 12</b></p> <p>Миссия «БЛАГОТВОРИ!»</p> <p><b>Утро:</b> Интерактивное занятие «Кто такой вольонтёр?»</p> <p><b>День:</b> Орлята России: Веселые старты</p> <p>Конкурс проектов «Благотвори!»</p>
<p align="center"><b>День 13</b></p> <p>Миссия «БЛАГОТВОРИ!»</p> <p><b>Утро:</b> Мастер-класс «Правила организаторской работы»</p> <p><b>День:</b> Орлята России: Игра «Герой нашего времени»</p> <p>Игры на свежем воздухе</p>	<p align="center"><b>День 14</b></p> <p>Миссия «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»</p> <p><b>Утро:</b> Турнир по городкам</p> <p><b>День:</b> Орлята России: Время отрядного творчества «Мы – Орлята!»</p> <p>Спортивная эстафета «Вызов первых»</p>	<p align="center"><b>День 15</b></p> <p>Миссия «РАССКАЖИ ОГЛАВНОМ!»</p> <p><b>Утро:</b> Занятие «Медиаграмотность – это круто!»</p> <p><b>День:</b> Орлята России: «Турнир знатоков русского языка»</p> <p>Конкурс буктрейлеров «Читай! Думай! Твори!»</p>
<p align="center"><b>День 16</b></p> <p>Миссия «ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!»</p> <p><b>Утро:</b> Фотокросс «Открывай страну»</p> <p><b>День:</b> Орлята России: Тематический час «Национальный состав Ростовской области»</p> <p>Фестиваль народных игр</p>	<p align="center"><b>День 17</b></p> <p>Миссия «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!»</p> <p><b>Утро:</b> Конкурс плакатов «Береги планету!»</p> <p><b>День:</b> Орлята России: Конкурс рисунков «Дорога глазами детей»</p> <p>Экологическая тропа</p>	<p align="center"><b>День 18</b></p> <p>Миссия «УЧИ СЬ И ПОЗНАВАЙ!»</p> <p><b>Утро:</b> Малая формаработы «Король Артур и рыцарикруглогостала»</p> <p><b>День:</b> Ярмарка «Немного об истории России»</p> <p>Орлята России: Веселые старты</p>

<b>День19</b>	<b>День20</b> Миссия	<b>День21</b>
<p>Миссия «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!» <b>Утро:</b>Интеллектуальная игра «Морской бой» <b>День:</b> Орлята России Мастер-класс «Обереги»</p> <p>Игра наместности «Юныеразведчики»</p>	<p>«БЫТЬ ЧЕЛОВЕ- КОМ!», «БЫТЬ ПЕРВЫ- М!», «БЫТЬ ВМЕСТЕ!» <b>Утро:</b> КТД «Книга рекор- довогоотряда» <b>День:</b>Орлята РоссииКонкурс«Лидер»</p> <p>Игры на свежем воздухе</p>	<p>Миссия «ДОСКОРЫХВСТРЕЧ!» <b>Утро:</b>КТД«Деньсюр- призов» <b>День:</b>Орлята России Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!»</p> <p>Линейказакрытия смены</p>

## Распорядок дня

- 8.30–9.00–Сбор детей, зарядка 9.00–9.20
- Старт дня
- 9.20–10.00–Завтрак
- 10.00–10.15 – Отрядный сбор
- 10.15–10:45–Добродело Первых
- 10.45–11.15–Занятия в рамках программы
- 11.15–12.15–Утреннее дело
- 12.15–13.00–Прогулка, игры на свежем воздухе, спортивные соревнования
- 13.00–13.40 – Обед
- 13.40–14.30–Дневное дело
- 14.30 – Уход домой

## Описание событий по периодам смены

### Описание событий 1-го этапа смены.

#### Организационный период

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

№	Время	Событие	Краткая аннотация
<b>ПЕРВЫЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. МИССИЯ «ЗНАКОМСЯ С ЛАГЕРЕМ!»</b>			
1	10:15– 11:45	Творческие игры-задания для знакомства и взаимодействия «Первые впечатления»	Серия игр позволяющих организовать знакомство в отряде, содействуют коллективному образованию.
2	11:45– 12:15	Хозяйственный сбор в отряде	Хозяйственный сбор это встреча участников, где им предъявляются обязательные бытовые требования.
3	14:00– 15:30	Маршрутная игра по лагерю «Первые открытия»	Маршрутная игра проводится на территории школы, населенного пункта и знакомит ребят с границами, традициями, обычаями.
4	16:00– 16:30	Творческие игры-задания для знакомства и взаимодействия «Первые впечатления» (продолжение)	Серия игр позволяющих организовать знакомство в отряде, содействуют коллективному образованию.
5	16:30– 18:00	Огонек знакомства «Если вы есть, будьте первыми!», знакомство с Дневником впечатлений	Огонек знакомства – неформальная "теплая" встреча участников. Огонек задает настрой на смену, помогает выявить интересы, запросы участников. На огоньке успешно проходят малые формы работы
<b>ВТОРОЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. МИССИЯ «УЗНАВАЙ НОВОЕ!»</b>			
1	10:00– 10:15	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда – ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы спланировать день, узнать распорядок дня, озвучить анонсы дел и событий, узнать задание на дневное дело, определить и распределить текущие задачи.
2	10:15– 10:45	Добroe дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
3	10:45– 11:15	Организационный сбор в отряде	На организационном сборе происходит создание организационной структуры и системы самоуправления отряда (если отряд не один).
4	11:15– 12:15	Знакомство с обучающим курсом «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Знакомство с системой ежедневных занятий в лагере, направленных на развитие soft-skills. Soft-skill дня: воображение

№	Время	Событие	Краткая аннотация
5	16:00– 17:30	Интеллектуальная игра «Хочу всё знать!»	Игра представляет собой вариацию телешоу «Своя игра», где участникам представлены разные категории вопросов по разной цене. Участники выбирают вопрос и цену, если называют правильный ответ, то зарабатывают баллы в свою копилку.
6	17:30– 18:00	Вечерний сбор отряда «Время Первых»	Вечерний сбор отряда «Время Первых» – ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собирается вместе, чтобы провести анализ прошедшего дня, обсудить отношения в коллективе, оценить успехи и неудачи, определить цели на следующий день.
<b>ТРЕТИЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. МИССИЯ «ОТКРЫВАЙ СМЕНУ!»</b>			
1	10:00– 10:15	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда – ежедневная традиция.
2	10:15– 10:45	Доброе дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
3	10:45– 11:15	Занятие в рамках образовательной программы «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Ежедневно вожаты проводят занятия в рамках программы обучения «Что нужно, чтобы стать Первым?» Занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: креативное мышление
4	11:15– 11:45	Линейка открытия смены «Поехали!»	Линейка открытия смены – это настоящий старт смены, где происходит погружение ребят в игровой мир смены, организуется презентация системы стимулирования. Отряд представляет своё название и девиз, рассказывает о готовности к смене.
5	11:45– 12:15	Конкурс рисунков на асфальте «Мы на старте!»	Возможность для ребят творчески изобразить начало смены.
6	14:00– 15:30	Подготовка к вечеру Первоткрывателей смены	Работа отряда с вожатыми по написанию сценария, подбору реквизита и материалов для выступления.

№	Время	Событие	Краткая аннотация
7	16:00–17:30	Вечер Первооткрывателей смены и дискотека	На Вечере Первооткрывателей отрядам предстоит презентовать свой отряд творческой форме (представить себя как дружный коллектив и как участников Движения Первых).
8	17:30–18:00	Вечерний сбор отряда «Время Первых»	Вечерний сбор отряда «Время Первых» – ежедневная традиция.

## Описание событий 2-го этапа смены.

### Основной период

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

№	Время	Событие	Краткая аннотация
<b>ЧЕТВЕРТЫЙ ДЕНЬ СМЕНЫ, ДЕНЬ ПЕРВЫХ</b>			
1	8:50–9:20	Торжественная линейка Первых	Торжественное построение участников смены, на котором формируется установка на эффективное участие каждого ребенка в событиях «Быть в Движении», знакомство с программой дня.
2	10:00–11:00	Классная встреча	Диалог с председателем Совета регионального отделения Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых».
3	11:00–13:00	Проектная сессия «Открывая горизонты»	Проектная сессия, в которой смешанные команды, перемещаясь по станциям, разрабатывают идею и план реализации своего проекта.

№	Время	Событие	Краткая аннотация
			Итогом сессии являются созданные детьми планы реализации конкретных проектов в рамках деятельности первичного отделения, а также представление об общем алгоритме реализации проектов.
4	14:00– 15:30	Коллективно творческое дело «Быть в Движении»	Творческие визитки отрядов/команд, визуализирующие основные направления деятельности «Движение Первых».
5	16:00– 16:30	Занятие в рамках обучающего курса «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Занятия в рамках программы обучения «Что нужно, чтобы стать Первым?» Занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: работа в команде
6	16:30– 17:30	Посвящение Первых	Общелагерьный сбор, на котором презентуются ценности и миссия «Движение Первых».
7	17:30– 18:00	Вечерний сбор отряда «Быть Первым – труднее и легче»	Отрядная встреча, включающая рефлексию событий дня.
<b>ПЯТЫЙ ДЕНЬ СМЕНИ. МИССИЯ «БУДЬ ЗДОРОВ!»</b>			
1	10:00– 10:15	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда – ежедневная традиция.
2	10:15– 10:45	Добро дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
3	10:45– 11:15	Занятие в рамках обучающего курса «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Занятия в рамках программы обучения «Что нужно, чтобы стать Первым?» Занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: коммуникативные навыки

<b>№</b>	<b>Время</b>	<b>Событие</b>	<b>Краткая аннотация</b>
4	11:15– 12:15	Конкурс творческих выступлений «Время здоровья!»	Творческие театрализованные выступления на определенную тематику позволяют в понятной для детей форме обратиться к актуальным проблемам своего времени, увидеть отрицательные стороны нашей жизни и показать положительные моменты. Выступление может содержать стихи, прозу, песни, сценодвижения под музыку, перестроения. Конкурс посвящен правилам здорового питания.
5	16:00– 17:30	Верёвочный курс	Конкурс «Верёвочный курс» состоит из восьми этапов, последовательность прохождения которых отражена в маршрутном листе. Команда может переходить от этапа к этапу, когда посчитает это нужным, независимо от того, пройден ли он. Испытания направлены на формирование навыков работы в команде.
6	17:30– 18:00	Вечерний сборотряда «Время Первых»	Вечерний сборотряда «Время Первых» – ежедневная традиция.
<b>ШЕСТОЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. МИССИЯ «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!»</b>			
1	10:00– 10:15	Утренний организационный сбор	Утренний сборотряда – ежедневная традиция.
2	10:15– 10:45	Добродело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
3	10:45– 11:15	Занятие в рамках обучающего курса «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Занятия в рамках программы обучения «Что нужно, чтобы стать Первым?» Занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: умение решать конфликты

№	Время	Событие	Краткая аннотация
4	11:15– 12:15	Дискуссионная площадка «Клуб дипломатов»	Одними из важных умений настоящего дипломата являются умения договариваться, вести диалог и участвовать в дискуссии. Ребята постепенно обучаются дискуссионным формам взаимодействия.
5	16:00– 17:30	КТД Конкурс архитекторов	«Конкурс архитекторов» – это не совсем конкурс, а, скорее всего, событие или коллективное творческое дело. Идея этого дела принадлежит педагогическому отряду «Товарищ» Костромского областного лагеря актива молодёжи имени А.Н.Лутошкина «Комсорг». Оно позволяет детям и подросткам задуматься о вечных человеческих ценностях, правилах нравственности, о важности сотрудничества, создать условия для формирования и развития их ценностных ориентаций. Под ценностными ориентациями мы понимаем отражение в сознании человека ценностей, признаваемых им в качестве стратегических жизненных целей и общих мировоззренческих ориентиров. Дети в процессе события учатся размышлять и договариваться, думать не только о себе, но и о другом человеке.
6	17:30– 18:00	Вечерний сбор отряда «Время Первых»	Вечерний сбор отряда «Время Первых» – ежедневная традиция.
<b>СЕДЬМОЙ ДЕНЬ СМЕНИ. МИССИЯ «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!»</b>			
1	10:00– 10:15	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда – ежедневная традиция.
2	10:15– 10:45	Доброе дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.

<b>№</b>	<b>Время</b>	<b>Событие</b>	<b>Краткая аннотация</b>
3	10:45– 11:15	Занятие в рамках обучающего курса «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Занятия в рамках программы обучения «Что нужно, чтобы стать Первым?» Занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: управление временем
4	11:15– 12:15	Занятие «Занимательные опыты»	Интерактивное занятие по проведению опытов с различными материалами и веществами.
5	16:00– 17:30	Космическая гонка «Вперёд к звёздам!»	Конструирование собственных космических кораблей из подручных материалов, прохождение тематической полосы препятствий.
6	17:30– 18:00	Вечерний сбор отряда «Время Первых»	Вечерний сбор отряда «Время Первых» – ежедневная традиция.
<b>ВОСМОЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. МИССИЯ «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!»</b>			
1	10:00– 10:15	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда – ежедневная традиция.
2	10:15– 10:45	Добродело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
3	10:45– 11:15	Занятие в рамках обучающего курса «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Занятия в рамках программы обучения «Что нужно, чтобы стать Первым?» Занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: эмоциональный интеллект
4	11:15– 12:15	Профессиональная проба «Вожатый»	Коллективное творческое дело, посвященное профессии вожатого. Создание портрета вожатого, определение необходимых качеств педагога в лагере, примерка роли вожатого.

№	Время	Событие	Краткая аннотация
5	16:00– 17:30	Экономическая игра «В мире бизнеса»	Деловая игра, в которой необходимо открывать свою компанию по оказанию услуг или же по продаже какой-либо продукции, рекламировать и лицензировать товар, находить поставщиков и покупателей.
6	17:30– 18:00	Вечерний сборотряда «Время Первых»	Вечерний сборотряда «Время Первых» – ежедневная традиция.
<b>ДЕВЯТЫЙ ДЕНЬ СМЕНИ. МИССИЯ «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»</b>			
1	10:00– 10:15	Утренний организационный сбор	Утренний сборотряда – ежедневная традиция.
2	10:15– 10:45	Добродело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
3	10:45– 11:15	Занятие в рамках обучающего курса «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Занятия в рамках программы обучения «Что нужно, чтобы стать Первым?» Занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: навык публичных выступлений
4	11:15– 12:15	Квиз «Кинохиты»	Интеллектуальная игра в тематике мирового кинематографа. Все вопросы составлены по популярным фильмам и мультфильмам.
5	16:00– 17:30	Стартин «Вывтанцах!»	Танцевальная конкурсная программа с заданиями, направленными на сплочение коллектива и активный досуг.
6	17:30– 18:00	Вечерний сборотряда «Время Первых»	Вечерний сборотряда «Время Первых» – ежедневная традиция.
<b>ДЕСЯТЫЙ ДЕНЬ СМЕНИ. МИССИЯ «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»</b>			
1	10:00– 10:15	Утренний организационный сбор	Утренний сборотряда – ежедневная традиция.
2	10:15– 10:45	Добродело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.

№	Время	Событие	Краткая аннотация
3	10:45– 11:15	Занятие в рамках обучающего курса «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Занятия в рамках программы обучения «Что нужно, чтобы стать Первым?» Занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: взаимопонимание
4	11:15– 12:15	Малая форма работы «Пришёл, увидел, сочинил!»	Коллективное дело, связанное с созданием отрядной книги: разработка сюжета, написание текста, дизайн и презентация издания.
5	16:00– 17:30	Мастер-класс «Коллективная картина»	Коллективное рисование картины-пазла: отряд, разделённый на группы, совместно рисует одно изображение.
6	17:30– 18:00	Вечерний сбор отряда «Время Первых»	Вечерний сбор отряда «Время Первых» – ежедневная традиция.
<b>ОДИННАДЦАТЫЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. «БУДЬ С РОССИЕЙ!»</b>			
1	8:50– 9:20	Торжественная линейка «Это моя Россия»	Торжественное построение участников смены, на котором формируется установка на эффективное участие каждого ребенка в событиях «Быть с Россией», знакомство с программой дня.
2	10:00– 10:30	Тематически полчас песен «О главном»	Разучивание и исполнение песен патриотической направленности, обсуждение с детьми их смысла и истории создания.
3	10:30– 11:00	Акция «Письмо другу»	Написание и обмен письмами участниками других профильных смен Движения Первых.
4	11:00– 12:00	Классная встреча	Диалог со значимыми выдающимися деятелем региона.
5	12:00– 12:30	Занятие в рамках обучающего курса «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Занятия в рамках программы обучения «Что нужно, чтобы стать Первым?» Занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: решительность

№	Время	Событие	Краткая аннотация
6	14:00–15:30	Ярмарка «Многообразие в единстве»	На ярмарке отряды организуют работу станций, раскрывающих колорит национальных культур России.
7	16:00–17:30	Праздничная концертная программа «Россия – мой дом»	Праздничная концертная программа, включающая творчески и эмоционально насыщенный концерт участников смены патриотической направленности. Является значимым эмоциональным завершением дня.
8	17:30–18:00	Вечерний сбор отряда «Мы вместе»	Отрядная встреча, включающая проговор и рефлексию событий дня.
<b>ДВЕНАДЦАТЫЙ ДЕНЬ СМЕНЫ «БЛАГОТВОРИ!»</b>			
1	10:00–10:15	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда – ежедневная традиция.
2	10:15–10:45	Добroe дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
3	10:45–11:15	Занятие в рамках обучающего курса «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Занятия в рамках программы обучения «Что нужно, чтобы стать Первым?» Занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: невербальное общение
4	11:15–12:15	Интерактивное занятие «Кто такой волонтер?»	Знакомим детей и подростков с деятельностью волонтеров, с волонтерскими проектами Движения Первых.
5	16:00–17:30	Конкурс проектов «БЛАГО ТВОРИ!»	Обучаем основам проектной деятельности, стимулируем создание волонтерских проектов
6	17:30–18:00	Вечерний сбор отряда «Время Первых»	Вечерний сбор отряда «Время Первых» – ежедневная традиция.
<b>ТРИНАДЦАТЫЙ ДЕНЬ СМЕНЫ «БЛАГОТВОРИ!»</b>			
1	10:00–10:15	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда – ежедневная традиция.
2	10:15–10:45	Добroe дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.

№	Время	Событие	Краткая аннотация
3	10:45–11:15	Занятие в рамках обучающего курса «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Занятия в рамках программы обучения «Что нужно, чтобы стать Первым?» Занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: лидерские качества
4	11:15–12:15	Мастер-класс «Правила организаторской работы»	В процессе игровой деятельности участники знакомятся с правилами и этапами организаторской работы.
5	16:00–17:30	Игра «Герой нашего времени»	Идея этого дела принадлежит кандидату педагогических наук Тимониной Л.И. и членам педагогического отряда «Товарищ» Костромского областного лагеря актива молодежи имени А.Н.Лутошкина «Комсорг». Оно позволяет детям и подросткам задуматься о вечных человеческих ценностях, правилах нравственности, создать условия для формирования и развития их ценностных ориентаций, роли личности, о себе в своих возможностях.
6	17:30–18:00	Вечерний сбор отряда «Время Первых»	Вечерний сбор отряда «Время Первых» – ежедневная традиция.
<b>ЧЕТЫРНАДЦАТЫЙ ДЕНЬ СМЕНИ. «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»</b>			
1	10:00–10:15	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда – ежедневная традиция.
2	10:15–10:45	Добродело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.

№	Время	Событие	Краткая аннотация
3	10:45– 11:15	Занятие в рамках обучающего курса «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Занятия в рамках программы обучения «Что нужно, чтобы стать Первым?» Занятия посвящены раз-вигию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: доверие
4	11:15– 12:15	Турнир по городкам	Обучаем детей традиционной русской игре «Городки» и проводим командное соревнование
5	16:00– 17:30	Спортивная эстафета	Эстафета представляет собой спортивные состязания между несколькими командами. Она включает в себя несколько спортивных конкурсных испытаний.
6	17:30– 18:00	Вечерний сбор отряда «Время Первых»	Вечерний сбор отряда «Время Первых» – ежедневная традиция.
<b>ПЯТНАДЦАТЫЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. «РАССКАЖИ ОГЛАВНОМ!»</b>			
1	10:00– 10:15	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда – ежедневная традиция.
2	10:15– 10:45	Добroe дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
3	10:45– 11:15	Занятие в рамках обучающего курса «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Занятия в рамках программы обучения «Что нужно, чтобы стать Первым?» Занятия посвящены раз-вигию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: внимание и концентрация
4	11:15– 12:15	Занятие «Медиаграмотность – это круто!»	Создание собственной грамотной новостной ленты. На данном занятии можно анонсировать фотокросс, который будет проходить в течение следующего дня.
5	16:00– 17:30	Конкурс буктрейлеров «Читай! Думай! Твори!»	Создание увлекательных буктрейлеров на основе прочитанных книг.
6	17:30– 18:00	Вечерний сбор отряда «Время Первых»	Вечерний сбор отряда «Время Первых» – ежедневная традиция.

№	Время	Событие	Краткая аннотация
<b>ШЕСТНАДЦАТЫЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. «ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!»</b>			
1	10:00–10:15	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда – ежедневная традиция.
2	10:15–10:45	Добroe дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
3	10:45–11:15	Занятие в рамках обучающего курса «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Занятия в рамках программы обучения «Что нужно, чтобы стать Первым?» Занятия посвящены раз-вигию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: критическое мышление
4	11:15–12:15	Фотокросс «Открывай страну»	Фотокросс – это соревнование фотографов, гонка с тематическими временными рамками.
5	16:00–17:30	Фестиваль народных игр	Большой праздник, где дети знакомят друг друга с народными играми, проводятся конкурсы.
6	17:30–18:00	Вечерний сбор отряда «Время Первых»	Вечерний сбор отряда «Время Первых» – ежедневная традиция.
<b>СЕМНАДЦАТЫЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!»</b>			
1	10:00–10:15	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда – ежедневная традиция.
2	10:15–10:45	Добroe дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
3	10:45–11:15	Занятие в рамках обучающего курса «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Занятия в рамках программы обучения «Что нужно, чтобы стать Первым?» Занятия посвящены раз-вигию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: логика
4	11:15–12:15	Конкурс плакатов «Береги планету».	Через конкурсную творческую деятельность происходит формирование у детей и подростков представлений и необходимости бережного отношения к природе.

№	Время	Событие	Краткая аннотация
5	16:00– 17:30	Экологическая тропа	Экологическая тропа – это маршрут в лесу, который проходит через различные экологические системы, где дети изучают природу, учатся ее охранять. В процессе создания и прохождения тропы дети углубляют экологические знания, у них формируется ответственное и бережное отношение к природе.
6	17:30– 18:00	Вечерний сборотряда «Время Первых»	Вечерний сборотряда «Время Первых» – ежедневная традиция.
<b>ВОСЕМНАДЦАТЫЙ ДЕНЬ СМЕНИ. «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!»</b>			
1	10:00– 10:15	Утренний организационный сбор	Утренний сборотряда – ежедневная традиция.
2	10:15– 10:45	Добroe дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
3	10:45– 11:15	Занятие в рамках обучающего курса «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Занятия в рамках программы обучения «Что нужно, чтобы стать Первым?», посвященные развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: творческое мышление
4	11:15– 12:15	Малая форма работы «Король Артура и рыцарикруглого стола»	Разгадывание загадок и выполнение заданий от таинственного короля Артура и его рыцарей.
5	16:00– 17:30	Ярмарка «Немного об истории России»	Ярмарочные гуляния по станциям, посвященным событиям истории России; увлекательное и познавательное приключение по страницам истории страны.
6	17:30– 18:00	Вечерний сборотряда «Время Первых»	Вечерний сборотряда «Время Первых» – ежедневная традиция.
<b>ДЕВЯТНАДЦАТЫЙ ДЕНЬ СМЕНИ. «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»</b>			
1	10:00– 10:15	Утренний организационный сбор	Утренний сборотряда – ежедневная традиция.
2	10:15– 10:45	Добroe дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.

№	Время	Событие	Краткая аннотация
3	10:45–11:15	Занятие в рамках обучающего курса «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Занятия в рамках программы обучения «Что нужно, чтобы стать Первым?», посвященные развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: самоорганизация
4	11:15–12:15	Интеллектуальная игра «Морской бой»	Через известную всем игру повторяем и закрепляем знания у детей по истории страны; воспитываем любовь к Родине. Прежде, чем сделать ход, отвечаем на вопрос.
5	16:00–17:30	Игра наместности «Разведчики»	Предлагаем ребятам пройти ряд испытаний (своего рода посвящение), которые необходимы для того, чтобы стать разведчиком: проверить себя в смекалке, внимании, ловкости, прочности отношений в отряде. В итоге прохождения разведывательной операции ребята получают удостоверение и памятные шевроны.
6	17:30–18:00	Вечерний сбор отряда «Время Первых»	Вечерний сбор отряда «Время Первых» – ежедневная традиция.

### Описание событий 3-го этапа смены. Заключительный период

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

№	Время	Событие	Краткая аннотация
<b>ДВАДЦАТЫЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. «БУДЬ ЧЕЛОВЕКОМ!», «БУДЬ ТЕРПЕЛИВЫМ!», «БУДЬТЕ ВМЕСТЕ!»</b>			
1	10:00–10:15	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда – ежедневная традиция.
2	10:15–10:45	Добродело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.

№	Время	Событие	Краткая аннотация
3	10:45–11:15	Занятие в рамках обучающего курса «Что нужно, чтобы стать Первым?»	Занятия в рамках программы обучения «Что нужно, чтобы стать Первым?», развивающие коммуникативные способности, навыки командной работы, тайм-менеджмент и т. п. Soft-skill дня: рефлексия самооанализ
4	11:15–12:15	КТД «Книга рекордов Гиннесса»	Книга рекордов – это конкурсная программа, позволяющая детям проявить свои способности. В таком конкурсе может быть создана ситуация успеха для каждого.
5	16:00–17:30	Конкурс «Лидер»	Конкурс лидеров – одно из завершающих событий смены. Это возможность для участников – лидеров смены – проявить себя, показать, чему они научились. Именно эти ребята смогут стать активными участниками и организаторами событий Российского движения детей и молодежи «Движение Первых».
6	17:30–18:00	Вечерний сбор отряда «Время Первых»	Вечерний сбор отряда «Время Первых» – ежедневная традиция.
<b>ДВАДЦАТЬ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ СМЕНИ. «ДОСКОРЫХ ВСТРЕЧ!»</b>			
1	10:00–10:15	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда – ежедневная традиция.
2	10:15–10:45	Доброе дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
3	10:45–12:15	КТД «День сюрпризов»	КТД «День сюрпризов» – завершающее событие смены. Это возможность для участников сказать «спасибо» педагогам и ребятам, вспомнить лучшие моменты лагерной жизни.
4	16:00–17:30	Линейка закрытия смены	Торжественное подведение итогов смены
5	17:30–18:00	Вечерний сбор отряда «Время Первых»	Вечерний сбор отряда «Время Первых» – ежедневная традиция.

# УСЛОВИЯ УСПЕШНОЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

## Организационные условия

1. *Четкое понимание цели и задач смены педагогическим коллективом:* каждый педагог должен знать и понимать ожидаемые результаты программы, для этого на установочном совещании до начала смены проводится презентация программы (цель, задачи, ожидаемые результаты, категория участников, ключевые события смены), на которую может быть приглашен представитель регионального отделения Движения Первых.

2. *Безопасная среда:* организация должна обеспечивать высокие стандарты безопасности для участников программы (медицинское обслуживание, 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 поможет оценить эффективность программы, определить положительные и отрицательные моменты, спрогнозировать возможности для развития программы.

4. *Информационная насыщенность:* у педагогического коллектива должны быть разработаны сценарии или планы-конспекты ключевых дел смен, система диагностики отряда, памятки по действию в различных ситуациях, в том числе чрезвычайного характера, должен быть доступ к электронной библиотеке или картотеке (игр, дел, событий, мастер-классов).

## Кадровое обеспечение профильной смены

Для реализации профильной смены требуются следующие *специалисты:*

- 1 руководитель смены (наличие опыта руководства профильной сменой, сменой в лагере с дневным пребыванием, высшее образование);
- 1 педагог дополнительного образования (наличие опыта методической работы, высшее (неоконченное) высшее образование);

- 1 методист (наличие опыта методической работы, высшее (неоконченное), 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 (неоконченное), высшее образование);
- помощники вожатых: количество определяется необходимостью при проведении конкретного события (старшеклассники – активисты первичного отделения Движения Первых, обучающиеся психолого-педагогических классов).

### **Материально-техническое обеспечение профильной смены**

Лагерь с дневным пребыванием должен обладать необходимой инфраструктурой и оборудованием для реализации профильной смены, включая специализированное оборудование для проведения различных дел.

*Помещения:* помещения для отрядной и общелагерной деятельности с возможностью размещения и оформления отрядных уголков и стендов, актов и спортивный залы, открытые площадки (стадион, спортивная площадка, сцена или летняя эстрада), библиотека, кабинет психолога, 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, звуковые 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 канцелярские, скотч, двусторонний скотч, малярный скотч, клей-карандаш, клей ПВА, ватманы А1, бумага цветная 36 листов, картон цветной 12 цветов, 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 содержанию 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 отрядика каждого ребенка в процессе участия в этих делах. Для более глубокой подготовки к работе с отрядом можно воспользоваться 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 несколько 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 различных предметов (можно записать их, можно запомнить), а затем назовите ассоциацию, связанную с каждым из выбранных предметов (событие, история, человек и т.п.). Задание 3: вспомните описание любимого персонажа книги, попробуйте нарисовать его портрет, ориентируясь только на это описание, а затем добавьте детали, которые вам кажутся наиболее подходящими к его образу.
День 3 Креативное мышление	Задание 1: решите друдл – графическую головоломку – сколько вы увидите разных предметов в данном изображении, дорисуйте либо дорисуйте то, что вы видите на картинке, до конкретного всем понятного рисунка.

День и soft-skill дня	Варианты упражнений для занятия
	<p>Задание 2: представьте, что у вас сегодня образовалось очень много свободного времени, придумайте 50–70 занятий, которыми вы можете заполнить свободное время.</p> <p>Задание 3: Представьте такую картину: Парк. Идет дождь. Одни люди суетливо торопятся укрыться в теплое и сухое место. Другие спокойно шагают под зонтом. И только бездомному коту, что сидит под лавкой в этом парке, некуда бежать. Он уже насквозь промок и жалуется на холод. Напишите монолог от лица бездомного кота. Что он испытывает в этой ситуации?</p>
<p>День 4 Работа в команде</p>	<p>Задание 1: закройте глаза, перемещайтесь по кругу, издавая звуки гудения, чтобы избежать разговоров. По сигналу остановитесь и попробуйте выстроиться в круг, не открывая глаз.</p> <p>Задание 2: вы все являетесь деталями гоночного болида, ваша задача выиграть гонку, первыми прийти к финишу. Чтобы облегчить вес болида необходимо избавиться от одной лишней «детали». Какую «деталь» вы исключите из механизма болида? (правильное решение – лишних деталей нет).</p> <p>Задание 3: разделитесь на три команды, задача каждого участника команды записать и сообщить остальным участникам своих сильных и слабых сторон. Внимание, если недостаток одного компенсируется достоинством другого, то этот недостаток вычёркивается. Если команда сможет сформулировать достоинства и недостатки всей команды, то их тоже следует записать.</p>
<p>День 5 Коммуникативные навыки</p>	<p>Задание 1: разбейтесь на пары. Один участник из пары закрывает глаза, второй участник становится ведущим, глазами. Задача ведущего продумать маршрут, по которому он должен провести напарника. Задача ведомого, выполняя команды и не отрывая глаз, пройти задуманный маршрут.</p> <p>Задание 2: вы все – детали функционального дома, ваша задача определить, кем или чем вы являетесь в доме, занять своё место. Как только дом построен, ведущий спрашивает у каждого участника, какой деталью тот является и какую функцию выполняет.</p> <p>Задание 3: разделитесь на три команды, выстройтесь в колонну. Задача последнего человека в колонне нарисовать на спине впереди стоящего какой-то рисунок, задача следующего человека нарисовать его на спине впереди стоящего и т.д. Первый человек в колонне переносит полученный спиной рисунок на лист бумаги.</p>

<b>День isoft-skillдня</b>	<b>Вариантыупражненийдлязанятия</b>
<p>День6 Умениерешать конфликты</p>	<p>Задание 1: объединитесь в группы и попробуйте вспомнить конфликты, свидетелями или участниками которых вам пришлось являться. Выберите один конфликт на группу, а затем попробуйте представить, что этот конфликт видят марсианские учёные, которые ничего не знают про поведение землян. Проанализируйте конфликт с их точки зрения и ответьте на вопросы: что именно разглядели марсиане в свой телескоп? Что их в наибольшей степени удивило? Как они могли бы объяснить для себя причину происходящего? Какие выводы были бы сделаны марсианскими учеными на основе этих наблюдений о людях: каковы их поведенческие особенности, уровень интеллекта?</p> <p>Задание 2: дается краткое описание какой-либо конфликтной ситуации: например, девочка-подросток хочет пойти поздним вечером на дискотеку, а мама ее судане отпускает. Нароль первого из участников конфликта приглашается один человек, а роль второго – сразу два. Тот, кто играет роль одиночно, говорит реплики обычным образом, а те, кто вдвоем – высказываются пословно: кто-то из них говорит одно слово, другой – следующее и т.д. При этом у них должен получиться связный, логически целостный разговор.</p> <p>Задание 3: разделитесь на пары, каждой паре выдаётся карточка с описанием конфликтной ситуации. Задача пары – без слов, только жестами и мимикой разыграть данную конфликтную ситуацию так, чтобы остальные участники догадались.</p>
<p>День7 Управление временем</p>	<p>Задания могут выполняться группой</p> <p>Задание 1: давайте проверим, как каждый из нас чувствует время. Закройте глаза и, не считая про себя, попробуйте определить, когда пройдет ровно 1 минута времени от 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.</p> <p>Задание 2: каждый индивидуально запишите свой список дел на сегодня и попробуйте распределить его в таблицу «срочное – важное», «срочное – не важное», «не срочное – важное», «несрочное – не важное». Определите, что вы будете делать в первую очередь, во вторую, а что можно не делать вовсе.</p> <p>Задание 3: выберите одно важное и срочное дело, изобразите его в виде пиццы, разделённой на кусочки, а затем подпишите каждый кусочек таким образом, чтобы определить результат – как можно понять, что кусочек съеден, а дело – сделано.</p>

<b>День isoft-skillдня</b>	<b>Вариантыупражненийдлязанятия</b>
<p>День8 Эмоциональ- ныйинтеллект</p>	<p>Задание 1: разделитесь на команды и представьте, пожалуйста,общесиявашейгруппы.Дляэтогонужноподумать над именем каждого участника: что оно означает, как было выбрано, почему участника назвали именно так.</p> <p>Задание 2: объединитесь в пары (желательно не явным друзьям) и в течение 5 минут внимательно смотрите друг друга в глаза. Ответьте на вопросы: какие чувства (эмоции) у вас возникали в ходе выполнения упражнения? По какой причине возникли смех, улыбка, смущение и т.д. (если члены отряда говорят о них)? Какие мысли приходили к вам в голову во время выполнения упражнения? Снова внимательно смотрите друг на друга, и ничего не говорите, но теперь поставьте себя на место наблюдателя за возникающими мыслями и переживаниями.</p> <p>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.</p>
<p>День9 Навыкпублич- ныхвыступле- ний</p>	<p>Задание 1: перемещайтесь с разными скоростями по комнате (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?</p> <p>Задание 2: вам выдана карточка с очень странным предметом-изобретением, придумайте в группах рекламу этого товара. Один из участников команды рекламирует предмет, пробуя продать его аудитории.</p> <p>Задание 3: необходимо выступить с подготовленным текстом, выданным вожатым, с заданной жеребьевкой эмоцией.</p>
<p>День10 Взаимопони- мание</p>	<p>Задание 1: все участники стоят в кругу и по команде ведущего начинают выполнять несложное физическое упражнение, затем по команде начинают выполнять то движение, которое делал сосед слева и т.д. Круг завершается, когда к каждому вернется его движение (вероятно, в очень искаженном виде).</p> <p>Задание 2: отряд делится на группы и каждой группе вручается пачка бумаги. Задача групп построить самую высокую башню без использования каких-либо скрепляющих материалов.</p>

День и soft-skill дня	Варианты упражнений для занятия
	<p>Задание 3: участники делятся на мини-группы из трех человек каждая. Каждой тройке понадобится небольшое сооружение из деталей «конструктора», включающее порядка 10–15 деталей (домик, машинка и т. п.), и еще один комплект таких же деталей, чтобы его скопировать. Сооружения для копирования могут создаваться участниками из других троек или ведущим; той тройке, которой предстоит его копировать, оно не показывается. Внутри каждой мини-группы между участниками распределяются следующие роли: «глаза» – способны видеть как копируемый, так и создаваемый предмет, но не могут говорить сами совершать какие-либо действия с «конструктором». Их возможности ограничиваются передачей информации о том предмете, который копируется, с помощью мимики, жестов и т. п.; «рты» – способны говорить и видеть то, что строится, но не видят, что копируется; «руки» – слышат и создают копию сооружения, но ничего не видят (их глаза закрыты или завязаны). Они не могут осязывать оригинальное сооружение, а должны руководствоваться тем, что слышат от «рта».</p> <p>Задача каждой из троек – работа в паре: распределение ролей, создание копии того сооружения, которое было им предложено (10 минут).</p>
<p>День 11 Решительность</p>	<p>Задание 1: участник выбирает эмоцию или психологическое состояние, его задача так пройти перед отрядом, чтобы ребята смогли определить изображаемую эмоцию или состояние.</p> <p>Задание 2: отряд распределяется по помещению, им необходимо перемещаться, соблюдая ряд правил: никто не может двигаться одновременно (если хотя бы 2 человека движутся одновременно, задание считается невыполненным); каждый человек может двигаться не более 5 секунд, после чего нужно остановиться; моменты, когда не двигается никто, не могут длиться более 5 секунд; отряду нужно продержаться таким образом минимум 2 минуты.</p> <p>Задание 3: отряд делится на несколько групп по 5–8 человек, каждой группе выдаются 5 надутых воздушных шариков. Задача групп – как можно дольше удерживать шарик в воздухе, причём зажимать их телами и головами нельзя, трогать руками также запрещается.</p>

День soft-skill дня	Варианты упражнений для занятия
<p>День 12 Невербальное общение</p>	<p>Задание 1: участники изображают клавиатуру «пишущей машинки». Если ребят меньше количества букв в алфавите, то каждому достается несколько букв. Вожатый диктует фразы, остальные участники «печатают» их – когда встречается их буква, громко произносят ее, подпрыгивают и хлопают в ладоши.</p> <p>Задание 2: участники сидят в кругу. Доброволец, желающий начать упражнение, изображает на лице какое-либо необычное выражение и показывает его только своему ближайшему соседу, прикрывшись от остальных участников. Сосед передает увиденное выражение дальше и т.д., пока оно не пройдет полный круг. Участник, находящийся непосредственно перед начавшим игру, показывает, что до него дошло, уже всему кругу. После этого начавший игру демонстрирует все-му кругу то выражение лица, с которого упражнение началось.</p> <p>Задание 3: участники встают в две шеренги друг напротив друга, на расстоянии примерно 3м таким образом, чтобы каждый нашел свою пару в противоположной шеренге. По сигналу вожатого одна шеренга начинает медленно подходить к другой. Участники, стоящие в неподвижной шеренге, ждут, пока напарник приблизится к ним на такое расстояние, что дальнейшее сближение начнет вызывать дискомфорт, желание отойти назад. Когда это происходит, они жестом руки останавливают своих напарников. После этого участники встают на свое место, и роли стоящих в шеренгах меняются – двигаться начинают те участники, которые до того были неподвижны.</p>
<p>День 13 Лидерские качества</p>	<p>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.</p> <p>Задание 2: участники встают парами спиной друг к другу по кругу. Тарелку, наполненную водой, передают из рук в руки, стараясь не пролить воду.</p> <p>Задание 3: две группы получают разные утверждения о лидерстве: «Лидер должен добиваться блестящего результата», «Лидер должен быть в своей команде самым умным». Задача ребят – доказать или опровергнуть данное утверждение, используя убедительные аргументы.</p>

День isoft-skillдня	Вариантыупражненийдлязанятия
<p>День 14 Доверие</p>	<p>Задание 1: участники встают в плотную шеренгу, создавая «скалу», на которой торчат выступы, образованные из выставленных рук и ног участников, наклоненных вперед тел. Задача ведущего – пройти вдоль этой «скалы», не упав в «пропасть», т.е., не поставив своєю ногу за пределы линии, образованной ступнями остальных участников.</p> <p>Задание 2: участники разбиваются на тройки. Два человека встают лицом друг к другу на расстоянии 120–150 см, держа руки ладонями вперед на уровне груди. Третий участник встает между ними, расслабляется и начинает, выпрямившись, свободно падать вперед или назад на руки одного 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 расслаблен и раскачивается между двумя крайними. Желательно, чтобы в роли среднего участника побыл каждый.</p> <p>Задание 3: участник забирается на возвышение (это может быть подоконник, предметы мебели и т.п.), становится спиной к его краю и падает на руки лоящих его других членов группы. Лоящего 7 или 9 человек, 6 или 8 из которых образуют соответственно 3 или 4 пары (в парах участники находятся лицом друг к другу на расстоянии 60–70 см), а один стоит отдельно и страхует, чтобы падающий не ударился головой. Лоящие вытягивают руки вперед, пары могут сцепить их. Падающий участник должен обхватить себя руками за плечи (иначе он может ударить лоящих) и после команды ведущего «Готово» – свободно упасть на спину. При желании участников можно произвести модификации упражнения: падать лицом вперед или вдвоем, обнявшись.</p>
<p>День 15 Внимание и концентрация</p>	<p>Задание 1: отряд разбивается на пары, ведущий в паре показывает движения, их нужно повторять так, как это делало бы зеркало, например, ведущий машет правой рукой, а зеркало соответственно машет левой. С течением времени задания усложняются (начинаем с простых – машем рукой, а затем придумываем всё более сложные и сложные, например, скрещивание рук и ног).</p>

День и soft-skill дня	Варианты упражнений для занятия
	<p>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 предметами одежды, аксессуарами, местами и т.п. Задача отворачивавшейся команды найти все изменения, затем команды меняются ролями.</p> <p>Задание 3: ведущий чертит квадрат из девяти клеток 3x3, в середину квадрата «садится муха» (ставится точка), задача 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. Влюбую секунду любого участника ведущий может спросить: «Где муха?»</p>
<p>День 16 Критическое мышление</p>	<p>Задание 1: ведущий показывает 1 предмет, например, кружку, а задача каждого из участников назвать 1 предмет, который они считают противоположным, объяснив свой выбор (например, кружка и доска: кружка – выпуклая, а доска – плоская).</p> <p>Задание 2: каждый участник сообщает о себе 2 правдивых факта и 1 ложный, задача остальных – определить недостоверную информацию.</p> <p>Задание 3: первый участник начинает предложение, например, «Люди едят много фруктов это хорошо, потому что... они получают витамины». Следующий участник продолжает: «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 – придумать логичные аргументы на каждый факт.</p>
<p>День 17 Логика</p>	<p>Задание 1: решать головоломки с примерами со спичками/карандашами.</p> <p>Задание 2: разгадывать ребусы.</p> <p>Задание 3: отрядом нужно досчитать до 33, при этом называть числа, делящиеся на три или содержащие в своей записи цифру 3, нельзя. Вместо этого нужно хлопать (называть своё имя, называть имя соседа справа/слева и т.п.).</p>

День soft-skill дня	Варианты упражнений для занятия
<p>День 18 Творческое мышление</p>	<p>Задание 1: налюбо слово, предложенное ведущим, участники называют прямую ассоциацию (прямые ассоциации). Затем на слово ведущего ассоциация называет 1 участник, а второй участник называет ассоциацию на слово первого и т.д. (круговые ассоциации).</p> <p>Задание 2: выбирается 1 простое слово, например, «будильник», к которому можно добавить любые приставки, объяснив смысл полученного слова (перебудильник – это..., забудильник – это..., сверхбудильник – это... и т.д.).</p> <p>Задание 3: каждый участник вытягивает одну карточку с рисунком, например, кота. Задача участника рассказать, каким бы он был котом.</p>
<p>День 19 Самоорганизация</p>	<p>Задание 1: напишите не менее 10 положительных фраз-установок, например, «Я умный», «Я сильный» и т.п. Эти установки должны относиться непосредственно к вам, отражать ваши жизненные цели и стремление стать именно таким.</p> <p>Задание 2: выпишите в столбик свои слабости и для каждой из них найдите минимум одну положительную интерпретацию (например, пунктуального человека кто-то считает примером для подражания, а кто-то занудой – то, что для одного человека является слабостью, для другого может быть сильной чертой).</p> <p>Задание 3: ребятам предлагается конструктор с достаточно большим количеством деталей. Группа делится на наблюдателей и строителей, которые со временем меняются. Предлагается задание: «Соберите дом своей мечты». Задание считается оконченным только тогда, когда все участники довольны результатом и согласны с окончанием строительства.</p>
<p>День 20 Рефлексия исамоанализ</p>	<p>Задание 1: участникам предлагается нарисовать себя так, чтобы никто не видел. После этого рисунки собираются и смешиваются. Производится обмен впечатлениями по каждому рисунку.</p> <p>Задание 2: каждому участнику выдается по три карточки, на которых нужно написать три варианта своего имени (например, как называют родственники, друзья, учитель и т.д.). После чего каждый участник представляется, используя эти имена, и пробует объяснить, что в его характере, поведении и т.д. могло послужить причиной возникновения данного имени.</p> <p>Задание 3: участникам нужно на листочке обвести свою ладонь на каждом пальце написать качества, свойственные только ему, т.е. ответить на вопрос: «Какой я?».</p>

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

Выводы, сделанные занятием, ребенку предлагается зафиксировать в Дневнике впечатлений, который он заполняет в течение смены (строки: сегодня узнал..., сегодня научился...).

## Описание примерных сценарных ходов событий смены (подням)

### ***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 реквизиты выбрать отрядное место.

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

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

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

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

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

**Игра 5. «Сказка».** Отряд нужно разбить на 2–4 группы (в зависимости от численности) по 5–8 человек. Затем им даётся 5–7 минут для того, чтобы приготовить, озвучить и показать действия какой-либо сказку. Они могут взять всем известную сказку («Колобок», «Репка») или придумать свою. Главное задание, чтобы во время показа сказки каждый ребёнок из группы побывал «на сцене» и имя каждого ребёнка в группе было произнесено во время «спектакля» не менее 3(4,5,6) раз. Например: «Жили-были дед Витя и бабка Алёна. Пошёл как-то дед Витя и посадил репку Таню. Выросла репка Таня большая-пребольшая».

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

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

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

### **Хозяйственный сбор**

*Продолжительность*—30 минут.

*Необходимые ресурсы:* ватманы, листы бумаги, фломастеры.

*Предварительная подготовка:* не требуется.

На **хозяйственном сборе** происходит предъявление обязательных бытовых и хозяйственных требований.

Следует рассказать о месте проведения лагеря, провести знакомство с территорией, показать самые значимые места, можно дать интересные названия. Кроме того, вожатый должен объяснить правила жизнедеятельности: место нахождения гигиенических комнат мальчиков и девочек, план уборки, поддержание порядка, расположение кулера с водой.

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

Проводится инструктаж по технике безопасности. Кроме того, вместе с детьми нужно составить правила поведения, исходя из **лагерных законов**:

- Наше имя—отряд! Соблюдай режим дня лагеря.
- Закон здоровья и образа жизни. Береги свое здоровье.
- Закон территории. Нельзя выходить за территорию лагеря.
- Закон чистоты и красоты. Соблюдай личную гигиену, береги имущество лагеря.
- Закону уважения. Если уважаешь других, уважают тебя.
- Закон Ноль-ноль. Приходи вовремя и выполняй обещания.
- Закон поднятой руки. Каждому, поднявшему руку,—слово.
- Закон активности. Нужно быть активным творцом, а не пассивным наблюдателем.
- Закон безопасности. Соблюдай правила безопасности.

– Закон «зеленого друга». Не ходи по газонам, не рви листья, цветы и траву.

– Закон внимания. Будь чутким и внимательным к окружающим.

*Во время пребывания в лагере детям следует соблюдать следующие правила:*

– соблюдать режим дня.

– находиться в поле зрения вожатого, сообщать ему о своем намерении куда-то сходить.

– уметь брать на себя как личную ответственность, так и ответственность за общее дело.

– работать творчески и с вдохновением.

– проявлять интерес к лагерной и отрядной жизни, стараться заинтересовать товарищей.

– добросовестно выполнять поручения вожатого, или работу, необходимую для общего дела.

– беречь свое здоровье и не причинять вред себе и окружающим.

– не выходить за территорию.

– соблюдать личную гигиену, беречь имущество.

– уважать окружающих.

– приходить вовремя и выполнять обещания.

– давать слово человеку, поднявшему руку.

– активно принимать участие в деятельности отряда.

– соблюдать правила безопасности.

– не ходить по газонам, не рвать листья, цветы и траву.

– быть чутким и внимательным к окружающим.

*Детям в период организации лагеря с дневным пребыванием запрещается:*

– покидать территорию без вожатого.

– приносить, распространять, употреблять спиртные, наркотические, токсические вещества, табачные изделия.

– хранить, приносить оружие.

– применять физическую силу для выяснения отношений.

– использовать приемы психологического давления.

– использовать любые средства, которые могут привести к возгоранию или взрыву.

– заниматься вымогательством, запугивать.

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

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

*Продолжительность* – 90 минут.

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

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

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

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

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

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

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

#### **Задание 1. УЛИКИ.**

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

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

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

## Задание 2. РАССЛЕДОВАНИЕ.

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

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

Название команды:

1. Сколько ребят в вашей команде имеют голубые глаза?
2. Сколько ребят в вашей команде имеют карие глаза?
3. Сколько ребят в вашей команде имеют серые глаза?

4. Сколько ребят в вашей команде имеют зелёные глаза?
5. Сколько лет вашей команде? Нужно сложить возраст каждого участника!
6. В каких классах школы учатся участники вашей команды?
7. Сколько скамеек в лагере?
8. Сколько окон в здании лагеря?
9. Какие любимые фильмы у ваших вожатых?
10. Какие домашние животные есть у участников команды?

### **Задание 3. МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ.**

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

### **Задание 4. ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЕ.**

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

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

бенностью внешности было то, что через каждые 5 шагов она делала полный оборот на 360 градусов.

### **Задание 5. ДОПРОС.**

Умение держать язык за зубами – одно из главных качеств сыщика. Кто-то им владеет с рождения, а кому-то придется его развивать. Сядь-те, пожалуйста, на стулья, а я встану в центр и проведу «допрос с пристрастием». Сложность ситуации заключается в том, что отвечать должен нетот, к кому обращен вопрос, а его *сосед справа*. Кроме того, на вопросы *нельзя отвечать «да» или «нет», а так же 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 куда хчет?
8. Волга падает 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 подлежат 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 заинтересованности и дружбы.

Основная задача первого огонька смены – огонька знакомства – познакомить 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 знакомств вожатый рассказывает детям таинственную легенду его возникновения, 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 свободно микрофона; все сказано о огоньке не должно «выноситься» за его пределы; через центр круга переходить нельзя; после выступления товарища поддерживаем его, шуршаладоньям друг другу – га; если поём песню, то тихо, спокойно.

На огоньке знакомств закладываются отрядные традиции (прощание с днём, ритуал вручения подарков, награды «героям дня»; заполнение 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 само неизбежное  
Взвалите ее на плечи.  
Если вы есть – будьте первыми,  
Первым труднее и легче!

После стихотворения вожатый проводит анализ стихотворения, задавая вопросы о его смысле и главной идее.

После анализа стихотворения задаёт вопросы, на которые предстоит найти ответы сегодня, здесь, на этом огоньке.

1. Как меня зовут?
2. Какие эмоции и события ждут от смены?
3. Что для меня значит «быть Первым»? Что я вкладываю в это слово?
4. Какой герой (книги, фильма, песни, истории, жизни) для меня может 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 окончании рассказа зажигается детский фонарик, и ребенок рассказывает о себе, итак 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 ни когдане потухнет). Зажигается фонарик 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 складываются в конверт и запечатываются. Вожатые дарят детям небольшие сюрпризы. Завершается огонек хорошо известной песней, после чего вожатые знакомят отряд с Дневником впечатлений и просят ребят заполнить страницу, посвящённую сегодняшнему дню, а затем прощаются 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, направления, флагманские проекты, известные личности, ссылка 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, открытиями каждого года смены. Вот несколько правил для работы с дневником:

1. Работа с Дневником впечатлений начинается в первый день смены 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, представлений, мыслей, чувство Движения Первых, будь внимателен и фиксируй всё.
3. Дневник – твой друг и помощник, будь с ним честным, записывай всё, что считаешь важным и значимым, а ещё береги его и не теряй.
4. Дневник должен всегда быть под рукой, вдруг появится гениальная 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):

Аэтомойотряд(рисунок):

ВперёдкОткрытиям!

Каждый день ребята отвечают на ряд вопросов, позволяющих проанализировать день:

Сегодня(числоимесяц)...

Главноеоткрытиесегодняшнегодня...

Сегодня я узнал...

Сегодня я увидел...

Сегоднянаучился...

Сегодня я сделал...

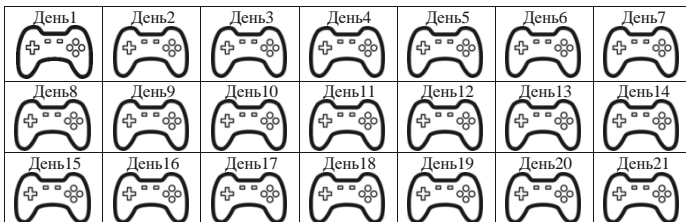
Я горжусь тем, что...

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 рисунок-символ дня (может быть символ – игровая консоль – на каждый день, или собственный символ, связанный с миссией дня) в один из цветов, соответствующих их настроению в течение дня:

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



Кроме того, в дневнике могут располагаться творческие задания, которые можно выполнить в свободное время:

- напиши письмо другу, который не поехал с тобой, расскажи о событиях прошедшего дня / недели / смены;
- «отправь» себе сообщение в будущее, расскажи, на что 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 жителя того, чтобы ты сделал по-другому все-годняшнем дне?
- запиши факты, которые поразили тебя, о которых рассказали ребята в смене и которыми ты поделишься с друзьями.
- запиши одну смешную историю, которая произошла с тобой в смене, чтобы, открыв Дневник через месяц, ты мог вспомнить её и улыбнуться.

Лист дневника может выглядеть следующим образом.

*Дневник первооткрывателя*

День \_\_\_\_\_

Миссия отряда сегодня \_\_\_\_\_

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

События дня, которые на твой взгляд, были важны

**Мое настроение сегодня:**

## **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 организационной структуры и системы самоуправления отряда.

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

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

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

### **Погружение в систему стимулирования:**

*Легенда:* Согласно легенде, в мире существуют чудесные деревья, приносящие удачу и исполняющие желания. Многие храбрецы пытались найти их, но возвращались ни с чем. Тогда они объявили историю о чудесных деревьях выдумкой и перестали искать их. Но людям так хотелось верить в легенду! И они стали надеяться, что с помощью обычных деревьев, веря, что те принесут удачу. А чтобы закрепить свое желание, люди привязывали к деревьям кусочки ткани. Но вскоре выяснилось, что многие деревья от этого гибнут. То ли узелки оказывались

слишком крепкими, и это мешало течь древесным сокам; то ли желания людей были такими неумными, что дерево не справлялось с ними. Люди забыли самый главный секрет легенды, который гласил: «И дерево и 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 сами и сами изготoвим дерево достижений. Но предварительно давайте обсудим, как изготoвить дерево, как его укрепить, каждый из вас обозначит свою веточку на дереве особым знаком, не похожим на остальные.

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

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

(В дальнейшем дерево поможет ребятам осознать, что они получают лучшее 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 обсуждении успехов вспомнить 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 окружающим, о правилах поведения. Главное – помнить, что красота дерева зависит 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. Программа представляет собой увлекательные и интерактивные занятия, разработанные специально для детей с целью развития их личностных качеств soft-skills. В рамках программы дети будут учиться навыкам эффективной коммуникации, решения проблем, развивать лидерские качества и умения работать в команде, а также обучаться другим навыкам, необходимым для успешной социализации и развития в современном мире.

Через игры, упражнения и творческие задания дети будут развивать свою уверенность, эмпатию, умение работать в команде, принимать решения и решать конфликты. Программа также будет включать в себя элементы рефлексии и самоанализа, чтобы дети могли лучше познать себя и свои сильные стороны.

Во второй день смены проходит первое занятие в рамках образовательной программы, далее они проходят каждый день, кроме заключительного дня смены. Презентация программы 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, грамоты.

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

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

Вмиреживотных	10	20	30	40	50
Крылатыевыражения	10	20	30	40	50
Логотипы	10	20	30	40	50
Гделогика?	10	20	30	40	50
Выв танцах	10	20	30	40	50






### **Вмиреживотных:**

10	Этоживотное,неимеярук,можетподнятьземлимонетку, гвоздик и тяжелую бочку.	Слон
20	КакаяединственнаянаЗемлептицаспособналетатьхвостомвперед?	Колибри
30	Этаптицаумеетстонать,охать,пищать,хрипеть,хохотать и визжать.	Сова
40	Уэтогокрупногоживотного(до2,5метровростом)детеныш рождается длиной всего три сантиметра.	Кенгуру
50	Извсехземныхсуществпройти«тестзеркала»,тоестьраспознатьсамогосебя,способнытолькочеловек,орангутанг, шимпанзе и ...Кто еще?	Дельфин

### **Крылатыевыражения:**

10	Какойпраздниквспоминаютвместескотом?	Масленица.Фразеологизм «Невсёкотумасленица»
20	Этот головной убор опасен для здоровья человека,нечистогонаруку.Назовитеего.	Шапкавходитвсоставфразеологизма «наворешапкагорит»
30	В русском языке есть фразеологизмы «начатьсазов,азавглазаневидал».Чтожетакое«аз»?	Аз–перваябуквакириллицы
40	Какназывается уязвимое место?	Ахиллесовапята
50	Приведитерусскийфразеологизм,синонимичный французскому «хорошему коту – хорошуюкрысу»	Большомукораблю–большоеплавание

### Логотипы(какой правильный?):

10	 <p>А Билайн®      В Билайн®</p>	В
20	 <p>А      В</p>	В
30	 <p>А      В</p>	А
40	 <p>А      В</p>	А
50	 <p>А      В</p>	А

### Гделогика?(Чтообъединяеткартинки?):5

10		Шахматы
20		Торг
30		Косметика
40		Внутренние органы
50		Модели автомобилей

### Вывтанцах:

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 «Лебединое озеро», «Щелкунчик», «Спящая красавица»?	Пётр Ильич Чайковский
40	Какой праздник, связанный танцем, ежегодно празднуется в Аргентине 11 декабря?	Праздник танго
50	В греческой мифологии она – одна из девяти Муз, покровительница танца и хора.	Терпсихора

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

Это существовало с незапамятных времен: ОНИ появились еще в древнем Шумере (на глиняных табличках). Первые книгопечатники Иоганн Гутенберг и Иван Фёдоров прославились как раз созданием ИХ (помимо Библии и Евангелия).	Учебник
Первая она появилась в 1888 году, чтобы маркировать ящики и коробки в банке. После этого было выдано более 300 патентов на усовершенствование её конструкции. Секрет успеха оказался в использовании густой пасты на основе глицерина с добавлением пигментов нужных цветов.	Шариковая ручка
ЕГО история в России началась на рубеже 19–20 вв., тогда он назывался «Спутник школы». «Советская» версия ЕГО – это обезличенный документ размером 17×21 см. с картонной обложкой белого или серого цвета.	Дневник
Первооткрывателями ЕГО можно смело считать ацтек и 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»; фонарики или огонёк.

*Предварительная подготовка:* оформить место проведения вечернего сбора.

*Структура вечернего сбора:* Вечерний сбор отряда «Время Первых» – **ежедневная традиция** (но несколько раз за смену проводится тематический 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
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Какой вкладявнёсвподготовку к делу?</li><li>2. Какяоцениваюпрошедшее/организованноедело?</li><li>3. Чтоямогбыизменить/сделать лучше?</li><li>4. Чтоновогояузналсегодня?</li><li>5. Чемягоржусьвсегодняшнем дне?</li><li>6. Назовито,чтовызвалотрудности. Получилось ли с ними справиться?</li><li>7. Естьличто-то,чемтынаучил сегодня своих товарищей?</li><li>8. Чтомоглибысделатьвожатые/товарищи, чтобы сегодняшний день стал лучше?</li><li>9. Над каким навыком/умением тебе ещё нужно поработать?</li><li>10. Какоеделобылодлятебясегодня самым комфортным?</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Задание «Хотелкиидостижения»: вожатый предлагает ребятам назвать свои желания и то, что они уже достигли, передавая «эстафетную палочку».</li><li>2. Задание «Музей открытий»: вожатый предлагает рассказать о самом впечатлившем событии дня.</li><li>3. Задание «Знаки зодиака»: вожатый предлагает разделиться на группы по знакам зодиака. Каждая группа обсуждает свой знак зодиака, выделяет схожие качества, а затем представляет свой знак зодиака. Упражнение позволяет необычно характеризовать личности ребят через выделение значимых, отличительных качеств.</li><li>4. Задание «День из жизни»: вожатый предлагает каждому рассказать о самом запоминающемся дне своей жизни. Это задание поможет вожатому получить информацию о ценностях ребят и отряда в целом.</li></ol>

Вопросы для рефлексии	Задания для рефлексии
<p>11. Какое событие сегодняшнего дня принесло тебе наибольшую радость?</p> <p>12. Какие три прилагательных максимально правдиво опишут сегодняшний день?</p> <p>13. Что или кто оказал на тебя наибольшее влияние сегодня?</p> <p>14. Если сравнить сегодняшний день с книгой или фильмом, то чтобы это было? Какой фильм, какая книга и почему?</p> <p>15. Если бы ты мог изменить одно событие сегодняшнего дня, то что бы это было?</p>	<p>5. Задание «Я не понимаю, что...»: вожатый предлагает каждому сказать, что он не понимает, начиная с фразы «Я не понимаю, что...». Таким образом, каждый может высказать проблемы, сомнения, которые возникли за прошедшие дни. После того, как все выскажутся, необходимо выработать план, который поможет разрешить непонимание.</p> <p>6. Задание «Дом»: вожатый предлагает построить дом сегодняшнего дня из разноцветных кирпичей. Для этого нам надо приготовить «кирпичи» из темной и светлой бумаги. Цвет стен, которые возведут ребята, покажет вам, каким был прошедший день.</p> <p>7. Задание «Вопрос из шляпы»: вожатый предлагает написать два вопроса, которые накопились за несколько дней, которые волнуют всех. Они касаются как положительных моментов, так и не очень. Затем все вопросы складываются в «шляпу». На следующем этапе огонька участник, вытаскивая из «шляпы» вопрос, называет его и говорит о своем отношении к проблеме, событию, отношениям в отряде.</p> <p>8. Задание «Письмо другу»: вожатый предлагает написать письмо другу, родным. Переключается внимание с себя на окружающих, удовлетворяется потребностью во внимании, в сочувствии других людей.</p> <p>9. Задание «1 предложение»: вожатый предлагает написать прошедший день одним предложением.</p> <p>10. Задание «3 факта»: вожатый предлагает перечислить три вещи, которые стали лучше за прошедший день (в самом участнике сменя или в отряде).</p>

После того, как все высказались, ребята с вожатыми поют песню, заполняют дневник 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 линейки открытия.

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

Линейка начинается с поднятия флага России, играет гимн.

**Игровая оболочка смены**: Если мы готовим тематическую смену, то тематическим должно быть не только содержание. Важной составляющей является игровая оболочка, позволяющая в полной мере раскрыть тематику смены через изменения названий, наименование ролей, присвоение новых названий объекта на территории лагеря, различные приёмы визуализации—тематическое оформление дел, костюмы и т.п.

На линейке необходимо дать старт системе стимулирования, объяснив каким образом будет проходить соревнование, как подводиться 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 расширяться, так как с выполнением очередной миссии отряду (командам одного отряда или отрядам) будет доступна новая территория. Миссии— это дела и события, непосредственно связанные с деятельностью Движения Первых, так как каждая миссия отражает направление деятельности Движения. За успешное прохождение миссии персонажи получают доступ к новой территории. Территории— это элементы карты (можно оформить в виде вымышленной географической карты). Новая террито-

рия обязательно открывается в новом игровом дне. На карте могут появляться дополнительные отметки (например, элементы рельефа, такие 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 победы в конкурсных состязаниях (количество жизней, которые персонажи отряды/команды получают за достижения, определяются организаторами). Чем успешнее пройдена миссия, тем больше жизней получает отряд (команда отряда), максимум устанавливается самостоятельно руководителем смены. За ряд нарушений (например, дисциплинарных) персонажи могут лишаться игровых жизней.

**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 миссий поднимать есть, но территории не открываются, игровые жизни не зарабатываются). Каждый день в игре посвящён выполнению очередной миссии. Далее список миссий по дням, при необходимости их можно менять между собой:

<b>День 1</b> Миссия «Знакомься с лагерем!»	<b>День 2</b> Миссия «Узнавай новое!»	<b>День 3</b> Миссия «Открывай смену!»	<b>День 4</b> Миссия «День Первых»
<b>День 5</b> Миссия «Будь здоров!»	<b>День 6</b> Миссия «Умей дружить!»	<b>День 7</b> Миссия «Дерзай и открывай!»	<b>День 8</b> Миссия «Найди призвание!»
<b>День 9</b> Миссия «Создавай и вдохновляй!»	<b>День 10</b> Миссия «Создавай и вдохновляй!»	<b>День 11</b> Миссия «Будь с Россией!»	<b>День 12</b> Миссия «Благотвори!»
<b>День 13</b> Миссия «Благотвори!»	<b>День 14</b> Миссия «Достигай и побеждай!»	<b>День 15</b> Миссия «Расскажи о главном!»	<b>День 16</b> Миссия «Открывай страну!»
<b>День 17</b> Миссия «Береги планету!»	<b>День 18</b> Миссия «Учись и познавай!»	<b>День 19</b> Миссия «Служи Отечеству!»	<b>День 20</b> Миссия «Будь человеком!», «Будьте первыми!», «Будьте вместе!»
<b>День 21</b> Миссия «Доско-рых встреч!»			

Далее каждый день смены будет начинаться с Открытия дня, которые можно проводить по схеме:

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

*Продолжительность*—20 минут.

*Необходимые ресурсы:* фонограммы тематических песен; музыкальное оборудование; микрофон; плакаты с названиями и описанием флагманских проектов; часть карты территории игры.

*Предварительная подготовка:* оформление места проведения (обозначить 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, звучат 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 выдуманном языке.

2. Вожатый проходит по кругу, хлопает каждому ребенку по ладошке (дает «пясть») и произносит слова напутствия и мотивации на день: «Интересных открытий», «Продуктивной работы», «Ярких идей» и т.д.

3. Каждый участник смены учит и читает часть стихотворения Роберта Рождественского «Если вы есть, будьте первыми...»

4. Участникам отряда нужно поздороваться друг с другом без использования слов (мимикой и жестами), пожелать успехов на день.

5. Задача ребят в отряде поприветствовать друг друга, подражая манерам известной личности.

6. Необходимо написать письмо-приветствие вожатым от ребят и ребятам от вожатых с пожеланиями успешного дня.

7. Задача – придумать кричалку-приветствие и поприветствовать вожатых, товарищей по отряду.

8. Вожатый предлагает поздороваться друг с другом руками, локтями, плечами, коленями и т.п.

9. Внутри отряда каждый участник должен подарить «подарок» соседу справа, объяснив, что именно он дарит и почему удариваемому уже этот подарок.

10. Каждому участнику нужно вспомнить и спеть строчку из песни, где содержатся слова-приветствия.

11. Каждый человек в отряде говорит сосед слева пожелание на сегодняшний день, пожелания не должны повторяться.

12. Каждый человек в отряде может сказать один комплимент любому участнику, комплименты и люди повторяются не должны.

13. Придумайте неожиданное приветствие, которое вы сможете использовать на Открытии и в течение всего дня.

14. Аплодируйте друг другу различными способами: пальчиками, ладонями, ладонями о коленки и т.п.

15. 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.

16. Каждый участник получает листок и ручку. Задача – нарисовать сегодняшнее настроение. По сигналу «Стоп» от ведущего листок передаётся сосед справа и так далее, пока листок не вернётся к своему владельцу.

17. Каждый ребёнок говорит: «За эту смену я... (узнал, научился, подружился и т.д.)», отряд отвечает: «Молодец! Это круто!»

18. Вожатый благодарит каждого участника отряда за смену и говорит коротко напутственное слово «Отличная работа!», «Ты смог проявить себя!» и т.п.

Уже сегодня ребятам предстоит попробовать себя в роли первооткрывателей и узнать что-то новое о миссиях Движения и его флагманских проектах. Что же можно узнать именно сегодня? А сегодня мы узнаем про новую миссию Движения и реализуемый флагманский проект. Далее приведены названия флагманских проектов Движения, о которых можно рассказать на Открытии дня (все флагманские проекты соотносятся 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 будущего»

6. Всероссийский проект «Школьная классика»
7. Всероссийский проект «Звучи»
8. Всероссийский проект «Медиапритяжение»
9. Всероссийский проект «Первая помощь»
10. Всероссийский проект «Благотвори»
11. Походное движение «Первых»
12. Всероссийский проект «Юннаты первых»

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

Открытие дня заканчивается пожеланием ведущего успешного выполнения 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 вечернего дела; прорепетировать с ребятами выступления; подобрать реквизит и костюмы; прорепетировать номера вожатых.

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

Вечер открытия смены – это увлекательное захватывающее событие, которое будет наполнено сюрпризами и загадками.

Ребята собираются в помещении, украшенном в стиле компьютерной игры. Они могут быть одеты в костюмы персонажей из игры, могут 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 главный 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! Помните, что каждый из вас – важное звено нашей команды, и только вместе мы сможем победить всех боссов, выполнить все миссии и достичь новых 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 открытиям!»

*Играет этическая 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 из заданий, таких как разгадывание шифров (например, шифр Цезаря или буква = сёномерувалфавите), поиск скрытых предметов в выполнении специальной миссии – выступления на сцене.

#### *Номер участников смены*

Далее ожидают испытания 2 уровня: каждая команда получает карту с указаниями и подсказками, чтобы найти скрытые предметы по всей территории проведения дела (это могут быть несколько карточек в личном деле). В процессе выполнения заданий могут происходить неожиданные события, такие как появление персонажей, которые пытаются помешать выполнению заданий.

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

#### *Номер педагогического отряда*

После выступления педагогического отряда его представляют, называя всех по именам и должностям (официальным и игровым), вожаки поют с ребятами песню. Жюри подводит итоги, руководитель смены вручает грамоты командам за призовые места в Вечере Первооткрывателей смены.

## Самоаттестацияотряда

Коллективная самоаттестация—это разговор в отряде, во время которого отряд определяет, на какой ступени находится как коллектив, решает, на какую ступеньку он может подняться в ближайшее время, намечает, что нужно сделать, чтобы цель была достигнута. 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 смены (в конце смены – «Чего мы достигли»).

Во вступительном слове ведущий говорит о месте и значении коллектива в жизни каждого человека, об особенностях его становления, выделяет задачи самоаттестации, знакомит с описанием ступеней роста 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 место проведения самоаттестации, его оборудование и оформление, тон и стиль разговора, задаваемый вступительным словом ведущего. На начальном этапе ведущий должен воздерживаться от собственных суждений и оценок, касающихся жизнедеятельности отряда.

В разговоре «Кто мы? Какие мы?» ориентирам могут стать следующие вопросы:

- Делаем ли мы полезное, нужное дело для своего отряда, для лагеря? 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 имы «один—завсегда все—за одного»? Если да, то, в чем это проявляется? 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 брать свою волю в кулак, проявить настойчивость, принципиальность?

– Какое общее дело нам послышалось в ближайшее время?

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

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

Затем оцениваются возможности дальнейшего развития, намечаются конкретные перспективы жизни и деятельности отряда. Предложения по улучшению могут касаться изменения эмоционального климата, стиля взаимоотношений, самоуправления, различных дел, которые сплотят коллектив. При этом нужно руководствоваться характеристиками следующей ступени развития.

Предложения могут быть разными, но они должны быть конкретными и выполнимыми.

### **Ступени развития коллектива (А.Н.Лутошкин).**

#### **Песчаная россыпь.**

Присмотритесь к песчаной россыпи – сколько песчинок собрано вместе, и кто же время каждая из них сама по себе. Налетит слабый ветерок и отнесет часть песка в сторону, рассыплет его по площадке. Дунет ветер по сильнее – и не станет россыпи.

Бывает так и в группах людей. Там тоже каждый как песчинка: вроде все вместе и кто же время каждый отдельно. Нет того, что «сцепляло», соединяло бы людей. Здесь люди илиеще мало знают друг друга или просто 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 удовлетворения всем, кто в нее входит.

#### **Мягкая глина.**

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

Вруках хорошего мастера (а так и в группе может быть актив, организатор) этот материал превращается в искусный сосуд, в прекрасное изделие, но он может остаться простым куском глины, если к нему не приложить усилий. Больше того, когда мягкая глина окажется в руках 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 организаторов, нет достаточного опыта совместной работы.

Скрепляющим звеном здесь еще являются формальная дисциплина и требования старших. Отношения разные – доброжелательные, конфликтные. Ребята по своей инициативе редко приходят на помощь друг другу. Существуют замкнутые приятельские группировки, которые мало общаются друг с другом, нередко ссорятся. Подлинного мастера – хорошего 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 приносит уверенность: курс выбран правильно, «так держать!». Заметьте, 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, товарищеская взаимопомощь требуют постоянного горения, а не одиночных, пусть даже частых вспышек. В группе есть на кого опереться. Авторитетны «смотрители» маяка, те, кто не дает погаснуть огню, – организаторы, актив.

Группа заметно отличается среди других групп своей индивидуальностью. Однако ей бывает трудно до конца собрать свою волю, найти во всем общий язык, проявить настойчивость в преодолении трудностей, не всегда хватает сил подчиниться коллективным требованиям у некоторых членов группы. Недостаточно проявляется инициатива, не столь часто вносятся предложения по улучшению дел не только в классе, но и в школе. Мы видим проявление активности всплесками, да и то не у всех.

### **Алый парус.**

Алый парус – символ устремленности вперед, неуспокоенности, дружеской верности, преданности своему долгу. Здесь действуют по принципу «Один – за всех и все – за одного».

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

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

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

### **Горящий факел.**

Горящий факел – это живое пламя, горючим материалом которого 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 коллектива, которые мы видели на ступени «Алый парус». Но это не все.

Светить можно и для себя, пробираясь сквозь заросли, поднимаясь на скалы, спускаясь в ущелья, проторя первы тропы. Но разве можно чувствовать себя счастливым, если рядом кому-то трудно, если позади тебя группы, **которым** нужна помощь 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 школьников. – М. 1980.

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

### **ВАРИАНТ 1**

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

Данные методические рекомендации разработаны в помощь педагогическим коллективам образовательных организаций, организаций отдыха детей и их оздоровления с целью включения в программу смен тематического блока «День Первых». В материалах использованы предложения участников Форума организаторов детского отдыха, выработанные в рамках проектной сессии «РДДМ «Движение Первых» в феврале 2023 года. Материалы раскрывают цели задачи проведения тематического блока «День Первых», план его реализации, рекомендации по проведению ключевых событий блока, погружающих участников смены в миссию, ценности, направления РДДМ «Движение Первых» в формате интерактивных и организационно-деятельностных игр, проектных сессий, креативных коллективно-творческих дел и других активностей. Материалы методических рекомендаций могут быть использованы организаторами детского отдыха и оздоровления, специалистами образовательных организаций, вожатыми, преподавателями и студентами образовательных организаций высшего и среднего профессионального 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 молодежи «Движение Первых», чувства причастности к движению детей и молодежи и понимания оличном вкладе участников во социально значимую деятельность.

*Задачи:*

- сформировать условия для получения участниками смены опыта организации деятельности, который они смогут реализовать в своем первичном отделении;
- мотивировать участников смены на деятельность в «Движении Первых» на основе духовно-нравственных традиционных российских ценностей, миссии и ценностей «Движения Первых», на осознанную социально значимую деятельность;
- сформировать установку на командное взаимодействие, взаимоподдержку и заботу о общем деле в процессе деятельности в «Движении Первых» и его первичных отделениях;
- познакомить участников с основными направлениями деятельности и флагманскими проектами «Движения Первых».

*Ожидаемые результаты тематического дня смены «Быть в Движении»:*

- участники смены понимают содержание миссии и ценностей «Движения Первых»;
- участники смены знают перечень содержания ключевых направлений и проектов «Движения Первых»;
- участникам смены осуществлен предварительный выбор направления «Движения Первых», в котором они планируют развиваться;
- участники смены понимают значимость консолидации ресурсов для решения социально значимой проблематики в рамках деятельности «Движения Первых»;
- у участников смены сформировано чувство причастности к «Движению Первых»;
- участники смены получили опыт организации деятельности, который они смогут реализовать в своем первичном отделении;
- участники смены готовы популяризировать деятельность «Движения Первых», формировать положительный образ организации среди сверстников.

*План тематического дня смены «Быть в Движении»*

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

проектная сессия, коллективно-творческое дело и вечерний сбор отряда. Характер событий должен обеспечивать вовлечение участников сме- ны в продуктивную коммуникацию со сверстниками и взрослыми, понимание её целей и механизмов.

Учитывая цели задачи этапов проведения лагерной смены, атаке целитематического 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 позволяют выбрать направление деятельности «Движения Первых», в котором участники планируют развиваться, найти единомышленников 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 отделений «Движения Первых», актив первичных отделений региона, образовательных организаций, организаций отдыха детей и их оздоровления, в которых реализуется смена.

Для визуального оформления событий следует использовать официальную символику «Движения Первых», перейдя по QR-коду, размещённому в конце методических рекомендаций.

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

**<https://методист.рф/navigator/programmy-profilnykh-smen/programma-i-konstruktor-provedeniya-dnya-pervykh/>**

### **Торжественная линейка Первых**

*Продолжительность* – 30 минут.

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

*Предварительная подготовка:* репетиция с ведущими линейки и танцевальной группой флеш-моба Движения.

*Примерный план проведения линейки:*

Ведущим могут стать активисты «Движения Первых».

1) Приветствие ведущих и сдачи рапорта.

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

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

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

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

2) В: Почетное право поднять Государственный флаг Российской Федерации предоставляется \_\_\_\_\_ (*либовынос флага знаменной группой*). Лагерь, смирно. Звучит Государственный гимн Российской Федерации.

*Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага.*

В: Вольно!

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

4) Стихотворение читают четверостишьёю участники смены.

Движение первых потому зовется так,  
Что каждый в чём-то первый на планете,  
Ты волю собери внутри в кулак,  
Ведь только ты за жизнь свою ответе.  
Дерзай, не бойся пробовать творить,  
Ты ещё только ищешь свою тропку,  
И не спеши детство ропить,  
И пусть шагит твоё ещё так робки,  
Ты не страшись, что не такой, как все,  
Ведь тех, кто славится великими делами,  
Сначала тоже не могли понять совсем,

Сихнепривычными тогда мечтами. И  
лишь с годами, осознав вполне,  
Величье замысла и красота свершенья,  
Их гений признал был другим наравне, Открытие  
достойно восхищенья.  
Как знать, быть может и тебе судьба  
Пророчит статью 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 вперед мой друг,  
В мир, что прекрасен так многогранен.

*Галина Логинова*

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

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

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

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

Ценности «Движение Первых»:  
Взаимопомощи взаимопочтение  
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 известные люди встречаются с ребятами, рассказывая о себе и своём профессиональном пути, стараются поделиться с детьми опытом и знаниями. В рамках тематического дня встреча проходит с председателем регионального или местного отделения. Активисты в открытой и неформальной беседе могут задать интересные вопросы (о личной жизни, карьере и профессиональном успехе героя) или спросить совет у чьё-либо.

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

Время общения можно сделать акцентом на личность человека, его историю успеха, становление его в Движении.

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, канцтовары (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 ярмарки. Для этого необходимо заранее подготовить ведущих станций из числа детей, которые желательно были участниками данных проектов.

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

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

Несмотря на разнообразие масштабов Всероссийских проективных форумов, одной из важнейших единиц в структуре Движения является именно первичное отделение. Оно может быть образовано на базе любого учреждения, где есть дети и молодёжь от 6 до 25 лет, издаёт темп и направление работы всего Движения. Первичное отделение собрания Советов определяет приоритетные направления развития, утверждает 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 первичном или местном отделении. Проектная сессия состоит из 5-х этапов.

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
1	<p>Знакомство с флагманскими проектами Движения в свободном режиме в формате ярмарки.</p> <p>Флагманские проекты «Движения Первых»:</p> <p><b>1. Всероссийский конкурс «Большая перемена»</b> Конкурс предоставляет возможность молодым людям проявить свои способности. В конкурсе оцениваются знания и навыки, которые пригодятся детям и подросткам в современном мире: умение работать в команде, способность находить нестандартные решения в сложных ситуациях, творческое мышление</p> <p><b>2. Всероссийский проект «Хранители истории»</b> В рамках проекта участники не просто изучают историю памятных мест, а посещают их, облагораживая и проводя косметическое восстановление архитектуры. Хранители истории также могутнести почетный памятный караул на местах.</p> <p>Кроме того, параллельно участники разрабатывают федеральную платформу интерактивной карты памятных мест.</p> <p><b>3. Военно-патриотическая игра «Зарница 2.0»</b> Новый формат «Зарницы» включает в себя современные тенденции развития. Это технологичные испытания, управление дронами и работа с радиостанциями. На онлайн-платформе игры участники заводят свои аватары, проходят обучения, испытания, выбирают роль, наиболее близкую своим интересам</p> <p><b>4. Всероссийский проект «Вызов Первых»</b> Мультиспортивные состязания, встречи и вызовы, которые помогают найти занятие спортом под душе и получить жизненно важные навыки, такие как работа с собственным весом и развитие координации. Дисциплины, включенные в проект, доступны в каждой школе и колледже, их можно выполнять даже на перемене: планка, подтягивания, классики, упражнения со скакалкой, а тренироваться и готовиться участники могут на семейных фестивалях Движения вместе с родными и близкими.</p> <p><b>5. Всероссийский проект «Школьная классика»</b> 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.</p>	20 мин

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
	<p>В рамках проекта проходят мастер-классы и творческие встречи профессионалов в сфере театральной деятельности, повышение квалификации и методические рекомендации для педагогов, а также показы детских спектаклей и театральные фестивали.</p> <p><b>6. Всероссийский проект «Звучи»</b>          Данный проект для всех, кто неравнодушен к музыке. «Звучи» формирует настоящую музыкальную общность и возрождает хоровую традицию, участники получают возможность не только развить свои музыкальные таланты, но и выступить на больших сценах со знаменитыми артистами.          Кроме того, каждый желающий может попробовать себя в качестве автора своих музыкальных произведений.</p> <p><b>7. Всероссийский проект «МедиаПритяжение»</b>          Всероссийский проект «МедиаПритяжение» – это уникальный проект для юных журналистов, блогеров, видеомейкеров, дизайнеров и медиацентров общеобразовательных организаций.          Проект включает в себя образовательную и конкурсную составляющую. Участники проходят информационно-просветительский курс, выполняют конкурсные задания и борются за уникальные возможности и призы.          Благодаря этому проекту формируется единая детская редакция страны, которая проходит стажировки в ведущих медиакомпаниях России, а также мастер-классы от лидеров индустрии.</p> <p><b>8. Всероссийский проект «Первая помощь»</b>          Проект позволяет получить основные навыки оказания первой помощи в различных ситуациях. Участникам предлагается пройти информационно-просветительский онлайн-курс и мастер-классы по обучению навыкам оказания первой помощи. Помимо участников, наставники Движения также могут пройти обучение на младших инструкторов Российского краснокреста.          Продемонстрировать полученные знания и навыки можно на семейных чемпионатах, региональных и Всероссийских чемпионатах по оказанию первой помощи.</p>	

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
	<p><b>9. Всероссийский проект «Благотвори»</b>  «Благотвори» объединяет всех неравнодушных людей, которые готовы творить добрые дела и помогать другим. Учащимся и педагогам предлагается пройти информационно-просветительский курс про волонтерство, а также создать свой волонтерский отряд Первых. Помимо обучения участникам ежемесячно даются задания, по итогам которых выбираются лучшие волонтерские отряды.</p> <p>Также проект «Благотвори» предусматривает регулярные волонтерские активности, например, добрые субботы, создание социальных роликов, настольных игр, комиксов и т.д.</p> <p><b>10. Походное движение «Первых»</b>  Походное движение «Первых» проводится круглогодично.</p> <p>В рамках движения проводятся:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– приключенческая краеведческая игра по спортивно-му ориентированию;</li> <li>– встречи с руководителями туристских клубов;</li> <li>– конкурс рисунков из топографических знаков;</li> <li>– организация фотовыставки «Тайна фотоснимка»;</li> <li>– турнир по вязанию туристских узлов;</li> <li>– создание книги туристских рекордов «Первых»;</li> <li>– история одним кадром «Я возьму с собой в поход...»;</li> <li>– проведение походов выходного дня, посвященные туристы.</li> </ul> <p><b>11. Всероссийский проект «Юннаты Первых»</b>  Благодаря проекту «Юннаты Первых» каждый из ребят может стать частью большого юннатского объединения и все вместе заботиться о животных и растениях, изучать природу, участвовать в экспедициях. Участникам предлагается создать свой клуб юных натуралистов и расширить знания участников в науке, исследованиях, экологическом волонтерстве, заняться экспедиционно-исследовательской деятельностью.</p>	
2	<p>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.</p>	15 мин

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
	<p>Идею и вариант решения необходимо описать, указав название своего проекта (цикла дел, акции, обучающей программы и т.д.), направление Движения, к которому он относится, форму реализации, дату проведения, отличительную черту от уже имеющихся решений.</p> <p>Далее командам необходимо защитить идею проекта у методиста на её соответствие миссии и ценностям Движения, получить одобрение для перехода ко второму этапу работы.</p>	
3	<p>Проработка выбранного решения в команде, детализация. Команды посещают станции, на которых выполняют задания и получают баллы. Максимальное количество баллов, которое можно получить на одной 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 соответствует всем критериям. Участники в командах могут разделить свои параллельно проходить все станции.</p> <p>Наименование станций и задания:</p> <p>1. «Команда» Необходимо придумать и презентовать состав своей команды, которая будет реализовывать дело. Количество человек, пол, возраст, вид деятельности, качества и роли в команде. Кроме того, можно выделить структуру их взаимодействия и подчинения.</p> <p>2. «Собственный стиль» На этой станции командам необходимо разработать стиль проекта (оформление, слоган, атрибутика, логотип) и показать макеты наработок.</p> <p>3. «Реклама» Важно, чтобы о проектах первичного отделения знало как можно больше людей. Для привлечения целевой аудитории своего проекта командам необходимо выбрать формат рекламы (плакат, стих, песня, видео), придумать ее содержание и реализовать. Здесь приветствуются любые творческие идеи, например, ребята могут нарисовать афишу, объявить в микрофон о проводимой акции или подготовить привлекающие внимание листовки.</p>	45 мин

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
	<p>4. «Партнёры»  На данной станции участникам необходимо определить партнёров реализации своего проекта, а также презентовать структуру взаимодействия с ними. Если выбранные партнёры реально присутствуют на смене (например, другое первичное отделение), то можно разыграть сцену договора с потенциальным партнёром.</p> <p>5. «Пландействий»  Для успешной реализации проекта важна его детальная подготовка, продумывание каждого этапа. Задача на этой станции – прописать план подготовки и задачи на каждом этапе с указанием ответственных лиц за их реализацию.</p>	
4	<p>Презентация идей, предложение доработок, голосование участников за понравившийся проект. Все подготовленные на станциях материалы командасобираетоединоиготовитдвухчеловек,ктобудет презентовать проект. Команды с остальными участниками (не презентующими) свободно перемещаются между стендами проектов, знакомятся с идеями и предлагают свои.</p> <p>Далее происходит голосование. У каждой команды есть 1 голос для голосования за понравившийся проект, при этом голосовать за свой проект нельзя.</p>	20 мин
5	<p>Подведение итогов. Происходит общий подсчет баллов, заработанных на всех станциях, и определяется лучший проект. Также объявляется приз зрительских симпатий по итогам презентаций.</p>	10 мин

#### Правила обсуждения:

1. Активно участвуйте в обсуждениях и разработках 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 анализа 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:* карточка направления движения для жеребьевки, музыкальное и художественное оформление.

*Предварительная подготовка:* презентация направлений Движения, жеребьевка.

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 данной 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, информативность, соответствие теме. Для разработки сценария и проведения дела рекомендуется выбрать участников из актива лагерной смены.

Ведущие по очереди приглашают на сцену отряды, представляющих направление. Приветствуются игры с залом и творческие связи 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.

#### *2. Наука и технологии*

Нет, без научных технологий  
Не обойтись сегодня нам.  
Своих открытий на пороге  
Стоим, войдя в Науки храм.

3. *Труд, профессия и своё дело*

Профессий тысяч считается  
В людских премудрых закромах.  
И хоть глаза твои боятся,  
Пусть дело спорится в руках.

4. *Культура и искусство*

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

5. *Волонтерство и добровольчество*

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

6. *Патриотизм и историческая память*

Движеньё наше – молодое,  
Но память гордую хранит.  
Поспорит вряд ли кто сомною:  
Россия снова победит!

7. *Спорт*

Быстрее, выше и сильнее! –  
Мы побеждать во всём должны.  
Движеньё Первых тем важнее,  
Чем ты полезней для страны.

8. *Здоровый образ жизни*

В здоровом теле – дух здоровый!  
Ценней здоровья в жизни нет.  
Здоровье – главная основа  
Твоих свершений и побед!

9. *Медиакоммуникации*

Мир цифровых коммуникаций  
Однажды всех с ума сведёт.  
Порядок же никак общаться  
Движеньё Первых наведёт.

*10. Дипломатия и международные отношения*

Кто был далёким – близким станет,  
Лишь стоит душу отворить.  
Движеньё Первых точно знает,  
Как силу справедливо сдружить.

*11. Экология и охрана природы*

Мертва природа без движенья,  
Без Первых – скучен мир и сер.  
Проблем не счастье, но есть решение:  
Беречь планету, например.

*12. Туризм и путешествия*

На свет много стран чудесных, Но  
выбираем мы одну.  
Движенью Первых интересно  
Любить и знать свою страну.

Движеньё Первых – это класс!  
Движеньё 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, который должен обязательно остаться в памяти у всех участников смены.

*Примерный сценарий проведения посвящения:*

Вынос флага Российской Федерации из 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 робело:  
«Кто же тогда останется,  
Если все будут первыми,  
Кто пойдёт в замыкающих?»  
Авы 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 само 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, взяв на себя обязательства и открыть новые горизонты, вступив в Движение Первых.

*Напутственное слово председателя Совета регионального отделения.*

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

*Откаждого отряда представители выходят с оформленными в тематические дни частичками из ценностей Движения и рассказывают о них.*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Крепкая семья.** Участники Движения разделяют традиционные семейные ценности. Гордятся российской культурой и отцовства и матери-

ринства. Уважают многодетность. Помогают младшим, заботятся в семье о бабушках и дедушках.

**В:** На утренней торжественной линейке каждый отряд получил задание дня «Мы – часть большего», и теперь мы можем объединиться со братьями в единый пазл. Каждый из нас разделяет ценности Движения, становится его частью.

**В:** Педагог нашего лагеря неслучайно также участвовал в задании этого дня, потому что разделяют общие ценности Движения, которое включает и старших наставников. Они позволяют нам двигаться дальше, развиваться и будут всегда рядом, когда это необходимо.

**В:** Вступая в ряды Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «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, укрепить 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, взаимопомощь и уважение. Будь с нами! Будь в Движении!

**В:** Каждый из вас может теперь гордостью носить значок Первого. Это отличительный знак, который будет напоминать о вашем обещании.

Значки могут прикреплять старшие младшим, те, кто уже был посвящён в Первые.

В завершении исполняются традиционные для данного лагеря песни.

## **Вечерний сбор отряда «Быть Первым—труднее и легче»**

*Продолжительность—60 минут.*

*Необходимые ресурсы:* фонарик, гирлянды, символ отряда, украшение помещения, сурпризы.

*Предварительная подготовка:* оформить место проведения вечернего сбора отряда.

Важно заранее настроить и подготовить детей, чтобы создать спокойную доверительную атмосферу для общения. Впредварительно украсить 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, потеряв ладошки друг об друга;
- говорит тот человек, в руках у которого есть символ отряда.

Основой для обсуждения на вечернем сборе отряда является легенда о маленьком фонаришке.

*«Послушайте!*

*Ведь, если звезды зажигаются —*

*Значит это кому-нибудь нужно».*

*«Нонетолько в этом дело, а еще и в том,*

*Что понебуходиткто-то, эти звезды зажигая,*

*Чтобдосамогорассветаимгореть, едвамигая.*

*Кто не знаю, но предполагаю,*

*Чтобродит маленький фонаричокот звездк звезда.»*

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

ли лодырем, поэтому он предпочитал выходить на улицу только по вечерам, зажечь фонари, а после любоваться ночным небом.

Каждый раз, чиркая спичкой по подошве, маленький фонарщик уменьшался 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, неправильно». Начто маленький фонарщик ответил: «Если я не буду зажигать фонари, то люди останутся без света. А как же они без света? Если кто-то ночью пойдет по темной улице, разве он дойдет до дома? Так до утра 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 вечерами стало очень темно.»

Обсуждение легенды проходит в свободном формате, дети могут высказаться по поводу легенды и рассказать, что она значит для них. Вожатый 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 станешь одного – то другим, возможно, в жизни станет 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, Движению первых в целом?
- Быть первым – труднее или легче?

В конце вечернего сбора важно провести анализ всего дня, вспомнить ключевые события и сделать акцент на посвящении в Первые. Для запечатления этого момента вожатый может подготовить сюрпризы на память об этом дне, о напоминании тех обещаний, которые давали ребятам как символ единения с Движением и отрядом. В завершении можно исполнить отрядную песню и провести ритуалы прощания.

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

Понемучему вы можете найти:

- брендбук Движения Первых;
- треки музыкальных композиций;
- карточки для проектной сессии «Открывая горизонты»;
- основные документы «Движение Первых»;
- инструкция по регистрации на платформе [будьдвижениеи.рф](http://будьдвижениеи.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 отношения к здоровому образу жизни.

**Задачи:**

- актуализация у детей знаний о здоровом питании.
- создание условий для проявления навыков работы в команде;
- формирование ценностного отношения к физическому и психическому 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 руководителем.

*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 отдельных местах или на общей площадке.

Творческое театрализованное выступление на определенную тематику позволяет быть интересной для детей формой затронуть актуальные проблемы своего времени. Необходимо обговорить регламент подготавливаемых выступлений. Они могут содержать стихи, прозу, песни, сцен движения под музыку, перестроения.

3. Представление творческих конкурсных работ.

4. Подведение итогов.

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

## **Игра-сплочение «Веровочный курс»**

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

*Задачи:*

- создание условий для проявления навыков работы в команде;
- формирование ценностного отношения к физическому и психическому здоровью;
- поддержание благоприятного психологического климата в коллективе.

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

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

*Оборудование:* Маты гимнастические 8 штук, Гимнастические скамейки 5 штук, Фишки 20 штук, Мелки 7 упаковок, Шнур, Веревка, Кольшки, секундомер, свисток

### **Ход дела**

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

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

Вам предстоит пройти следующие этапы:

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

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

#### **«Паутина»**

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

#### **«Пропась»**

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

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

#### **«Пирамида»**

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

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

#### **«Туннель»**

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

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

#### **«Колодец»**

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

#### **«Цепочка слепых»**

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

#### **«Змейка»**

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

#### **«Цветок дружбы»**

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

Дискуссия – активная форма воспитательной работы. Она имеет большой потенциал для развития ряда компетенций у детей подростков, 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 дискуссии состоит в следующем: она позволяет более глубоко рассматривать и познавать различные жизненные проблемы, развивает способности суждения, совершенствует интеллект и речь, формирует критичности помогает развить у подростков всесторонний диалектический подход к явлениям жизни. Дискуссия позволяет выработать уверенность в правильности избранной точки зрения, мысли, идеи, утверждения и укрепиться в определенном мнении.

Возможный формат проведения – дискуссионный клуб. Это специально организованное пространство для свободного обсуждения актуальных вопросов.

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

*Задачи:*

- создание условий для комфортного общения участников дискуссии;
- знакомство участников смены с методикой организации и правилами проведения дискуссии.

*Время проведения:* 1,5 часа

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

*Участники:* участники лагерной смены.

*Оборудование:* стулья, стол, флипчарты, маркеры, бумага для записей, проектор, ноутбуки, аудиоаппаратура (для музыкального сопровождения дела).

### **Ход дела.**

1. С участниками обсуждаются основные правила ведения дискуссии.
2. Всем участникам дискуссии задается общая тема. Например, дискуссионный 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 дискусионного клуба подводятся итоги работы. Все участники дискуссии голосуют за аргументы одной из команд. Объявляется результат.

*Методические рекомендации:*

- в отрядах перед началом дела желательно поговорить о том, что такое дискуссия, правилах ведения дискуссии;
- в процессе работы команд педагоги оказывают помощь в формулировке аргументов;
- можно вести роль экспертов на четвёртом и пятом этапах.

## **Конкурс Архитекторов**

«Конкурс архитекторов» – это не совсем конкурс, это, скорее, событие или коллективное творческое дело. Идея этого дела принадлежит педагогическому отряду «Товарищ» Костромского областного лагеря активомолодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг». Оно позволяет детям и подросткам задуматься о вечных человеческих ценностях, правилах нравственности, о важности сотрудничества, создать условия для формирования и развития их ценностных ориентаций. Под ценностными ориентациями мы понимаем отражение в сознании человека ценностей, признаваемых им как стратегических жизненных целей и общих мировоззренческих ориентиров. Дети в процессе события учатся размышлять и договариваться, думать не только о себе, но и другом человеке.

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

*Задачи:*

- создание условий для формирования и развития ценностных ориентаций 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 сопровождения дела), канцелярские товары (ватманы, цветная белая бумага, краски, кисти, клей, ножницы, маркеры, карандаши, фломастеры и т. п.).

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

*Ход дела.*

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

Начинается конкурс того, что участники рассказывают легенду.

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

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

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

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

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

Шли годы. Ни одна сторона не могла добиться успеха.

Но вот однажды после очередного штурма жители обратили внимание на то, как изменились их отношения за время войны. Исчезло все то, за что они боролись, то, что пытались защитить от зла. Отношения между людьми стали грубыми и корыстными. Почти каждая семья потеряла часть утраты. Любовь и гармония, которые правили городом, исчезли. Все погрузилось в темноту и отчаяние.

Изменились эти страшные годы и названия городских строений. Храм Света превратился в храм Мрака, Сад памяти – в Сад забвения, Башня влюбленных – в Башню разбитых сердец, Площадь звезд – в Площадь уснувших планет, Ратуша искренности – в Ратушу лукавства, Мост надежды – в Мост отчаяния, Замок чести – в Замок предательства.

Жители поняли, что зло восторжествовало, война проиграна, и открыли ворота города для победителей.

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

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

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

2. Отрядам выдается задание.

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

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

На подготовку уходит 50–60 минут.

3. 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 группе нужна помощь, они могут обратиться к ведущим.

4. Представление проектов.

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

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

Литература:

1. Областной лагерь старшекласников имени А.Н.Лутошкина: программа лагеря и методические материалы /Автор-составитель А.И.Тимонин.– Кострома: Студия оперативной полиграфии «Авантитул», 2004.– 59с.

## ***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 провести опыты, которые будете проводить с отрядом.

Чем занимаются учёные в лабораториях? Конечно, проводят опыты. Игроки сегодня так же станут учёными-исследователями, кото-

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7. Опыт с распускающимися лотосами: подготовьте ножницы или степлер; вырежьте лепестки из цветной бумаги 10 на 10 см.; согните квадраты несколько раз; вырежьте лепестки; аккуратно загните все лепестки внутрь цветка; затем пустите бутоны в воду и наблюдайте затем, как постепенно цветы распускаются.

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

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

*Продолжительность* – 90 минут.

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

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

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

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

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

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

Это событие не только развлекает детей, но и способствует развитию их творческих способностей, командного духа и умения работать в группе. После гонки дети радостно отмечают свои достижения и гор-

дятся своими космическими кораблями, которые они создали своими собственными руками. Жюри подводит итоги и награждает победителей 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 заданий, 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 должны или не должны выглядеть вожатый.

А теперь давайте узнаем, какими качествами должен обладать вожатый. Для этого мы будем передавать мяч друг другу, называя качества вожатого. (Какой он? Доброжелательный, внимательный и тактичный, требовательный, справедливый, искренний и честный, бодрый и жизнерадостный, 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 самостоятельно провести, например, игры на свежем воздухе, каждый ребёнок может предложить игру, объяснить товарищам её правила и провести 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. Выбирается водящий, который отходит так, чтобы не видеть, что делает остальная группа. Игроки, не размыкая рук, деформируют круг, запутывают цепочку. После того как цепочка запутана, приглашается водящий, задачей которого становится распутать всех и восстановить первоначальный 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 партнера, 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, повернувшись в одну сторону, начинают двигаться по кругу. Если ведущий произносит слово «бревно», то все участники кладут руки на плечи, идущему впереди. Присловие «тропка» идут, присев на корточки. Присловие «мост» – раздвигают руки в стороны.

**4. «Человек человеку».** Участники разбиваются на пары и встают в круг. Водящий дает команды, которые выполняются каждой парой. Например, 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 зафиксированными до команды «Человек человеку». После этой команды каждый участник ищет себе новую пару. Задача водящего успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым водящим.

**5. «Дотронься до...».** Участники встают в круг, не касаясь друг друга. 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 – кредиты, реквизит для оформления организаций.

*Предварительная подготовка:* объяснить всем ведущим станций (организаций) их функционал.

*Ведущий:* Здравствуйте, дорогие друзья, сегодня вам предстоит поиграть в мир бизнеса. Что же это значит? А это значит, что каждый из вас должен будет открыть свою компанию по оказанию услуги или же по производству какой-либо продукции. Кто же будет приходить в ваши организации? Вы же сами. Начнём по порядку.

В нашей игре есть несколько организаций (вожатые), которые выполняют общие функции:

1. Бюро по покупке земельных участков. Место, где непосредственно происходит покупка земли, на которой можно вести бизнес.

2. Лицензионное бюро. Компания не может работать без лицензии. И вы также этого не можете сделать. Поэтому, чтобы реализовать какую-то деятельность, нужно получить на нее лицензию. Но она будет одобрена лишь на ту деятельность, которая интересна и выполняема в условиях лагеря.

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

3. Банк. В этом месте можно получить кредит с процентной ставкой 9% 15-минутных. То есть каждые 15 минут долг банку будет возрастать на 9%. (Простая арифметика: чтобы узнать, какой у вас будет долг через 15 минут, вы умножаете сумму, которую берете, на 1,09)

4. Инспекция. Если вы плохо обращаетесь со своими сотрудниками, плохо выполняете свою деятельность, то инспекция может прийти к вам и выписать штраф.

5. 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.

6. Рекламное агентство. Сами компании не могут себя рекламировать, но если вы хотите, чтобы о вашей фирме узнали, то вам стоит об-

ратиться в рекламное агентство. Они прорекламируют вас всеми доступными способами.

7. Бюро по покупке и оказанию дополнительных услуг. Здесь вы сможете 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 нашей игры).

Далее серебята могут действовать по отдельности или же организовывать фирмы совместно. Для регистрации фирмы, соответственно, нужно приобрести землю, на которой будет происходить их деятельность, а также получить лицензию на осуществление деятельности. Стоимость земли зависит от ее местонахождения. Стоимость лицензии фиксирована – 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 несколько 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. Так же туда можно обратиться для поиска людей на работу (Рассматривается случай, при котором не все ребята будут создателями какой-то фирмы). Людям, пришедшим на работу, нужно будет, конечно же, платить зарплату. Минимальная 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 лицензия.
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 окончании уделите рефлексия:* Понравилось ли вам дело? Что нового для себя вы узнали сегодня? Какие выводы вы сделали во время нашего 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, бланки для жюри.

*Предварительная подготовка:* не требуется.

Отряд делится на команды по 3–5 человек.

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

#### **РАУНД 1. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ**

Вас ждут 10 вопросов с 4 вариантами ответов.

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

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

Каждый правильный ответ – 1 балл.

#### **1. Лучший друг Рапунцель – это ...**

А. Барсук

**Б. Хамелеон**

В. Воробей

Г. Принцесса Фиона

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

А. Warner Brothers

Б. Pixar

**В. The Walt Disney Company**

Г. Paramount Pictures

**3. Мушунизмультфильма «Мулан» был...**

А. Змеёй

Б. Ящерицей

**В. Драконом**

Г. Птеродактилем

**4. Кому принадлежит фраза: «Несмешите мои подковы!»?**

А. Любаве

Б. Тихону

В. Алёше Поповичу

**Г. Коню Юлию**

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

А. Джерри

Б. Тим

**В. Том**

Г. Матроскин

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

**А. Человек-паук: Нет пути домой**

Б. Человек-паук: Возвращение домой В.

Человек-паук: Вдали от дома

Г. Человек-паук: Враг в отражении

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

**А. Мир Юрского периода**

Б. Эра динозавров

В. Господство

Д. Мег: монстр глубины

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

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

Голодные игры

**В. Голодные игры: И вспыхнет пламя**

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

### 9. Какого фильма НЕ существует?

А. Мстители: Война Бесконечности

Б. Мстители: Эра Альтрона

**В. Мстители: Гражданская война**

Г. Мстители: Финал

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

А. Капитан Барбосса

Б. Капитан Джек Воробей

В. Капитан Америка

Г. Капитан Очевидность

### РАУНД 2. ЭМОДЗИ

Вас ждут 6 картинок с эмодзи.

Ваша задача: в течение 40 секунд, посоветовавшись, записать название фильма или мультфильма, который загадан с помощью эмодзи.

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

Каждый правильный ответ – 2 балла.

	Бременские музыканты
	Стражи Галактики
	История игрушек
	Титаник
	Головоломка
	Властелин колец

### **РАУНД3.КРОКОДИЛ**

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

Задача команды – отгадать, кого изображает ваш товарищ.

Каждый правильный ответ – 3 балла.

Халк (Мстители)

Гарри Поттер (Гарри Поттери...)

Снеговик Олаф (Холодное сердце) Мастер

Йода (Звёздные войны)

Спанч Боб (Спанч Боб Квадратные штаны)

Миньон (Гадкий Я)

Кот сапогах (Шрек)

Оптимус Прайм (Трансформеры)

Уэнсдэй Аддамс (Семейка Аддамс, Уэнсдэй)

Грут (Стражи галактики)

Золушка (Золушка)

Марио (Братя Супер Марио Кино)

Забавушка (Летучий корабль)

Синий трактор (Синий трактор)

### **РАУНД4.АФИША**

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

Как только афиши готовы, вы передаете их почасовой стрелке командооперников. Задача командооперников – отгадать фильм или мультфильм, который изображён на афише.

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









### **РАУНД5.ПЕСНИ**

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

## РАУНД 6. КОСПЛЕЙ

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

Если написано только Имя или только Фильм/Мультфильм, то это 1 балл. Если указано и то и другое, то 2 балла.

	
Нейтири, «Аватар»	Алита, «Алита: боевой ангел»
	
Малефисента, «Малефисента»	Джокер, «Тёмный рыцарь»
	
Иккинг, «Как приручить дракона»	Эльза, «Холодное сердце»
	
Князь Владимир, Франшиза «Богатыри»	По, «Кунг-фу панда»

Подсчёт баллов и подведение итогов.

## Дневное дело. Стартин «Вывтанцах!»

*Продолжительность—90 минут.*

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

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

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

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

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

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

**Помощница:** Ой, ая-то думалатут что-то более серьезное! Думаю, что мы с ребятами вам поможем. Они докажут, что именно они в танцах, и на это стоит посмотреть!

**Режиссёр:** Было бы неплохо. Что ж поглядим. А судья кто?

**Помощница—** Поприветствуем наше многоуважаемое жюри.

*\*1 конкурс\**

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

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

*\*2 конкурс\**

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

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

*\*3конкурс\**

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

*Все большие молодцы! Прекрасно справились с заданиями.*

*\*4конкурс\**

**Ведущий:** Правила этого конкурса знакомы всем с самого детства: это всеми любимый музыкальный стул. Все участники бегают вокруг стульев, а как только заканчивается музыка, стараются занять свободный стул.

*Итак, у нас есть победитель! Поздравляем! Ана ждёт следующую задание.*

*\*5конкурс\**

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

*Ведущий – Отлично! Переходим к следующему конкурсу.*

*\*6конкурс\**

**Ведущий:** Нас ждёт последний решающий этап – нужно танцевать лагерный танец, но есть пара условий. Сначала танцует на пяточках! \*\*\* А теперь на носочках! \*\*\* Танцует на внешней стороне стопы! \*\*\* А сейчас на внутренней! \*\*\* Ну и наконец, самое сложное, танцует в присядку. *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 не сложно сказать что-то определённое, поэтому я бы хотела посоветоваться с судьями.

**Ведущий:** Итак, словомногоуважаемому жюри.

*\*Подведение итогов\**

**Режиссёр:** Теперь точно знаю, что и как снимать, что наше шоу «Вывтанцах!» точно будет интересным. До новых встреч на съёмочной 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 маленькими карточками трёх цветов.

*Предварительная подготовка:* расставить столы и стулья на трикоманды.

**Ведущий:** Ребята, любители вычитать книги? *\*Ответы\** А какие книги вы уже читали? *\*Ответы\**

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

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

**Директор издательского дома:** Сегодня книгу уже нужно давать 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 детей\** Замечательные идеи! Давайте проголосуем за лучшую. *\*Голосование, 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? *\*Краткий рассказ\** Прекрасно! А теперь смотрите, у меня есть коробка с разноцветными 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 процессу создания книги. Наша первая группа будут создавать дизайн обложки, вторая – страницы, а третья займется подготовкой представления 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, умение 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 работали дружно и сообща. Давайте теперь торжественно выберем место в нашем отрядном уголке для этой прекрасной книги, чтобы она всегда напоминала вам, что можно добиться таких потрясающих результатов, 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, разрезанная 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 канцтоваров: гуашь, кисточку, карандаш, ластик, баночка с водой, белый лист бумаги. В каждой команде необходимо выбрать одного связного, кто будет общаться с ведущим и связными из других команд.

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



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

Правила работы:

1. Команды работают в полной тишине.
2. Только связной может общаться с ведущим, с связными других команд.
3. Для уточнения вопросов по расположению объектов, цветов рисунков 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 ведущего ещё раз показать общую картину.
5. Время на работу команд – 60 минут.

Как только все фрагменты нарисованы, пазл собирается, склеивается и помещается в отрядном уголке.

Возможные темы для рисования:

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

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

### **1. Целевые установки тематического дня смены «Быть с Россией»**

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

#### **Задачи:**

- продолжить формировать патриотическое сознание и любовь к своей стране через знакомство участников смены с национальными традициями народов России;
- повысить интерес к изучению культурного и исторического прошлого родного города и страны;
- создать условия для формирования навыков общения и толерантности через участие детей в совместной деятельности;
- сформировать установку на командное взаимодействие, взаимоподдержку и заботу об общем деле;
- организовать разнообразную общественно значимую досуговую деятельность детей.

**Ожидаемые результаты** тематического дня смены «Быть с Россией»:

- формирование социально значимых ценностей и качеств личности, 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 социально значимой деятельности.

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

сбор отряда. Характер дел должен быть направлен на трансляцию духовно-нравственных ценностей и вовлечение участников смены в события тематического дня.

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

К организации и проведению тематического дня смены «Быть с Россией» привлекаются значимые деятели региона, представители местных органов власти.

## **2. 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 Федерации.

*Предварительная подготовка:* репетиция творческих номеров.

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

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

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

*Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага.*

В: Вольно!

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

В: Кроме того, у нашей страны есть много символов. Например, Государственный флаг Российской Федерации – это символ единства, силы и гордости нашей страны. Красный цвет символизирует отвагу и смелость наших предков, которые всегда готовы защищать свою Родину. Синий цвет олицетворяет верность и преданность нашим идеалам и ценностям. Белый цвет символизирует чистоту и мир, который мы стремимся сохранить и укрепить. Государственный флаг России – это не просто кусочек ткани, это знамя, под которым мы объединяемся, работаем и строим будущее нашей великой страны. Пусть он всегда будет возвышаться над нами, напоминая о нашей сильной и непоколебимой России!

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

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

***Творчески детски и немера, подготовленные участника мисмены.***

### **Тематически 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 исполнение песен о России, малой Родине, показывающих разнообразие куль-

тур, пробуждающих чувства гордости за страну, а так же создающих атмосферу единства и патриотизма.

Пример песен:

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

### **Акция «Письмо другу»**

*Продолжительность* – 30 минут.

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

*Предварительная подготовка:* не требуется.

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

Каждому ребёнку предлагается написать небольшое письмо, в котором он расскажет о себе, своих увлечениях и интересах, регионе проживания, а также сочинить послание и пожелание предполагаемому адресату. По желанию дети могут оставить свои контакты, чтобы получать письма и могли связаться с отправителями. Далее все письма собираются и передаются педагогам другого лагеря. Обмен письмами можно организовать среди разных смен одного лагеря или лагерей внутри одного муниципального образования/региона, либо выйти на межрегиональный уровень.

После проведения акции «Письмо другу» для поддержания интереса к общению и объединению детей предлагается организовать общелагерную почту. У каждого отряда появляется собственный почтовый ящик и любой желающий может отправить письмо, адресованное кому-то лично или целому коллективу. Такая почта может существовать в течение всей смены с назначением ответственных детей, выполняющих 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 известные люди встречаются с ребятами, рассказывая о себе и своём профессиональном пути, стараются поделиться с детьми опытом и знаниями. Активисты в открытой и неформальной беседе могут задать интересные вопросы (о личной жизни, карьере и профессиональном успехе героя) или спросить совет в чём-либо.

Ведущими классной встречи могут стать сами участники профильной смены. В качестве гостя можно пригласить значимого и выдающегося человека региона (писателя, спортсмена, учёного, музыканта, педагога, 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 авторов 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 презентационного или видеоматериала гостя.

## **Ярмарка «Многообразие единстве»**

*Продолжительность*—90 минут.

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

*Предварительная подготовка:* отряд организует работу станции, которая раскрывает самобытность одной из национальностей, проживающей на территории Российской Федерации.

Данное дело направлено на формирование у участников смены отношения к России как многонациональной стране, а также на погружение 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 презентацию. Для презентации рекомендуется использовать игры, танцы, песни, загадки, частушки, прикладное искусство, костюм, диалекты и т.д., характерные для выбранного региона. В начале подготовки важно убедиться, что выбранные отрядами регионы не повторяются ли бы расматриваются с различных, отличающихся сторон.

Для непосредственного проведения ярмарки «Многообразие в единстве» необходимо разделить каждый отряд на две группы: организующие работу станции и посещающие станции, подготовленные другими 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 времени. Рекомендуемое время для проведения одной станции – до 10 мин. Если имеется возможность использования различных костюмов, приветствуется в завершении ярмарки дефиле участников.

Пример задания 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 ярким эмоциональным завершением тематического дня «Быть Россией». Дети заранее могут записаться на выступление, как сольным номером, так и отрядным. Номера могут быть различной творческой направленности и должны отражать тематику концерта и дня в целом. Рекомендуется 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 следующее символическое 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 завершающей речиведущего 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, украшение помещения, сюрпризки.

*Предварительная подготовка:* не требуется.

Важно заранее настроить и подготовить детей, чтобы создать спокойную доверительную атмосферу для общения. В предварительно украшенную для проведения вечернего собрания 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, потеряв ладошки друг об друга;
- говорит тот человек, в руках у которого есть символ отряда.

Основой для обсуждения на вечернем сборе отряда может послужить следующая древняя народная притча про метлу.

*Жил один старик, и было у него трое сыновей. Братья часто ссорились друг с другом. Старик думает: «Как только умру, сыновья разделятся 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 пояс на венике, и прутья рассыпались.*

– Ломайте прутья! – сказал старик.

Сыновья все прутья переломали.

Старик говорит:

– Вот и сами будете тоже, что с этим венком. Если вы будете вместе дружно жить, никакая беда вас не одолеет. А как разойдётесь по одному, тогда все пропадёте.

Обсуждение притчи проходит в свободном формате, дети могут высказаться по поводу притчи и рассказать, что она значит для них. Вожатый в конце может подвести итог, что для успеха в любом деле нужна сила и эта сила – в нашем объединении и единстве.

В конце вечернего сбора важно провести анализ всего дня, вспомнить 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 национальностей?

– Чему я научился новому сегодня?

– Что для меня означает быть вместе? Быть Россией?

Для запечатления этого дня вожатый может подготовить сюрприз-кинапamять. В завершении можно исполнить отрядную песню и провести ритуалы прощания.

## Приложение

### Пример заданий станции в рамках проведения ярмарки

#### «Единство многообразия»

##### Костромская область

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

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

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

и многое другое. Но для начала попробуйте отгадать, как зовут жителей у нас?

### **Костромич**

Костромчанин

Костромянин

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 силам команды – зайцы и плетень. Чертят две параллельные линии – коридор шириной 10-15 см. Игроки – плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы – на одном из концов площадки. Дети – плетень 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 другой раз,  
На плетень от зайцев спас!».

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого меняются ролями.

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

### **Игра «Кострома».**

Анучестной 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!

*Всеразбежалисььтокуда.*

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

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

**Ревит** – ревет, плачет

**Больничка** – больничный лист

**Отдайся (отдайсь)** – отойди

**Катулька** – накатанный тротуар, ледянка

**Прибираться** – делать уборку в доме

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

**Басалай** – озорник, сорванец

**Взбугачить** – взбудоражить

**Ветреет (овыстиранномбелье)** – сушится

**Лыва** – ручей; низкое место, подтопляемое водой; лужана дорогах после дождя

**Мерековать** – думать, размышлять

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

**Перемываха** – одежда для переодевания

**Позобать** – поест, а **азобался** – подавился

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

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

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

### **Интерактивное занятие «Кто такой волонтер?»**

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

*Задачи:*

- формирование у детей представления о задачах и особенностях волонтерской 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.

*Местопроведения:* актовый зал/учебный кабинет.

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

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

#### **Ход дела.**

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

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

*Игра «Приветствие».*

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

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

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

Если вам нравится обучаться и быть обучающимся, улыбнитесь!

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

Всем участникам по очереди предлагается продолжить фразу «Волонтер – это..». Это задание позволяет определить уровень сформированности 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, направленное на улучшение жизни. Волонтерские движения – это свободные союзы людей, объединенные каким-либо интересом.

*Задание 2* «Портрет настоящего волонтера»

Сейчас группам предлагается нарисовать и описать портрет волонтера.

*Задание 3* «Закончи предложение»

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

1. Растает даже ледяная глыба от слова теплого.....(спасибо)
2. Зазеленеет старый пенек, когда услышит....(добрый день)
3. Когда вас сругают за шалости, выговорите... (извините, пожалуйста)
4. Если друг попал в беду....(помоги ему)
5. Решай споры словами, а не.....(кулаками)
6. Если словом или делом вам поможет кто-нибудь, не стесняйтесь громко, смело говорить....(благодарю)
7. Если больше шесть не в силах, скажем маме мы...(спасибо)
8. Если солнце садится, по деревьям золотится, говорим тогда при встрече всем знакомым... (добрый вечер)
9. Мальчик вежливый и развитый говорит, встречаясь... (здравствуйте).

#### *Задание 4. «Цветок доброты»*

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

#### *Задание 5. «Собери пословицы»*

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

Нет друга – ищи, а найдешь – береги.

Делай хорошо для других, сам станешь лучше.

Доброе дело без награды не останется.

За доброе жди добра.

Своего спаси, боназелей, а чужого не жди.

Доброе слово лечит, а злое калечит.

Старый друг лучше новых двух.

Жизнь дана на добрые дела.

Новых друзей наживай, а старых не теряй. Добро поощрай, а зло порицай.

Доброе дело два века живет.

Доброе слово дороже богатства

#### *Задание 6. «Чем занимаются волонтеры»*

Задача детей придумать названия дел по направлениям

1. Социальное волонтерство – самое известное. Это помощь одиноким ветеранам, помощь детям, работа со старыми людьми, которую принято называть социально незащищенными.

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

3. Спортивное волонтерство. Благодаря тому, что в России прошёл в 2013 году Универсиада в Казани, в 2014 году – Олимпиада в Сочи, в 2018 году – Чемпионат по футболу, можно сказать, что спортивное направление – отдельное существовавшее направление. Спортивное волонтерство имеет свои отличия, поскольку здесь важны особые компетенции волонтера – например, знание иностранного языка, поскольку зачастую крупные спортивные события предполагают участие разных

стран в соревнованиях. Это знание определенного вида спорта, особенно если это волонтерство на чемпионате, посвященном определенному виду спорта. Это некая толерантность, открытость к миру, желание общаться с разными людьми.

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

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

Далее подводятся итоги. Ребята собирают слово.

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 «БЛАГОТВОРИ!»**

*Цель:* создать условия формирования и развития детей и подростков 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 планирования;
- разработка участниками смены проекта для волонтерского отряда/ объединения.

*Время проведения:* 2 часа.

*Место проведения:* актовый зал/учебный кабинет.

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

*Общая идея:* группам предлагается актуализировать информацию об этапах проектной деятельности и создать волонтерский проект, который можно реализовать в школе. После защиты проектных идей определяется лучший проект команда (группа). Команды в данном деле могут быть смешанными, могут работать отряды или микрогруппы.

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

### **Ход дела.**

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

Этап работы	Время	Что делает группа
8. Планирование деятельности	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 взаимодействия в группе;
- развитие у детей коммуникативных навыков.

*Время проведения:* 40–50 минут.

*Место проведения:* отрядное место, помещение со стульями и столом/флипчартом.

*Оборудование:* бумага, фломастеры, флипчарт.

##### **Общий ход**

1. Вводная часть.

Сообщение цели мастер-класса.

Можно начать с игры на взаимодействие.

2. Обсуждение теории.

Организаторская деятельность – это целенаправленная активность по приведению системы действий и операций других людей под действие результата целевой деятельности.

Организовать – это привести в действие систему, упорядочить действия 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.

1. Определение целей и усвоение задач.

Имея четкое представление о проблеме, можно приступить к расписыванию 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 конкретизировать. Поле «задачи» предназначено для того, чтобы в нем конкретно расписать все составляющие цели. Разница будет в том, что теперь от нас потребуется определить действия, необходимые для выполнения поставленных целей.

2. Обеспечение работы.

Теперь необходимо задуматься об обстановке, в которой нам придется работать. В первую очередь речь пойдет о наших средствах, ресурсах, то есть, о том, что уже есть в нашем распоряжении. Это исключительно важно, чтобы потом не делать лишнего.

3. Планирование работы и распределение обязанностей.

Немаловажна работа командой (Кто?). В общем смысле команда – это единое эффективное целое, коллектив людей, единомышленников, объединенных общей целью. Несмотря на то, что проект индивидуальный, обязательно потребуются помощники, консультанты, эксперты – команда проекта. Исследования показали, что высокоэффективные команды характеризуются следующим:

- имеют хотя бы одного человека, являющегося ядром команды;
- отличаются высоким качеством конечных результатов своей деятельности;
- члены команды хорошо сотрудничают друг с другом;
- состав команды хорошо сбалансирован в зависимости от ролей, выполняемых членами команд;

- руководители команды пользуются большим уважением благодаря примеру, который они подают членам команд;
- имеют высокую степень автономности;
- способны быстро учиться на собственных ошибках;
- имеют навыки оптимального решения проблем и регулярно следят за их разрешением;
- участники команд хорошо мотивированы.

#### 4. Оперативное руководство.

«Броуновское движение» в команде не производит никакого внешне 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 действий. Только в этих условиях возможен эффект *синергии*, когда эффективность командной работы больше, чем просто сумма вкладов в работу отдельных ее членов.

#### 5. 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» выделял 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 содержание задачи, выяснить, из каких частей она состоит, является простой или сложной, каких требует младших организаторов, выделить главное, основное, увидеть вспомогательное, определить последовательность выполнения задачи, сроки, место, материальные средства, предполагаемый состав организуемых, уточнить свое место, положение: кто подчиняется тебе, кому подотчетен ты, каковы твои права и обязанности, осмыслить задание еще раз, убедиться, что оно верно понято.

#### НЕ ПРЕНЕБРЕГАЙ ОПЫТОМ ДРУГИХ – ОН ТВОЙ ПОМОЩНИК.

Подготовиться к выполнению задания – значит вооружиться опытом выполнения аналогичных организаторских задач, накопленным

другими или вами, обратиться проанализировать имеющиеся данные, осмыслить достоинства и недостатки ранее проделанной организаторской работы, обсудить возможные варианты решения задачи со специалистами, опытными людьми. Опыт других не должен связывать вас в поиске новых решений, на основе опыта и своих знаний составьте предварительный план.

#### УЧИТЫВАЙ ВОЗМОЖНОСТИ ЧЛЕНОВ ГРУППЫ.

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

#### ОПРЕДЕЛИ, ЧТО МОЖЕТ ПОНАДОБИТЬСЯ В РАБОТЕ.

Необходимо составить список необходимых материалов и принадлежностей. Определить, где их получить и хранить.

#### СОСТАВЛЯЙ 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, содержанием, условиями выполнения. Обсудите план. Попросите высказать замечания, предложения, советы, ответьте на все вопросы. Внесите, если понадобится, изменения в план. Примите коллективное решение (в зависимости от задачи).

#### РАЗЪЯСНИ, ЧТО КАЖДЫЙ НЕ СЕТ ПЕРСОНАЛЬНУЮ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА СВОЙ УЧАСТОК.

Распределите организуемых по подразделениям и участкам, видам работы, учитывая возможности, способности людей, на сложные участки 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, СОГЛАСОВАННОСТЬ.

Наладьте контакты между участками работы. Добейтесь поступления необходимой обратной информации от младших организаторов

и организуемых. Расходуйте свое время экономно, отдавая его в основном общему руководству, решению наиболее важных вопросов, неослабному контролю, особенно за теми участками и этапами, на которых решается судьба задания. Не отвлекайтесь на мелочи, частные дела, которые могут сделать другие. Информировать 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 наладить взаимосвязи с соседними аналогично действующими организациями.

#### **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 эффективность выполнения задачи, определяйте сильные и слабые стороны работы. Если есть необходимость, проведите перегруппировку сил, обратив внимание на отстающие участки. Применяйте моральное стимулирование.

#### **НЕОСЛАБЛЯЙ НАПРЯЖЕНИЕ НА ЗАВЕРШАЮЩЕМ ЭТАПЕ РАБОТЫ.**

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

#### **ОБЪЕКТИВНЫЙ ИТОГОВЫЙ АНАЛИЗ – ЗАЛОГ УСПЕШНОЙ РАБОТЫ В ДАЛЬНЕЙШЕМ.**

Проведите учет работы. Подведите итоги в группе, отметьте лучших, укажите недостатки.

#### *Закрепление материала*

Вопросы:

1. Организатором может стать абсолютно любой человек или нет?

Обоснуйте ответ.

2. Был(а) ли ты когда-нибудь организатором? Приведи пример.

3. Могут ли помочь правила написанные выше помочь вам в школе? В чём?

Литература:

1. Лутошкин А.Н. Как вести за собой: Старшеклассникам об основах организаторской работы. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвещение, 1981. – 208 с.

2. Областной лагерь актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг»: Школа лидера (цикл учебно-развивающих занятий областного лагеря актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг») / Автор-составитель А.И. Тимонин. – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2012. – 84 с.

### **Игра «Герой нашего времени»**

Идея этого дела принадлежит кандидату педагогических наук Л.И. Тимониной и членам педагогического отряда «Товарищ» Костромского областного лагеря актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг». Оно позволяет детям и подросткам задуматься о вечных человеческих ценностях, 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 самоопределения детей и подростков.

*Задачи:*

- создание условий для формирования и развития ценностных ориентаций 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 социальной активности.

*Время проведения:* 50 минут.

Малые формы работы – это коротки и по времени подготовки и проведения дела в отряде. Как правило, для таких дел вожатый придумывает тему и подбирает нейтральные творческие задания. Задания могут объединяться в одну тему, пусть будет разнородной. На сборе отряда вожатый говорит вступительное слово, настраивает на дело, все делается на группы,

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

*Местопроведения:* помещения с столами и стульями.

*Оборудование:* канцелярские товары (ватманы, цветная и белая бумага, краски, кисти, клей, ножницы, маркеры, карандаши, фломастеры 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 личности вы больше всего цените в людях? Выбираются наиболее популярные качества (эти качества будут лежать в основе деятельности групп).

2. Запуск дела. Ведущий сообщает в одну. «У всех нас есть разные качества личности. Все бы друг друга хотели 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 считают в человеке самым важным, независимо от того, насколько это качество развито у участников. Группы могут оказаться разными по численности, это не мешает им участвовать дальше.

3. Выполнение собравшимися группами творческих заданий. Группы принимают участие в решении различных ситуаций с позиции человека, обладающего выбранным качеством, с позиции своего героя.

#### *Задания.*

– Нарисовать портрет своего героя так, чтобы он отражал суть этого человека, главное качество его личности. Надо уметь объяснить, почему портрет нарисован именно так. Время на работу 5 минут.

– «Если бы я был президентом...» Представьте себе, что вы герой стал президентом нашей страны. Какой первый указон бы издал?

Через 3 минуты вы должны представить проект этого указа с объяснением причин вашего выбора.

- В жизни каждого человека бывают радостные и грустные минуты: люди находят свои половинки, влюбляются. Всегда не просто сказать первые слова о своей любви. Попробуйте от имени своего героя признаться в любви. Время на подготовку 3 минуты.
- Каждый человек стремится оставить на земле какой-то след. Какой бы подарок человечеству мог сделать ваш герой? Время обсуждения 3 минуты.

За каждое выполненное задание группа получает карточку с фрагментом фразы. В конце дела каждая группа собирает свою фразу, являющуюся жизненным кредо героя.

Выбранные качества (они могут быть другими):

- общительность (Прекратить общение – то же самое, что прекратить 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, которое не должно всегда говорить им «да»);
- чувство юмора (Умейте ценить хорошую шутку. Сами же старайтесь отшутковываться: кто знает, как у других с чувством юмора);
- понимание (Не бойся, что тебя не поймут, опасайся непонять другого);
- любознательность («Чтобы переваривать знания, надо поглощать их с аппетитом» Анатолий Франс);
- целеустремленность (Кто хочет достичь цели, тот должен ее знать).

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

В каждом человеке много хорошего, того, что помогает жить ему и окружающим людям. Чем бы человек ни был, важнее, какой он, какие качества личности являются в человеке главными, ведущими. От этого зависит, сможет ли он стать ГЕРОЕМ НАШЕГО ВРЕМЕНИ.

Когда человек рождается, то поднимается занавес, и тогда начинается действие, где «я» каждого из нас становится 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 обретает свое Я. И жизнь человека определяется его участием, его счастьем, его судьбой. В одном случае Я – это особенности, свойства самого человека, в другом случае – это место в мире. И очень важно обрести собственное «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 лежащий камень вода не течет. Надо действовать. Жить.

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

Литература:

1. Областной лагерь старшекласников имени А.Н. Лутошкина: программа лагеря и методические материалы / Автор-составитель А.И. Тимонин. – Кострома: Студия оперативной полиграфии «Авантитул», 2004. – 59 с.

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

### **1. Турнир по городкам**

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

Суть классического городошного спорта заключается в поочередном выбивании соперниками или командами соперников за периметр города (площадки с разметкой) фигур, сложенных из городков (деревянных брусков), с помощью городошной биты (метательного спортивного снаряда) по определённым правилам.

1.1. Игра в городки заключается в выбивании фигур или других построений из определенного количества городков с ограниченной площади, называемой «городом». Выбивание производится битами с определенного расстояния.

В соответствии с Всероссийским реестром видов спорта соревнования по городошному спорту проводятся в следующих спортивных дисциплинах:

- городкиклассические;
- городкиклассические–командныесоревнования;
- городкиевропейские;
- городкиевропейские–командныесоревнования;
- городкифинские–кюккя;
- городкифинские–кюккя–командныесоревнования.

1.2. Настоящие правила разработаны общероссийской общественной организацией по виду спорта «городошный спорт» (далее – Федерация) на основе Правил вида спорта «городошный спорт», утвержденных Международной Ассоциацией общественных объединений «Международная федерация городошного спорта» (далее – МФГС) (далее – Правила).

Настоящие Правила являются обязательными для всех организаций, проводящих официальные физкультурные и спортивные мероприятия, включенные в Единый календарный план межрегиональных, всероссийских и международных физкультурных и спортивных мероприятий, календарные планы физкультурных и спортивных мероприятий субъектов Российской Федерации, муниципальных образований (далее – ЕКП) по виду спорта «городошный спорт» на территории Российской Федерации.

Целью настоящих Правил является обеспечение проведения официальных спортивных соревнований (далее – соревнования) в соответствии требованиями Правил. Спортивные ситуации, не нашедшие отражения в настоящей редакции Правил, тракуются в соответствии решениями главной судейской коллегии.

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

Любые отклонения от настоящих Правил при проведении соревнований по городошному спорту, включенных в ЕКП, должны быть согласованы с Федерацией и внесены в положение о соревнованиях (далее – Положение).

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

## 2. СПОРТИВНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ «ГОРОДКИ КЛАССИЧЕСКИЕ», «ГОРОДКИ КЛАССИЧЕСКИЕ – КОМАНДНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ»

Городки классические и городки классические – командные соревнования – это спортивные дисциплины вида спорта «городошный спорт», в которых игра в городки осуществляется составными битами, собираемыми из металлических втулок, концевой стакана и деревянных или полимерных вставок, атак жеручки, изготовленной из древесины, 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, выполненном из высокопрочных материалов.

### 2.1. Терминология

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

Фигура – построение из пяти городков, расположенное в «городе».

Бита – спортивный снаряд, который выполняются броски по фигурам и городкам.

Ручка – деталь, расположенная на конце биты, которая используется для хвата рукой.

Втулка – деталь в форме трубки. Втулки располагаются между ручкой и концевым стаканом. Втулки и концевой стакан соединяются вставками.

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

Вставка – деталь цилиндрической формы, которая соединяет втулки 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 устанавливаются фигуры.

Лицевая линия «города» – линия, входящая в площадь «города», которая отделяет его от «пригорода».

Боковые линии «города» – линии, расположенные перпендикулярно лицевой и задней линии.

Задняя линия «города» – линия, параллельная лицевой линии, соединяющая две боковые линии «города».

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

Линии «марки» – линии длиной 20 см, расположенные на середине диагоналей «города».

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

Боковые линии «пригорода» – линии, соединяющие лицевую линию «города» и штрафную линию, внешние края которых являются продолжениями диагоналей «города».

Штрафная линия – линия, не входящая в пределы «пригорода», расположенная параллельно лицевой линии, на расстоянии 1 м от нее и соединяющая две боковые линии «пригорода» между собой.

Штрафная зона – штрафная линия и площадь, находящаяся передней.

Штрафные отметки – линии длиной 20 см, расположенные по центру «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, передней планкой и планкой консазади, из пределов которой производятся броски после выбивания из фигур хотя бы одного городка (кроме фигуры «Письмо»).

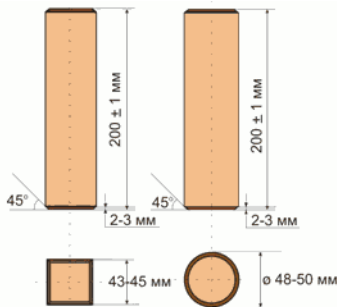
Игра – встреча между двумя командами, парами или участниками в рамках соревнований.

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

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

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

## 2.2. Инвентарь. Площадка для игры. Оборудование площадки

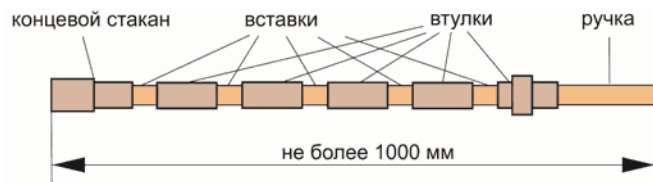


### 2.2.1. Городок.

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

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

### 2.2.2. Бита.

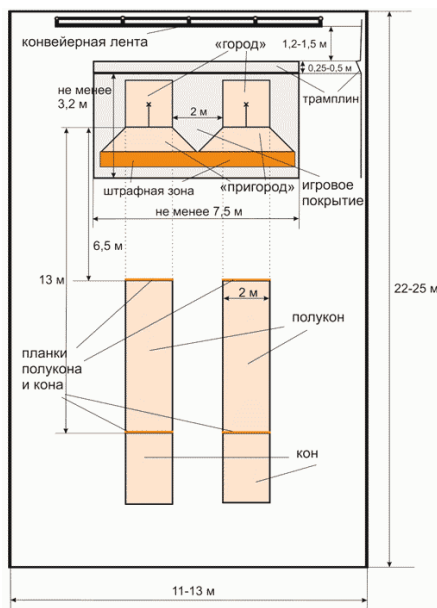


Для игры применяются составные биты. Составная бита (рис. 2) представляет собой круглый стержень длиной не более метра произвольного веса и диаметра. Бита собирается из вставок, втулок, концевого стакана и ручки. Вставки наиболее целесообразно изготавливать из древесно-слоистого пластика, полимерных материалов или из твердых пород дерева (кизил). Ручки – из текстолитовых стержней, кизила или полимерных 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 втулку на глубину не менее диаметра вставки, закрепляться кернением или другим способом крепления. Расстояние от края втулки до места (крепления) – 10–15 мм. Место крепления 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 силовым воздействием. Вместо концевого стакана может быть использована металлическая втулка, при этом, ее конец должен быть заполнен каким-либо надежно закрепленным твердым материалом. Для участия в соревнованиях спортсмен должен использовать две биты.

### 2.2.3. Городошная площадка и ее оборудование.

2.2.3.1. Городошная площадка оборудуется на ровном горизонтальном участке длиной 25 (22) метра и шириной 14 (12) метров (рис.3). Разница уровней поверхности «городов», «пригородов», конов и полуконов не должна превышать 5 см. До начала работ необходимо выполнить проект строительства, произвести необходимые согласования и иметь рабочие чертежи. Проект рекомендуется согласовать с Федерацией.



### 2.2.3.2. Оборудование городского площадки:

– игровое покрытие на площади длиной не менее 7,5 метров и шириной не менее 3,2 м. выкладывается стальными или ударопрочными полимерными листами. Покрытие может быть выполнено из высокопрочного бетона и окрашено специальными составами. На игровое покрытие белой краской наносятся линии «городов», «пригородов» и дуги линии разметки. Заднюю линию «города» рекомендуется наносить не ближе 20–25 см от заднего края игрового покрытия. Поверхность «городов» и «пригородов» и окружающего их игрового покрытия должна быть строго горизонтальной. Цилиндрический городок, медленно катящийся в любом месте «города» или «пригорода», должен замедлять движение. Основным используемым и рекомендуемым покрытием является листовая горячекатаная сталь марки Ст.3СП толщиной 10 мм. Оптимальная ширина листов 1,25–1,5 м. В спортивных залах рекомендуется 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 резиноканевой ленты толщиной 8–12 мм и шириной 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 передних линиях конов и полуконов;

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

2.2.3.3. «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 отмеряется от штрафной линии до переднего края линии разметки.



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

2.2.3.4. Штрафную зону покрывают песком или мелом из водной суспензии. Допускается применение других покрытий и средств, обеспечивающих объективный контроль за касанием биты покрытия над штрафной зоной.

2.2.3.5. Поверхность конов и полуконов должна исключать скольжение обуви и быть достаточно твердой. Наиболее предпочтительными покрытиями являются синтетические спортивные покрытия, асфальт, бетон или тротуарная плитка.

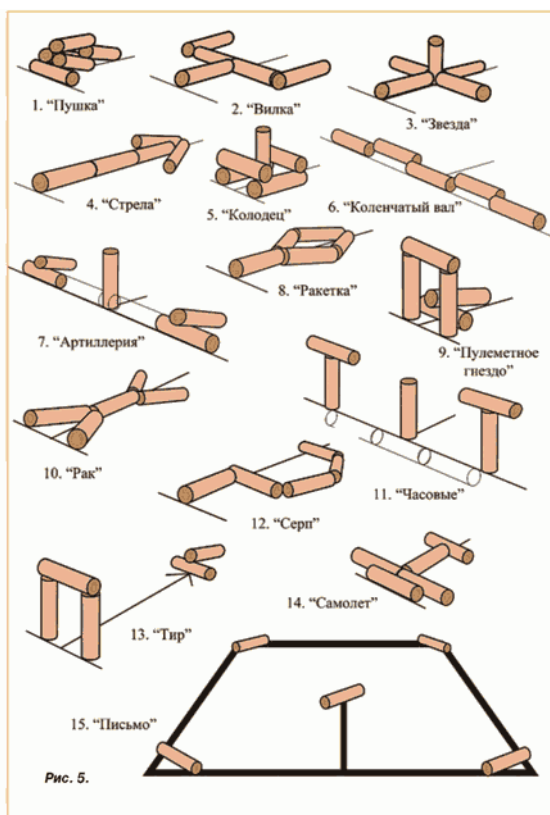
2.2.3.6. Расстояние от внутреннего края ограничительной планки ко над наружного края лицевой линии – 13,0 м (для мужчин и юношей 15–18 лет) и 6,5 м (для мальчиков и девочек, юношей 11–12 лет и 13–14 лет, юношей 11–14 лет, девушки и женщин). Расстояние от внутреннего края ограничительной планки полукона до наружного края лицевой линии «города» – 6,5 м. Внутренний край боковых линий кона и полукона 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.

2.2.3.7. При проведении соревнований в неспециализированных спортивных залах или на площадке ограничительные планки на передних линиях разметки кона и полукона могут не фиксироваться.

### 2.3. Городошные фигуры

2.3.1. Для соревнований в спортивных дисциплинах «городки классические» и «городки классические – командные соревнования» используются 15 фигур. Последовательность и правильная их постановка в партию 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 физкультурных мероприятий могут проводиться по упрощенным правилам. Условия и порядок их проведения может оговариваться заранее положением или регламентом. При этом возможно изменение размеров площадок. 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 ограниченным 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 конструкции, обеспечивающей безопасность. Рекомендуются полимерные биты или биты из твердых пород древесины.

## РЕГЛАМЕНТ ПОСТАНОВКИ ФИГУР

Основной целью данного Регламента является стандартизация постановки фигур для игры в спортивных дисциплинах городского спорта с целью создания равных условий для участников соревнований.

1. Спортивные дисциплины «городки классические» («городки классические – командные соревнования») и «городки европейские» («городки европейские» – командные соревнования)

### 1.1. Общие положения

1.1.1. В спортивных дисциплинах «городки классические» («городки классические – командные соревнования») и «городки европейские» («городки европейские» – командные соревнования») (далее – городки классические и городки европейские) все фигуры, кроме фигуры «Письмо», ставятся от середины лицевой линии, не выходя за пределы «города».

1.1.2. Все городки, расположенные на лицевой, задней или боковых линиях «города», должны располагаться так, чтобы наружные края вертикальных проекций этих городков совпадали с наружными краями линий разметки «города».

1.1.3. Точность постановки городков относительно линий может быть проверена с помощью вертикально устанавливаемого контрольно-

го городка, который располагают вплотную к наружному краю ограничительной линии за пределами «города» так, чтобы вертикальная проекция городка совпадала с наружным краем линии.

1.1.4. Точность расстояний между городками проверяется с помощью горизонтально расположенных контрольных городков.

1.1.5. Городки, располагающиеся рядом друг с другом, должны плотно соприкасаться.

1.1.6. Городки, располагающиеся вдоль центральной линии «города», и городок, обозначающий «марку», ставятся на середину линий.

1.1.7. Для постановки фигур при проведении соревнований используются только городки, соответствующие Правилам соревнований.

1.1.8. В соревнованиях, проводимых городками цилиндрической формы, стоячие и верхние городки отмечаются и используются только по назначению (в качестве стоячих и верхних городков в высоких фигурах).

1.1.9. В соревнованиях любого уровня участники имеют право использовать свои городки, если они полностью соответствуют Правилам и проверены судьей, при условии, что организаторы соревнований не предоставляют городки, соответствующие Правилам соревнований.

1.1.10. В фигурах, построенных из городков, имеющих форму правильной призмы, в основании которой квадрат, городки устанавливаются на одну из граней. Установка городков на ребро запрещается.

## 1.2. Порядок постановки фигур

### 1.2.1. «Пушка»

1. Перед постановкой фигуры в плотную у центр лицевого линии в «пригороде» вертикально ставится контрольный городок, с которым, соприкасаясь своей серединой, вдоль лицевой линии ставятся нижний городок.

2. На него сверху, в плотную к контрольному городку, соприкасаясь друг с другом по всей длине, ставятся перпендикулярно нижнему два средних городка, по центральной линии «города». Контрольный городок убирается.

3. Задний городок ставится вдоль центральной линии «города» поверх задних краев средних городков, заходя на их передним краем не более чем на 10 мм.

4. Верхний городок ставится одним краем на передний конец средних городков, а вторым краем на задний городок, вдоль центральной

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

#### 1.2.2. «Вилка»

1. Передний городок ставится торцом вплотную к контрольному городку (см. 1.2.1. «Пушка»), вдоль центральной линии «города». Контрольный городок убирается.

2. Средние городки располагаются зади переднего городка, параллельно 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.

#### 1.2.3. «Звезда»

1. Передний городок ставится торцом вплотную к контрольному городку (см. 1.2.1. «Пушка»), вдоль центральной линии «города». Контрольный городок убирается.

2. Центральный городок ставится на центральной линии «города» вертикально вплотную к переднему городку.

3. Боковые и задний городки располагаются перпендикулярно соседним городкам. Горизонтальные городки не соприкасаются между собой.

#### 1.2.4. «Стрела»

1. Передний городок ставится торцом вплотную к контрольному городку (см. 1.2.1. «Пушка»), вдоль центральной линии «города». Контрольный городок убирается.

2. Далее вплотную к нему приставляются еще два городка на центральной линии «города».

3. Задние городки приставляются к заднему краю последнего городка под углом  $30^\circ$ . Они соприкасаются между собой на середине центральной линии «города». Передние внутренние края задних городков располагаются на расстоянии длины городка (20 см).

#### 1.2.5. «Колодец»

1. Нижний городки ставятся перпендикулярно лицевой линии «города» вплотную к контрольному городку, установленному горизонтально в центре «пригорода» вплотную к лицевой линии, вдоль нее.

2. Передний верхний городок ставится поверх нижних вдоль лицевой 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 совпала с торцами нижних городков. Вертикальные проекции наружных поверхностей нижних и верхних городков образуют квадрат, совпадая по углам. Контрольный городок убирается.

3. Вертикальный средний городок располагается в центре образовавшегося квадрата.

#### 1.2.6. «Коленчатый вал»

1. Средний городок ставится по центру вдоль лицевой линии.

2. Следующие два городка ставятся вплотную к нему параллельно, но смещаются назад так, чтобы толщина места соприкосновения городков торцами (включая фаски) была не более 10 мм.

3. Крайние городки располагаются вдоль лицевой линии «города» вплотную к соседним городкам, на одной линии со средним городком. Все городки в фигуре соприкасаются торцами.

#### 1.2.7. «Артиллерия»

1. Центральный городок устанавливается вертикально на пересечении лицевой и центральной линий «города».

2. Далее вплотную к нему устанавливаются два горизонтальных контрольных городка вдоль лицевой линии. К ним вторцы на лицевую линию устанавливаются с обеих сторон нижние городки «пушек».

3. Центральный городок устанавливается в качестве контрольного в середине нижнего городка одной из «пушек» вплотную к «городу».

Один из горизонтальных контрольных городков устанавливается поверх нижнего городка вплотную к нему перпендикулярно лицевой линии «города» в качестве верхнего городка «пушки».

4. Далее контрольный городок переставляется аналогично книжному городку второй «пушки». Второй горизонтальный контрольный городок устанавливается на нижний городок «пушки» так же, как в предыдущем случае.

5. Затем контрольный городок устанавливается вертикально на середину центральной линии вплотную к «пригороду».

#### 1.2.8. «Ракетка»

1. Передний городок ставится торцом вплотную к контрольному городку (см. 1.2.1. «Пушка»), вдоль центральной линии «города». Контрольный городок убирается.

2. Два средних городка ставятся вплотную к заднему краю переднего городка под углом  $30^\circ$  к центральной линии «города». Правильность постановки проверяется помощью контрольного городка, который соприкасаясь своими фасками с фасками ближних задних концов средних городков, образует равносторонний треугольник.

3. 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.

#### 1.2.9. «Пулеметное гнездо»

1. Перед постановкой фигуры в «пригороде» параллельно лицевой линии на ее середине горизонтально устанавливается контрольный городок. Вертикальные городки располагаются передними краями на уровне наружного края лицевой линии. Их наружные края располагаются на одном уровне с торцами контрольного городка. Контрольный городок убирается.

2. Верхний городок устанавливается поверх вертикальных городков так, чтобы вертикальные проекции его передних, задних и наружных краев совпали с краями вертикальных городков.

3. Нижний городок «пушки» ставится сзади от вертикальных городков так, чтобы он касался обоих городков и торцы его совпадали с наружными краями стоячих городков.

4. Верхний городок «пушки» ставится сверху на нижний городок вдоль центральной линии так, чтобы передний край верхнего городка находился на уровне задних краев вертикальных городков.

#### 1.2.10. «Рак»

1. Перед постановкой фигуры в «пригороде» параллельно лицевой линии на ее середине горизонтально устанавливается контрольный городок. Два передних городка располагаются таким образом, чтобы они, соприкасаясь фасками с контрольным городком и между собой, образовали равносторонний треугольник. Контрольный городок убирается.

2. Средний городок ставится вплотную к передним городкам вдоль центральной линии «города».

3. Задние городки ставятся в зеркальном отображении к передним, при необходимости правильность постановки проверяется также с помощью контрольного городка.

### 1.2.11. «Часовые»

1. Перед постановкой фигуры на середине лицевой линии в плотную торцам друг к другу укладываются три контрольных городка. По краям на лицевой линии устанавливаются вертикальные городки. Контрольные городки убираются.

2. На середине лицевой линии устанавливается центральный вертикальный городок.

3. Верхние городки устанавливаются поверх крайних вертикальных городков, параллельно лицевой линии. Середины верхних городков должны располагаться по центру стоячих городков.

### 1.2.12. «Серп»

1. Передний городок ставится торцом в плотную к контрольному городку (см. 1.2.1. «Пушка»), вдоль центральной линии «города». Контрольный городок убирается.

2. Следующий городок ставится в плотную к переднему городку перпендикулярно центральной линии. Края обоих городков, обращенные в противоположную бросающей руки сторону, находятся на одном уровне.

3. Далее позади второго городка вдоль центральной линии ставятся два контрольных городка таким образом, чтобы они заходили друг за друга на половину длины городка. В плотную за ними ставится задний городок параллельно лицевой линии так, чтобы его торец, обращенный в противоположную, относительно бросающей руки, сторону, был на одном уровне с торцом второго городка. Контрольные городки убираются.

4. Боковые городки соединяются фасками с внутренними фасками второго и последнего городков со стороны бросающей руки, соединяясь таким же образом между собой.

### 1.2.13. «Гир»

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

### 1.2.14. «Самолет»

1. Передний городок ставится вдоль лицевой линии в плотную к контрольному городку (см. 1.2.1. «Пушка»), касаясь его своей серединой. Контрольный городок убирается.

2. Следующие два городка ставятся встык друг к другу параллельно лицевой линии сзади переднего городка. Стык двух городков должен находиться на середине центральной линии.

3. Средний городок располагается вдоль центральной линии «города» позади трех ранее установленных городков.

4. Задний городок ставится перпендикулярно центральной линии «города» позади остальных городков. Середина городка должна располагаться на середине центральной линии.

#### 1.2.15. «Письмо»

1. Городки, расположенные по углам «города», образуют с углами равнобедренные треугольники.

2. Городок, обозначающий «марку», устанавливается вдоль линии «марки», идущей от заднего правого угла «города» до переднего левого (для играющих правой рукой) или идущей от заднего левого до переднего правого угла «города» (для играющих левой рукой). Середина городка должна находиться на пересечении линий «марки». Положение центрального городка, независимо от того, какой рукой спортсмен выполняет броски, должно соответствовать перерыву биты.

#### 1.2.16. «Факс»

1. Перед установкой фигуры на середине лицевой линии вплотную торцами друг к другу укладываются четыре контрольных городка. Вплотную к ним по краям на лицевой линии устанавливаются вертикальные городки. Контрольные городки убираются.

2. На середине лицевой линии устанавливается центральный вертикальный городок.

3. Следующий городок располагают на «марке» в центре пересечения линий «марки»).

4. Задний городок располагается по центру задней линии «города», на одной линии с двумя городками, расположенными на центральной линии «города»

2. Спортивные дисциплины «городки финские–кюкья», «городки финские – кюкья» – командные соревнования»

2.1. Вертикальные городки, устанавливаемые попарно до начала игры, располагаются на одинаковом расстоянии друг от друга центром торца городка на лицевой линии «города».

2.2. Расстояние от боковых линий «городов» до внешних вертикальных поверхностей наружных пар городков в личных соревнованиях во всех возрастных группах, кроме мальчиков и девочек, составляет 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 соревнованиях среди мальчиков и девочек – 0,25 м.

2.3. После окончания серии бросков городки, находящиеся на задней линии «города» и на боковых линиях «города» и «пригорода», устанавливаются на том же месте вертикально центром торца городка на линию.

2.4. Пригрекороткой дополнительной партии две пары вертикальных городков устанавливаются налицевую линию так, чтобы центры торцов находились в 1 м от боковых линий «города», а две центральные пары городков – горизонтально на середину лицевой линии «города». Расстояние между стыками горизонтальных пар и центрами вертикальных пар – 1 м.

### **Спортивная эстафета «Вызов первых»**

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

*Задачи:*

- развитие физических качеств детей и подростков;
- развитие внимательности, быстроты реакции у детей и подростков;
- 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 спортивных 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 проверим, какая из команд самая быстрая, самая смелая, самая внимательная, самая ловкая.

Мы будем делаться вами то, что вы любите и умеете, потому что всегда занимаетесь физкультурой и делаете зарядку!

Прежде чем начать наши соревнования, надоторжественно открыть праздник!

Ведущий: Приготовьтесь 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)

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 прыгнет дальше всех? Это я! (все вместе)

А кто тут ждёт успех? Меня (все вместе)

Далее возможно сделать общую музыкальную разминку с командами.

### ***Примеры эстафет.***

Эстафета «Кто быстрее»

Первый участник берёт в руки эстафетную палочку, бежит, обегает стойку и, возвращаясь к команде, передаёт эстафету следующему участнику. Побеждает команда, закончившая эстафету первой.

Эстафета «Веселый мяч».

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

### Эстафета «Обручи»

На расстоянии 3 и 5 м напротив каждой колонны лежат один за другим два обруча, а на расстоянии 7 м – мяч. За сигналом ведущего первые игроки каждой из команд бегут до первого обруча, останавливаются перед ним, берут его двумя руками, поднимают над головой, одевают обруч на себя, приседают, кладут обруч на пол, бегут к второму обручу, встают в центр него, берут руками, поднимают над головой и опускают на пол. После этого игроки оббегают мяч и возвращаются на свое место.

Игру продолжает следующий ребенок. Выигрывает та команда, которая справилась с заданием быстрее.

### Эстафета «На болоте».

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

### Эстафета «Чехарда»

Игроки строятся в колонны, в 10 шагах перед каждой из них чертится квадрат со сторонами один метр или такого же диаметра круг. В них встают первые игроки каждой команды. Они упираются руками на одну ногу, наклоняются вперед и прячут голову.

По сигналу игроки, стоящие впереди колонны, бегут вперед, прыгают, отталкиваясь руками от спины (чехардой) игроков в квадратах, и становятся на их места. Игроки, через которых прыгали, бегут обратно к своим колоннам, касаются ладонью следующих игроков, после чего становятся позади своих команд.

Игроки, получившие эстафету (в данном случае прикосновение), бегут вперед, так же перепрыгивают чехардой через стоящих в квадрате и занимают их место, а те возвращаются в колонну и т.д.

Эстафета заканчивается, когда игрок, первоначально стоявший в квадрате, совершит прыжок (оставаясь затем в квадрате), а тот, кто перепрыгнул (последний в колонне), пересечет линию старта.

### «Ходьба и бег с картоном на голове»

Построение такое же, как в линейной эстафете, только играющие передвигаются с картоном на голове, сохраняя равновесие. Если в игре

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

Эстафета «Помоги капитану»

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

Конкурс «Солнышко»

У старта перед каждой командой лежат палки по количеству игроков. Впереди каждой команды на расстоянии 5-7 м кладут обруч. Задача участников эстафеты – поочередно, по сигналу ведущего, выбегая спалками, разложить их лучами вокруг своего обруча («нарисовать солнышко»). 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 в спортивных рекордах. Не бойтесь 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 источников для анализа ребятами.

Сегодня мы попробуем создать свою грамотную новостную ленту.

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

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

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

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

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

### **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 источников для анализа ребятами.

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

Что же нужно сделать?

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

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

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

2. Подготовленные буктрейлеры демонстрируются всем ребятам.

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

- качество и оригинальность идеи
- качество исполнения (монтаж, использование мультимедийных инструментов)
- соответствие буктрейлера содержанию книги
- интересность и привлекательность для других учеников

Победителями участника вручаются сертификаты и призы за творческий 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 коммуникативных и организаторских способностей.
- развитие творческих способностей у детей и подростков.
- создание положительного эмоционального климата в отряде.

*Форма проведения:* фотокросс.

Фотокросс—это соревнование фотографов,гонка стематическими временнымирамками.

*Времяпроведения:* 1,5часа.

*Местопроведения:* территориялагеря.

*Участники:* членыотряда.

*Оборудование:* конвертысзаданиями,смартфоныучленовотряда, ноутбук,проектор.

*Общая идея дела.* Вожатый предлагает микрогруппам отряда заняться художественной фотографией. За установленный промежуток времени участникам предлагается сделать фото на определённую тематику.

### ***Ходдела.***

1. Поделитьотряднамикрогруппы.Раздатьконвертысзаданиями.

2. Выполнениегруппамизаданий.

Заданиеможетзвучатьследующимобразом.

Каждаягруппаза1часдолжнасделатьпостановочныефотографии по следующей тематике (она может меняться):

1. МояРоссия—моястрана!

2. УголкинашейРодины.

3. ДостопримечательностиРоссии.

4. МоямалаяРодина.

5. ПутешествуемпоРоссии!

6. ОтМосквыдосамыхдоукраин...идругие.

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

Подведениеитогов.Коллективныйпросмотрфото.Разговорможно вывести на подведение итогов всей смены.

## **Фестивальнародныхигр**

*Цель:* популяризация настольных и подвижных народных игр среди школьников.

*Задачи:*

— способствовать воспитанию толерантности и интереса к культуре других народов.

— способствовать совершенствованию психических процессов.

— способствовать расширению кругозора.

### **Ходдела:**

*Ведущий:*

Накартемиране найдешь  
Тотдом,вкоторомтыживешь. И  
даже улицы родной  
Ты не найдешь на карте той,  
Но мы всегда стобой найдем  
Своюстрану,нашобщийдом.

– Мыживемвогромнойпрекраснойстране.ЭтонашаРодина.

Какиучеловека,устраныестьямя.Какназываетсянашастрана?(Рос- сия)

Чтенистихотворения«ЧтомыРодинойзовём?».

Что мы Родиной зовём?  
Дом,гдемыстобойживём. 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,чтовсердцебережём.  
Иподнебомсиним,синим  
ФлагРоссиинадКремлём!

*Ведущий:* Улюбогонародаестьсваяистория.Внародеиспоконвеков  
вырабатывался свой, самобытный нравственный уклад, своя духовная  
культура,множествообычаевитрадиций,которыепроявлялисьвотно-  
шении к природе,в удивительных народных ремеслах,в красоте одеж-  
ды, в добрых обычаях хорошего тона и правилах приличия, в том чис-  
леустановленномнародномтворчестве.Ещеглубокойдревности,когдалюди  
неумелиписать,зародилосьустноенародноетворчество.Устноенарод-  
ноетворчество—этовето,чтолюдипередавалиизуствустанапротя-  
жениивеков.Этомудростьнашегонарода,котораясохраниласьвсказ-  
ках, легендах, былинах, пословицах, поговорках, скороговорках, загадках,  
приказках, частушках, прибаутках, песнях. Дети, подражая старшим,  
проявляли себя в играх.

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

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

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

В старое время 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, потому, 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 предлагается отправиться в путешествие, чтобы познакомиться с играми народов необъятной России (отрядам раздаются 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.  
Услышали ложки,  
Вытянули ножки.

Услыхаликалачи  
Ипопрыгалиспечи,  
Дадавайподпевать,  
Вигрышумныеиграть.  
–Ктожелаетснамипоиграть?Выходите,смельчаки!

## **Станция«Татарскиенародныеигры»**

### **«Вузелок»**

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

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

Игроки перекидывают узелок (или мяч) по кругу, своим соседям слева или справа, а водящий бегаёт за кругом и пытается его поймать. Если ему удастся хотя бы коснуться узелка на ленту или в руках одного из игроков, то игрок, не сумевший защитить узелок, становится водящим. Игра продолжается.

### **Правила:**

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

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

Нельзя перебрасывать узелок не соседям, а, например, ребёнку напротив, 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 ребёнок выбирает себе собственный цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия.

Водящий («маляр») обращается к «хозяйке красок»: «Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?» – «У меня красок много, – отвечает «хозяйка красок», – какую тебе?»

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «маляр». Названная «краска» должна вскочить, славки 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 какой 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 красок. Тогда можно выбрать другого «маляра», «хозяйку красок», присвоить «краскам» новые имена и начинать игру снова.

Правила:

Маляр не должен ловить «краску», когда она еще только поднимается со стула. Нельзя двум игрокам выбирать название одной «краски».

### **Станция «Игранародовсевера»**

#### *«Рыбалка»*

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

#### *«Иголка, нитка, 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 игрок или игрокоторвались (отдали или неправильно бежали за иголкой из круга или выбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

Главное правило: Иголка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая выпускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

### **Станция «Дагестанские народные игры»**

Много игра на праздник 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 сориентировался, где тот сидит. Водящему завязывают глаза, поворачивают кругом, дают руку папаху. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть папаху на джигита. Остальные участники игры считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на роль водящего и джигита назначаются другие дети.

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

### «Подними платок»

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

## **Станция «Осетинские народные игры»**

### «Перетягивание»

Для проведения этой игры надо крепко связать концы веревки длиной 2–2,5 м и, начертив на земле круг радиусом 2 м, разделить его линией на две равные половинки.

Дети из пары, которая будет меряться силами, становятся спиной друг к другу, по разные стороны линии, на одинаковом от нее расстоянии. Каждый участник «впрягается» в веревку, завязанную у кольца, со своей стороны. Он пропускает веревку под мышками и слегка тягивает 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 мивообще вытаскил его за пределы круга.

### Правила:

Нельзя тянуть соперника в сторону, игроки должны «перетягивать» друг друга только в направлении «вперед».

Перетягивание осуществляется всем корпусом, нельзя при этом опираться руками о землю.

Проигравшим считается игрок, заступивший за линию круга обеими ногами.

#### *«Слепой медведь»*

Традиционно этой игре внимание «слепого медведя» игроки привлекали с помощью трещоток: две деревянные палочки длиной с карандаш. Концы одной из палочек имели «зазубрины», при проведении по которым гладкой стороной другой палочки можно было получить своеобразный треск. Однако можно использовать другие звуковые сигналы, например, звон колокольчика.

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

Остальные дети приближаются к медведю и начинают трещать деревянными палочками. «Слепой медведь» идет на звук и пытается поймать или «осалить» любого игрока. Спасаясь от медведя, игроки убегают в рассыпную. 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. Необходимо начала игры заготовить небольшие кружочки, на которые в дальнейшем будут становиться игроки. Рекомендуем вырезать такие кружочки из плотного картона такого размера, чтобы на них можно было устойчиво стоять двумя ногами. Однако можно просто очертить круги мелом на асфальте или палочкой на земле. Главное, чтобы они были хорошо заметны, и количество таких кругов несколько превышало количество игроков.

В центре площадки «раскручивают» водящего с завязанными глазами, чтобы он потерял ориентацию и не знал, в какую сторону он идет. По команде взрослого водящий идет наугад, а другие игроки перебегают из кружка в кружок до тех пор, пока водящий не подойдет вплотную

кодному из них. Тогда все «замирают», а водящий должен в полной тишине попытаться на ощупь найти, где спрятался игрок. Ребенок, которого ловят, может присесть, наклониться в сторону, но ни при каких обстоятельствах не сходить с круга. Если он не смог удержать равновесия и заступил за круг, он считается проигравшим.

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

**Правила:**

Все дети могут пятью перебежать кружка на кружок, шуметь, хлопать 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 «Игранародовками»**

**«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 линии лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей криком «Биляша!» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удается, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится его пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.

Главное правило: перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку. Если игрока, у которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается 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 необходимости 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.

**Местопроведения:** учебные кабинеты/ актов зал.

**Время проведения:** 1,5–2 часа.

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

**Оборудование:** канцелярские товары, звуковая аппаратура

#### **Ход дела**

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

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

2. Объявление о конкурсе плакатов.

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

3. Представление и защита творческих конкурсных работ.

4. Подведение итогов.

### **Экологическая тропа «Вместе с природой»**

**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 человека с природой.

**Цель:** закрепление и углубление у детей экологических знаний, формирование ответственного и бережного отношения к природе.

*Задачи:*

- актуализация у детей знаний об экосистемах, современных экологических проблемах.
- создание условий для развития экологической ориентации поведения детей, их потребности в экологически грамотных действиях 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, позволяющий увидеть некоторые природные объекты и узнать о них. Объектами могут быть: лекарственные растения, места обитания животных и птиц, следы животных и птиц, примеры экологичного и неэкологичного взаимодействия человека и природы (мусор на дороге, загрязненный или чистый водоем, контейнеры для раздельного сбора мусора, клумбы и т.д.).

#### **2. Прохождение участниками экологической тропы.**

Дети могут проходить тропу по готовому маршрутному листу или искать заданные объекты. Поход детей может сопровождаться экскурсией педагога (например: рассказ о полезных растениях) или самостоятельным поиском детей ответов на вопросы (например: чье это гнездо, как сохранить водоем чистым). Пройденные этапы могут отмечаться на маршрутном листе, могут сопровождаться фотографиями.

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

#### **Пример заданий.**

- Станция «Загадочная». Задание: разгадать вопрос-загадку, участники разгадывают.
- Станция «Аптека под ногами». Задание: ответить на вопросы о лекарственных свойствах растений, выбрав правильный вариант из четырех предложенных.

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

3. 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 рыцарикруглого стола»**

*Продолжительность* – 60 минут.

*Необходимые ресурсы:* 2 стола, стулья, карточки, картон, цветная бумага, ножницы, фломастеры, карандаши, шарики в виде мечей, разрезанная карта, скотч, ноутбук с музыкой, кроссворды на две команды.

*Предварительная подготовка:* оформить место проведения события.

**1 Вожатый** (обычная одежда): Ребята! Сегодня мы сами отправимся в путешествие на машине времени. Местом назначения будет средневековая Англия, а именно замок Камелот, где находится легендарный Круглый стол короля Артура и его рыцарей. Итак, до старта машины времени 10 секунд, обратный отсчет пошел! Ребята, помогите мне сосчитать! 10, 9, ... Пуск! Оглянитесь вокруг! Какой прекрасный старинный замок, но что же это? Конечно, это Круглый стол, но, кажется, ни короля, ни его рыцарей нет на месте, как выдумаете, где они могут оказаться? \**Ответы*\*

**2 Вожатый** (играет роль Леди Гвиневры, платье): Добрый день, чужестранцы! Я – хозяйка замка и жена короля Артура – леди Гвиневра. Прошу вас быть моими гостями.

**1 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?

**2 Вожатый:** Я слышала ваши догадки. Они были абсолютно верными, конечно же, король и рыцари отправились в очередное приключение! Думаю, что король Артур не будет против вашего присутствия

в его замке. Можете даже сесть за стол и представить себя властителями королевства.

**1 Вожатый:** Давайте примем это любезное предложение и займем места за столом! Но для начала нам необходимо выбрать того, кто займет место короля Артура. Для этого вам необходимо разделить на две команды и выбрать капитана. *\*Деление на команды\**

Готовы? Леди Гвиневра, прошу.

**2 Вожатый:** *«Рыцарь-принцесса-дракон»*. Кажется, прекрасная принцесса в беде, ибо на замок нападает ужасный дракон, но юную деву готов спасти отважный рыцарь. Ваша задача – одолеть командооперника по принципу «камень-ножницы-бумага». Команды становятся напротив друг друга на расстоянии 6-10 метров. В игре 3 действующих лица: рыцарь, дракон и принцесса. При этом рыцарь должен поймать дракона, дракон принцессу, а принцесса рыцаря. Рыцарь делает выпад и разит дракона мечом, дракон ведет себя как типичный монстр, а принцесса приподнимает платице и поет: «на-на-на-на-на». Каждый раз команда договаривается, кого она будет 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 Артура, а второй капитан станет его верным другом – сэром Ланселотом.

**1 Вожатый:** Итак, король избран! Да здравствует король! Поприветствуем и храброго Ланселота!

**2 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.

**1 Вожатый:** Друзья, у нас с вами есть минута на то, чтобы придумать себе имя. Не забывайте, что мы в средневековье. *\*Изобретение имен\**

**2 Вожатый:** Итак! Давайте представимся друг другу, отважные рыцари. *\*Представление\**

**1 Вожатый:** Друзья? Без чего вы не можете представить себя настоящего рыцаря? *\*Ответы\**

**2 Вожатый:** Конечно же, без оружия! Мой доблестный супругдетов замк спрятал оружейный склад! Там вы сможете найти меч для себя! Но, к сожалению, карта, которую он оставил мне, была испорчена злой колдуньей Морганой! Все кусочки рассыпались так, что ничего не разобрать. Прошу вас, восстановите карту оружейной.

**1 Вожатый:** Ребята, давайте поможем королеве! *\*Сбор карты\**

**2 Вожатый:** Итак, вы большие молодцы! Карта снова в порядке, и теперь вы можете найти то место, где король Артур хранит меч из своей личной оружейной. Удачи вам в ваших нелегких поисках!

*\*Маршрутная игра по карте с помощью подсказок на местности, поиск мечей из шариков\**

**1 Вожатый:** Теперь мы вооружены, но чего-то все равно не хватает! Как вы думаете, что еще нам нужно? *\*Ответы\**

**2 Вожатый:** Конечно же, не хватает щита! Ребята, авызнаете, 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.

**1 Вожатый:** Ура! Теперь мы вооружены и готовы выступить в поход против любого врага!

**2 Вожатый:** Подождите, подождите! Рыцари не только воевали, они еще и посвящали песни и стихи прекрасным дамам. Я буду вашей прекрасной дамой. Командам короля Артура и сэра Ланселота необходимо сочинить для меня небольшое стихотворение. На это у вас ровно 5 минут.

**1 Вожатый:** Итак, время вышло, так что пришлите по почте ваши послания Её величеству. *\*Стихи\**

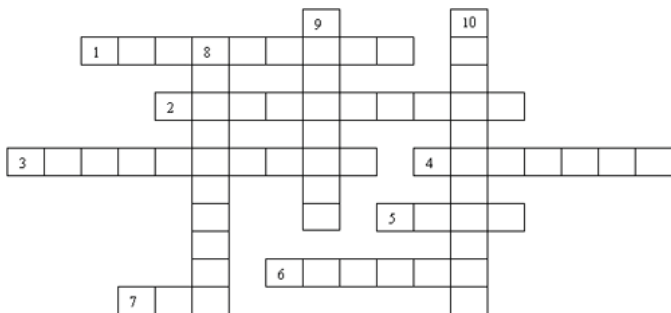
**2 Вожатый:** мне никогда не посвящали столь прекрасных стихов. Я поражена до глубины души. Вы почти стали настоящими рыцарями. Осталось последнее испытание. Исторический кроссворд для обеих команд, на который у вас будет по 5 минут.

*Погоризонтали:*

1. Материал, на котором писали в старину (пергамент).
2. Наука, изучающая историю общества по остаткам древних предметов, открываемых на раскопках (археология).
3. Наука, изучающая историю родов (генеалогия).
4. «Второй день рождения» (именины).
5. Первый российский император (Пётр).
6. Ящик для хранения вещей, ценностей, заменявший в старину шкаф (сундук).
7. Самый большой период летоисчисления (эра).

*Повертикали:*

8. Наука, изучающая гербы (геральдика).
9. Запись исторических событий по годам, принятая на Руси (летопись).
10. Историческая наука, изучающая старинные монеты (нумизматика).



**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 зрелище. Думаю, что я теперь могу посвятить вас в рыцари. На колени! *\*Посвящение\**

**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 фломастеров по 8 шт., три коробки, 50 шишек, разрезанные бумажки с именами композиторов и их произведениями, стул – «трон», портативная колонка, телефон, корона, олимпийские кольца, обручи, конусы, скакалка, таблички с названиями станций, список с названиями станций, костюмы героев, ноутбук, колонка, микрофон, грамоты, конверты на каждую

станцию с жетонами по цветам Российского флага, конверты для каждого отряда.

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

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

Список станций ярмарки:

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

**Елизавета II:** Добрый день, узнали ли вы меня, друзья? Я – Елизавета II, правительница Российской империи, дочь Императора Петра, именно при нём было основано Московский государственный университет.

*\*Выходит Михаил Ломоносов\**

**Михаил Ломоносов:** Матушка, не велика знить, вели слово молвить.

**Елизавета:** Что ты, что ты, даря вете тебе на колених стоять, что произошло, 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 суровые, чтобы доказали они нам, что не простота в твой дворец-то приехали, а наукам разным дворянство обучить.

**Елизавета:** А ты прав, разбойник. Повелеваю: каждому отряду пройти 11 станций, расположенных на территории лагеря, перемещать сяможновсвободномпорядке, поодному, парами, группами и т.д. Царский указ сосписком станций прикреплѣнкстенемоегодворца. Времени у вас навсѣпровсѣ1,5 часа, какраздоужина управитесь. Проходить станции можно и не по одному разу. На каждой станции вы будете получать награды за свои знания и ловкость, какой отряд больше всех наград принесѣт, тот имолодец, будет мною награждѣн по-царски. Прошу подняться по одному представителю от каждого отряда на сцену за кон-вертом для сбора наград.

**Михаил:** Ох, удачивам!

1. Коронация царя Михаила (трон, корона)

Актѣр: будущий царь Михаил.

«Здравствуйте, бояре, знаю-знаю, что вы попытаетесь уговорить меня, Михаила Фѣдоровича Романова, занять трон, а я не хочу, опасное это дело – царѣм быть. Но всѣ-таки попробуйте-ка ещѣ раз уговорить меня, авось соглашусь рано или поздно».

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

Актѣр: полководец.

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

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

Актѣр: спортсмен.

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

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

Актѣры: царь Пѣтр и дворянин

«Как вы все знаете, в 1703 году Пѣтр основал чудесный город Санкт-Петербург. Однако, когда он пришѣл на место, где в будущем будет находиться город, он увидел болото, и для того, чтобы пройти к месту, где будет центр города, пришлось пробираться через зыбкие водоросли и опасные канавы. Ваша задача будет – перепрыгивая с кочки на коч-

ку, добраться до финиша-места, где стоит царь Пётр, а он очень внимательно следит за тем, чтобы вы не коснулись болота».

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

Актёр: крестьянка

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

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

Актёр: М.В. Ломоносов

«Как известно, в 1775 году было основано Московское государственное высшее учебное заведение – университет, который стал символом интеллектуального развития нашей страны. Сейчас бы хотел проверить, насколько острым вы оказались. Для этого отгадайте-ка мои загадки».

7. Наскальная живопись племён Сибири – перекладывание карандашей (карандаши)

Актёр: охотник-собиратель

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

8. 3048 год – нарисовать робота (маленькие листочки и фломастеры)

Актёр – «Робокоп»

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

9. Балу Елизаветы II – станцевать вальс (колонка телефоном)

Актёр – Елизавета II

«В 1816 году Елизавета II устроил бал в своём дворце, на который было приглашено всё российское дворянство. Они веселились, пели

итанцевали. Ваша задача – танцевать вальс под разную музыку, которую будувключать вам по своему желанию».

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

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

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

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

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

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

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

*\*Подсчёт жетонов, награждение передогоньком\**

## ***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 страны; 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 примерно равны по возрасту между собой.

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

*Местопроведения:* актовзгал.

*Время проведения:* 1 час.

### **Ход дела**

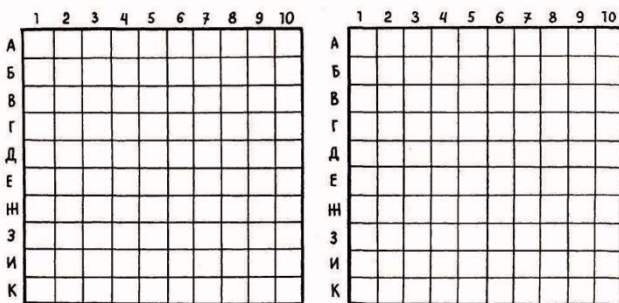
1. Объяснение правил игры.
2. Игра.
3. Подведение итогов игры.

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, командне необходимо ответить на вопрос викторины. Если ответ верный, ход засчитан. Если ответ неверный, ход переходит к другой команде.

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

### **Пример поля:**



### **Примеры вопросов:**

- Как называется изображение-символ, которое показывает историческиетрадициигорода,государства,семьи,отдельного лица? (Герб.)
- Главныйбогславян.(Перун.)
- Укого появилисьсамыепервые флаги?(Увоинов.)
- Чтообозначаюттрицветароссийскогофлага?(Белыйцветобозначает чистоту стремлений,синий–волю к миру,красный–готовность не жалеть своей крови при защите Родины.)
- Как называли шведских и немецких рыцарей, которых победили войска Александра Невского во время Ледового побоища? (Крестоносцами.)
- КакиедвацарянаходятсявданноевремявМосковскомКремле? (Царь-пушка и Царь-колокол)
- Прикакомцареначалоськнигопечатание?(ПриИванеГрозном.)
- КакоесобытиепроизошлонаРусив988году?(КрещениеРуси.)
- Страна,гдечеловекродилсяивырос.(Родина.)
- Местожильялюдей,обнесенноеоградой.(Городище.)
- В каком городе Древней Руси проходили народные собрания, которые назывались «вече»? (Новгород.)
- ПервооткрывателемкакойземлисталЕрмак?(Сибири.)
- Старинныйславянскийпраздникпроводовзимы.(Масленица.)
- НаберегахкакойрекипостроенНовгород?(Волхов.)
- КтоявляетсяоснователемМосквы?(ЮрийДолгорукий.)
- КаквДревнейРусиназываливоина,дружинника?(Ратник.)
- Братья,которыеизобрилиславянскуюазбуку.(КириллиМефодий).
- ГражданинНижнегоНовгорода,возглавившийополчениедляосвобождения Москвы от поляков. (Кузьма Минин).
- Имя первогоцарязидинастииРомановых.(Михаил).

## **Игра наместности «Юныеразведчики»**

*Цель:* формирование навыков сотрудничества, взаимопонимания, доброжелательности, инициативности, ответственности; воспитание любви к Родине.

*Задачи:*

– развитие внимания, ловкости, чувства товарищества, взаимопомощи,

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

2. Представиться свой отряд, командира. Выбрать название и девиз.

**«Заградительный огонь».** Всем известно, что дело разведчика – нелегкое дело. Порой приходится передавать информацию в нелегких условиях.

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

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

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

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

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

**Конкурс командиров.** Задание – одновременно правой рукой коснуться мочки левого уха, а левой рукой – кончик носа. Хлопнуть ладошкой поменять руки. Прodelать это задание несколько раз, убыстряя темп.

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

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

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

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

**«SOS».** Выбирается ровное открытое место (без деревьев) для подачи сигнала бедствия. Установка: вы в зоне поражения биологическим оружием. Необходимо успеть за 30 секунд выложить на землеслово «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 «Книгарекордов 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 местом для сцены.

*Участники:* члены отряда.

*Оборудование:* спортивный инвентарь, канцелярские товары.

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

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

Конкурс не предполагает подготовки.

Данное отрядное дело может служить подготовкой к аналогичному общелагерному делу.

### **Общий ход**

#### 1. Вводные слова ведущего.

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

#### 2. Проведение конкурсных испытаний.

Самое главное – придумать большое количество конкурсов, чтобы у каждого была возможность поучаствовать.

Примеры конкурсов:

- кто сможет сделать больше приседаний, удерживая на носу равновесии карандаш;
- кто дольше просидит на табуретке, приподняв над полом ноги и не держась ни за что руками;
- кто поднимет и удержит в течение 10 секунд большее количество волейбольных мячей или воздушных шаров;
- кто за минуту больше разпроскачет на скалке;
- у кого шире улыбка (измеряется линейкой);
- кто дольше беззабора воздуха протянет звук «И» и т. д.

Рекорды могут быть спортивные, творческие, шуточные.

#### 3. Подведение итогов.

Победителям могут присуждаться номинации: самый ловкий, самый выносливый, самый улыбчивый и др., вручаться медали или сертификаты.

Вконцеделаоформляетсякнигарекордовотряда(наватмане).

Литература:

1. АфанасьевС.П.,КоморинС.В.,ТимонинА.И.Чтоделатьсядетми в загородномлагере.–Кострома: МЦ «Вариант»,2001 г.–224 с.

### **Конкурслидеров«Первыйсредипервых»**

Конкурслидеров–одно из завершающих событий смены.Это возможностьдляучастников–лидеровсменыпроявитьсебя,показать,чему они научились.Именно эти ребята смогут стать активными участникамииорганизаторамисобытийРоссийскогодвижениядетейимолодѐжи«ДвижениеПервых»

*Цель:* создание условий для выявления лидеров среди участников смены.

*Задачи:*

- создание условий для проявления участниками конкурса коммуникативных и организаторских способностей,лидерского потенциала;
- подведениеитоговсмены.

*Формапроведения:* конкурснаяпрограмма.

*Времяпроведения:* 1,5 часа

*Местопроведения:* актовъязал.

*Участники:* лидерылагернойсмены.

*Оборудование:* проектор, аудиоаппаратура (для музыкального сопровождения дела), канцелярские товары, и имиджевая продукция для награждения участников и победителей конкурса.

*Общаяидеядела.* Кучастиювконкурснойпрограммеприглашаются всеребята,проявившиесебявтечениесмены.Кандидатаможетпредложитьотряд,либосамребѐнокможетзаявитьсянаучастие.Первоначальноеколичествоучастниковконкурсанеограничено.Входеконкурсныхиспытанийребятадолжныпоказатькачестванастоящеголидера:активность, компетентность, сообразительность, организованность, знание правилорганизаторскойдеятельности,творческиеспособности, общи-

тельность,самообладание,настойчивость.После каждого конкурса количество участников уменьшается – проигравшие выбывают. В конце определяется единственный победитель.

### **Ходдела.**

#### **1. Подготовительныйэтап.**

Занесколькодней(1-3)доначаласобытиявлагереобъявляется о конкурсе.Происходитрегистрация желающих принять участие.В зависимости отколичества заявившихся участников определяется характер и общее количество комплексных испытаний.

Участникам конкурса заранее (за день) выдаётся задание: подготовить визитку (самопрезентацию) длительностью не более минуты.

#### **2. Началоконкурснойпрограммы.**

Программуможноначатьтворческогономераилистихотворения 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.  
Лучшевторогохудожника  
Первыймаляр.  
Спросятвасоробело:  
«Ктожектогдаостанется,  
Есливсебудутпервыми,  
Ктопойдётвзамыкающих?»  
Авытрусливыхнеслушайте,  
Вы их сдуйте как пену,  
Есливыесть—будьтелучшими,  
Есливыесть—будьтепервыми!  
Если вы есть – попробуйте  
Горечь зелёных побегов,  
Примериваясь,потрогайте  
Великую ношу первых.  
Каксамоенеизбежное  
Взвалите её на плечи.

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

В начале программы всех участников конкурса приглашают на сцену. 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 участвовать в конкурсных испытаниях. Они будут разными: творческими, интеллектуальными. После каждого конкурса те, кто справился наименее успешно, будут выбывать. Так мы выберем победителя.

Происходит представление жюри. В состав жюри могут войти тип представители педагогического отряда, куратор смены, приглашённые гости.

3. Проведение конкурсных испытаний. Они могут быть следующими.

1) Конкурс «Визитка» – представить самих себя так, чтобы в представлении было отражена причина участия в конкурсе.

2) Конкурс «Новое применение» – придумать новое применение одному из наиболее распространенных в лагере предметов (планшет, микрофон, ватман, стол, мяч и т.п.).

3) Конкурс: составить словарь из гневного лидера.

4) Конкурс: найти рациональное решение одной из ситуаций, которые возникали в лагере. Например: надо срочно сделать какое-то дело, а отряд отказывается, объясняем, что сейчас и так; совет делал, а планировал спортивный праздник, но с самого утра идёт ливень и т.п.

5) Ответить на интеллектуальные вопросы и вопросы по правилам организаторской работы или деятельности РДДМ «Движение Первых». Примеры вопросов: Сколько правил организаторской работы существует? Расшифруй те аббревиатуры КТД. Сколько направлений деятельности есть в «Движении Первых»? и др.

6) Конкурс: придумать и провести творческую зарядку у зала.

4. Подведение итогов конкурса. Награждение участников и победителя.

Литература:

1. Областной лагерь старшекласников имени А.Н. Лутошкина: программа лагеря и методические материалы / Автор-составитель А.И. Тимонин. – 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 возможность 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 между участниками смены;
- подведение итогов смены.

*Форма проведения:* коллективно-творческое дело.

*Время проведения:* 1,5–2 часа

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

*Участники:* все участники смены (дети и педагоги).

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

#### **Общая идея дела.**

Дело проводится в два этапа.

##### **1. Подготовительный.**

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

##### **2. Встреча друзей.**

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

### **Сценарий закрытия смены**

*Звучат песни одетстве, лете. Отряды строятся на площадке.*

*Ведущий:* Отряды, внимание! Налинейку, посвященную закрытию смены, шагом марш.

*Звучит марш, отряды выстраиваются на линейке.*

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

*Сдача рапортов готовности отрядов к линейке закрытия.*

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

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

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

*Ведущий:* Слово для приветствия и награждения участников лагерной смены предоставляется начальнику смены.

*Объявление результатов игры*

*Вручение грамот/знаков отличий*

*Ведущий:* Лагерь, смирно! Товарищ начальник лагеря! Отряды закрытия смены построены. Разрешите Государственный флаг Российской Федерации опустить, лагерную смену закрыть

*Начальник лагеря:* Государственный флаг России опустить, смену закрыть разрешаю.

*Ведущий:* Отряды, смирно. На флаг приглашаются командиры отрядов – победителей.

*Лагерь, смирно. Равнение на флаг.*

*Звучит Гимн России, командиры отрядов отпускают флаг.*

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

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

*Объявление программы праздника, посвященного закрытию смены.*

*Линейка может закончиться орлятским песенным кругом.*

## ЧЕК-ЛИСТ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

Примерная структурная модель ведения документации лагеря:

- постановление местных органов управления образованием по организации летнего отдыха учащихся (решение исполнительного комитета и (или) приказы управления (отдела образования);
- документы об открытии лагеря (включая приказ с приложением списка детей, зачисленных в лагерь, акт приема, разрешение на открытие лагеря СЭС);
- заявления родителей о зачислении в лагерь (с резолюцией руководителя учреждения образования о зачислении);
- список работников лагеря с результатами медицинского заключения; санитарные книжки;
- график работы воспитателей лагеря;
- режим дня лагеря;
- табель учета посещаемости детей;
- социальный паспорт лагеря;
- программа деятельности и план работы лагеря на смену;
- правила внутреннего распорядка для детей;
- документация по технике безопасности;
- должностные инструкции работников лагеря.

Программа деятельности лагерной смены – основной документ, который регламентирует учебно-воспитательный процесс, осуществляемый в рамках смены.

Форма составления программы:

1. Пояснительная записка. В данном разделе формулируется цель и задачи программы. Далее раскрываются актуальность и необходимость проведения запланированной смены, научно-педагогическая концепция программы. Указываются сроки проведения программы, условия её реализации, возраст детей, прописываются особенности базы проведения смены, определяются организационные основы.

2. Содержание программы. В этом разделе прописывается всё, что касается учебного и воспитательного процесса, реализуемого программой. Также прописываются формы досуговой деятельности, основ-

ные направления, формы и методы реализации поставленных задач. Указываются органы самоуправления в лагере. Описывается система и сроки формирования органов самоуправления.

3. Кадровое обеспечение. Указывается, кто из педагогов принимает участие в реализации программы. Прописывается профиль работы, которую выполняют педагоги в течение лагерной смены.

4. Участники программы. «Этот пункт указывается только в тех случаях, если смена профильная или есть особенности отбора детей, участвующих в смене».

5. Ожидаемый результат. Он должен быть диагностируемым и перекликаться с поставленной целью.

## РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Афанасьев С.П. Стоотрядных дел / С.П. Афанасьев, С.В. Коморин. – Кострома: МЦ «Вариант», 2000. – 112 с.

Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. Что делать с детьми в загородном лагере. – Кострома: МЦ «Вариант», 2001 г. – 224 с.

Байбородова Л.В. Использование субъектно-ориентированной технологии воспитания в проектной деятельности / Л.В. Байбородова // Воспитание школьников. – 2017. – №4. – С. 3–10.

Гугни В. Настольная книга вожатого / В. Гугнин. – М.: Альпина Паблишер, 2016. – 297 с.

Детское движение. Словарь-справочник / сост. и ред. Т.В. Трухачева, А.Г. Кирпичник. – М., 2005. – 544 с.

Куприянов Б.В. Технология и методика работы вожатого в лагере: учебное пособие / Б.В. Куприянов, О.В. Миновская – Кострома: Издательство «Авантитул», 2024. – 220 с.

Леонтьев Д.А. Самореализация и сущностные смыслы личности // Психология человеческого лица: гуманистическая перспектива в постсоветской психологии. – М., 1997. – С. 156–176.

Лутошкин А.Н. Как вести за собой. – М., Просвещение, 1981.

Маслоу А. Мотивация и личность. – СПб: Питер (Сер. Мастер психологии), 2021. – 400 с.

Немов Р.С. Путь к коллективу: Книга для учителей о психологии ученического коллектива / Р.С. Немов, А.Г. Кирпичник. – М.: Педагогика, 1988. – 144 с.

Областной лагерь актива молодежи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг»: Школа лидера (цикл учебно-развивающих занятий областного лагеря актива молодежи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг») / Автор-составитель А.И. Тимонин. – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2012. – 84 с.

Обухова Л.Ф. Возрастная психология: Учебник для вузов. – М., 2006. – 460 с.

Рожков М.И. Развитие самоуправления в детских коллективах. – М., Владос, 2002. – 169 с.

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

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

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

