

Первые



**Программа
профильной
смены
Движения
Первых**

для разновозрастных
отрядов лагерей
с дневным
пребыванием

**«Смены Первых:
Первооткрыватели лета»**

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

День и soft-skill дня	Варианты упражнений для занятия
День 6 Умение решать конфликты	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? Задание 2: дается краткое описание какой-либо конфликтной ситуации: например, девочка-подросток хочет пойти поздним вечером на дискотеку, а мама ее туда не отпускает. На роль первого из участников конфликта приглашается один человек, а на роль второго – сразу два. Тот, кто играет роль одинолично, 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. 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.
День 7 Управление временем	Задания могут выполняться группой 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 моего сигнала. Как только вам покажется, что минута прошла, открывайте глаза и поднимите руку, но не говорите ничего до тех пор, пока все не завершат задание. Задание 2: каждый индивидуально запишите свой список дел на сегодня и попробуйте распределить его в таблицу «срочное – важное», «срочное – не важное», «не срочное – важное», «не срочное – не важное». Определите, что вы будете делать в первую очередь, во вторую, а что можно не делать вовсе. Задание 3: выберите одно важное и срочное дело, изобразите его в виде пиццы, разделённой на кусочки, а затем подпишите каждый кусочек таким образом, чтобы определить результат – как можно понять, что кусок съеден, а дело – сделано.

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

День и soft-skill дня	Варианты упражнений для занятия
	Задание 3: участники делятся на мини-группы из трех 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 и 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 ощупывать оригинальное сооружение, а должны руководствоваться тем, что слышат от «рта». Задача каждой из троек – работая при таком распределении ролей, создать копию того сооружения, которое было им предложено (10 минут).
День 11 Решительность	Задание 1: участник выбирает эмоцию или психологическое состояние, его задача так пройти перед отрядом, чтобы ребята смогли определить изображаемую эмоцию или состояние. 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. Задание 3: отряд делится на несколько групп по 5-8 человек, каждой группе выдаются 5 надутых воздушных шарика. Задача групп – как можно дольше удерживать шарики в воздухе, причём жимать их телами и головами нельзя, трогать руками также запрещается.

День и soft-skill дня	Варианты упражнений для занятия
День 12 Невербальное общение	Задание 1: участники изображают клавиатуру «пишущей машинки». Если ребят меньше количества букв в алфавите, то каждому достается несколько букв. Вожатый диктует фразы, остальные участники «печатают» их – когда встречается их буква, громко произносят ее, подпрыгивают и хлопают в ладоши. Задание 2: участники сидят в кругу. Доброволец, желающий начать упражнение, изображает на лице какое-либо необычное выражение и показывает его только своему ближайшему соседу, прикрывшись от остальных участников. Сосед передает увиденное выражение дальше и т. д., пока оно не пройдет полный круг. Участник, находящийся непосредственно перед начавшим игру, показывает то, что до него дошло, уже всему кругу. После этого начавший игру демонстрирует всему кругу то выражение лица, с которого упражнение началось. 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 свои места, и роли стоящих в шеренгах меняются – двигаться начинают те участники, которые до того были неподвижны.
День 13 Лидерские качества	Задание 1: Поздоровайтесь со всеми в группе как: человек, самый счастливый, получивший хорошее известие; человек, только что проигравший важнейшее в жизни соревнование; человек, который ощущает себя лидером. Задание 2: участники встают парами спиной друг к другу по кругу. Тарелку, наполненную водой, передают из рук в руки, стараясь не пролить воду. 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.

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

День и soft-skill дня	Варианты упражнений для занятия
	Задание 2: отряд делится на две половины, получившиеся 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. Задание 3: ведущий чертит квадрат из девяти клеток 3х3, 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. В любую секунду у любого участника ведущий может спросить: «Где муха?»
День 16 Критическое мышление	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). Задание 2: каждый участник сообщает о себе 2 правдивых факта и 1 ложный, задача остальных – определить недостоверную информацию. Задание 3: первый участник начинает предложение, например, «Люди едят много фруктов и 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 – придумывать логичные аргументы на каждый факт.
День 17 Логика	Задание 1: решать головоломки с примерами со спичками/карандашами. Задание 2: разгадывать ребусы. Задание 3: отрядом нужно досчитать до 33, при этом 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.).

День и soft-skill дня	Варианты упражнений для занятия
День 18 Творческое мышление	Задание 1: на любое слово, предложенное ведущим, участники называют прямую ассоциацию (прямые ассоциации). Затем на слово ведущего ассоциацию называет 1 участник, а второй участник называет ассоциацию на слово первого и т.д. (круговые ассоциации). Задание 2: выбирается 1 простое слово, например, «будильник», к которому можно добавить любые приставки, объяснив смысл получившегося слова (перебудильник – это..., забудильник – это..., сверхбудильник – это... и т.д.). Задание 3: каждый участник вытягивает одну карточку с рисунком, например, кота. Задача участника рассказать, каким бы он был котом.
День 19 Самоорганизация	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. 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). 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.
День 20 Рефлексия и самоанализ	Задание 1: участникам предлагается нарисовать себя так, чтобы никто не видел. После этого рисунки собираются и смешиваются. Производится обмен впечатлениями по каждому рисунку. 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. Задание 3: участникам нужно на листочке обвести свою ладонь и на каждом пальце написать качества, свойственные только ему, т.е. ответить на вопрос: «Какой я?».

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 на занятии, ребенку предлагается зафиксировать в Дневнике впечатлений, который он заполняет в течение смены (строки: сегодня я узнал..., сегодня я научился...).

Описание примерных сценарных ходов событий смены (по дням)

Описание примерных сценарных ходов событий 1-го дня смены. Миссия «Знакомься с лагерем!»

Копилка творческих игр-заданий для знакомства и взаимодействия «Первые впечатления»

Продолжительность – 120 минут.

Необходимые ресурсы: стулья по количеству игроков, мяч.

Предварительная подготовка: подготовить реквизит и выбрать отрядное место.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Хозяйственный сбор

Продолжительность – 30 минут.

Необходимые ресурсы: ватманы, листы бумаги, фломастеры.

Предварительная подготовка: не требуется.

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

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

На этом собрании с учетом пожеланий детей составляется график дежурств, которому стоит следовать, чтобы в лагере всегда были чистота 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 и лагеря.
- Закон здорового образа жизни. Береги свое здоровье.
- Закон территории. Нельзя выходить за территорию лагеря.
- Закон чистоты и красоты. Соблюдай личную гигиену, береги имущество лагеря.
- Закон уважения. Если уважаешь других, уважают тебя.
- Закон Ноль-ноль. Приходи вовремя и выполняй обещания.
- Закон поднятой руки. Каждому, поднявшему руку, – слово.
- Закон активности. Нужно быть активным творцом, а не пассивным наблюдателем.
- Закон безопасности. Соблюдай правила безопасности.

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

— Закон внимания. Будь чутким и внимательным к окружающим.

Во время пребывания в лагере детям следует соблюдать следующие правила:

— соблюдать режим дня.

— находиться в поле зрения 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 лучший детектив Шерлок Холмс прислал письмо участникам тематической смены.

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

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

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

Задание 1. УЛИКИ.

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

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

Кадр из мультфильма «Ежик в тумане»	«Ведь кто же, кроме тебя, звёзды-то считать 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»	«А в попугаях-то я гора-а-аздо длиннее!» (с) Удав
Кадр из мультфильма «Горбун из Нотр-Дама»	«Сегодня хороший день, чтобы попробовать» (с) Квазимодо
Кадр из мультфильма «Кунг-фу панда»	«Нет никакого секретного ингредиента. Это просто ты» (с) По
Кадр из мультфильма «Мулан»	«Цветок, который вырос в невзгодах, самый редкий и прекрасный из всех» (с) Император Китая
Кадр из мультфильма «Алладин»	«Пусть не смущает обычная внешность. Как и во многих других вещах, важно не то, что снаружи, а то, что внутри» (с) Торговец
Кадр из мультфильма «Геркулес»	«Истинный герой измеряется не величиной его силы, а силой его сердца» (с) Зевс

Задание 2. РАССЛЕДОВАНИЕ.

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

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

Название команды:

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

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

Задание 3. МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ.

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

Задание 4. ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЕ.

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

1. Его походку нельзя было спутать, ни с какой другой, так как он передвигался как-то скачкообразно, а голова была всегда наклонена несколько вправо. И еще он постоянно напевал: «А я девушек люблю...»
2. У него была обаятельная улыбка. Он немного прихрамывал на левую ногу. Слабостью в его характере было то, что он постоянно расстегивал и застегивал пуговицы на воротнике рубашки.
3. Походку его можно было назвать тараканий шаг. Одна штанина была закатана выше колен. Первое, что бросалось в глаза при встрече с ним, это то, что он трясся, как осиновый лист, и бормотал что-то себе под нос.
4. Это был высокий мужчина с гордо поднятой головой и широкой грудью. Руки он постоянно держал в карманах и лишь изредка вынимал левую руку, чтобы почесать в затылке. При этом его глаза бегали в разные стороны, а правая нога изредка подергивалась.
5. Это была девушка низкого роста, которая во время ходьбы держала руки так, будто они прилипли к телу. Примечательной 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. Сядьте, пожалуйста, на стулья, а я встану в центр и проведу «допрос с пристрастием». Сложность ситуации заключается в том, что отвечать должен не тот, к кому обращен вопрос, а его ***сосед справа***. Кроме того, на вопросы ***нельзя отвечать «да» или «нет», а также запрещается называть цвета***. Варианты вопросов:

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

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

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 свободного микрофона; все сказанное на огоньке не должно «выноситься» за его пределы; через центр круга переходить нельзя; после выступления товарища поддерживаем его, шурша ладонями друг о друга; 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 самое 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 я жду 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, и так до тех пор, пока не зажгутся все фонарики. Последним зажигается фонарик напарника, его задача – перевести разговор от частного к общему свету (все люди уникальны, нет двух одинаковых, поэтому каждый из присутствующих – яркое пламя фонарика, которое никогда не потухнет). Зажигается 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 сюрпризки. 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, ссылки на ресурсы в Сети;
- описание смены, её модели и структуры, основных событий;
- вопросы для рефлексии.

Для чего нужен Дневник впечатлений? Это неотъемлемый атрибут участника смены «Смена Первых: Первооткрыватели Лета». Страницы Дневника постепенно будут наполняться фактами, событиями, открытиями с каждого дела смены. Вот нескольких 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, чувств о Движении Первых, будь внимателен и фиксируй всё.
3. Дневник – это 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):

А это мой отряд (рисунок):

Вперёд к Открытиям!

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

Сегодня (число и месяц) ...

Главное открытие сегодняшнего дня...

Сегодня я узнал...

Сегодня я увидел...

Сегодня я научился...

Сегодня я сделал...

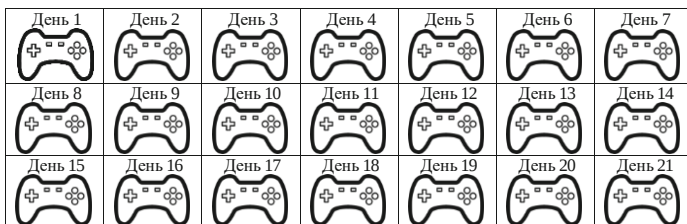
Я горжусь тем, что...

Сегодня у меня не получилось...

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

Каждый день после ответов на вопросы, ребята могут раскрасить 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 на смену, Расскажи ему о событиях прошедшего дня / недели / смены;
- «отправь» себе сообщение в будущее, Расскажи, на что будущему 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 вожакого, что бы ты сделал по-другому в сегодняшнем 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 отряд 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 в течение смены).

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

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

Погружение в систему стимулирования:

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

слишком крепкими, и это мешало течь древесным сокам; то ли желания людей были такими неумными, что дерево не справлялось с ними. Люди забыли самый главный секрет легенды, который гласил: «И дерево сие человек сам делает, а питает его успехами и достижениями своими».

Вопросы для обсуждения:

- Как вы поняли притчу?
- Где можно найти дерево успеха и достижений?
- Как вы понимаете слова «успех», «достижение»?
- Каких успехов и достижений в лагерной жизни вы хотите достичь?
- Хотите ли вы вырастить такое дерево у себя в отряде?

Давайте с вами и сами изготовим дерево достижений. Но предварительно давайте обсудим, как изготовить дерево, как его укрепить, каждый из вас обозначит свою веточку на дереве особым знаком, не похожим на остальные.

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

Каждое ваше достижение или успех поможет дереву покрыться 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 достигнете 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 у них получается лучше всего, а над чем еще надо поработать. Возможен следующий вариант: если на веточке появляются листики разного цвета, то цветок крупный, если одного и того же цвета, то маленький. Важно, при обсуждении успехов помнить главный смысл притчи – все в твоих руках!)

Дерево будет находиться в нашем лагере в отрядном уголке. Каждый день мы сможем подводить итоги и наблюдать, как оно меняется. У кого-то веточка зацветет быстрее, у кого-то медленнее. Вы сможете увидеть, кому из вас надо помочь, кому подумать о своем отношении к 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 и 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 понимать 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.

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

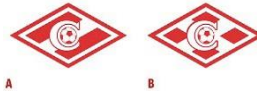
В мире животных:

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

Крылатые выражения:

10	Какой праздник вспоминают вместе с котом?	Масленица. Фразеологизм «Не всё коту масленица»
20	Этот головной убор опасен для здоровья человека, нечистого на руку. Назовите его.	Шапка входит в состав фразеологизма «на воре шапка горит»
30	В русском языке есть фразеологизмы «начать с азов, аза в глаза не видал». Что же такое «аз»?	Аз – первая буква кириллицы
40	Как называется уязвимое место?	Ахиллесова пята
50	Приведите русский фразеологизм, синонимичный французскому «хорошему коту – хорошую крысу»	Большому кораблю – большое плавание

Логотипы (какой правильный?):

10	 А Билайн® В Билайн®	В
20	 А В	В
30	 А В	А
40	 А В	А
50	 А В	А

Где логика? (Что объединяет картинки?): 5

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

Вы в танцах:

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

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

Это существовало с незапамятных времен: ОНИ появились еще в древнем Шумере (на глиняных табличках). Первые книгопечатники Иоганн Гутенберг и Иван Фёдоров прославились как раз созданием ИХ (помимо Библии и Евангелия).	Учебник
Первая ОНА появилась в 1888 году, чтобы маркировать ящики и коробки в банке. После этого было выдано более 300 патентов на усовершенствование ЕЁ конструкции. Секрет успеха оказался в использовании густой пасты на основе глицерина с добавлением пигментов нужных цветов.	Шариковая ручка
ЕГО история в России началась на рубеже 19–20 вв., тогда он назывался «Спутник школы». «Советская» версия ЕГО – это обезличенный документ размером 17×21 см. с картонной обложкой белого или серого цвета.	Дневник
Первооткрывателями ЕГО можно смело считать ацтеков и народы майя, которые обнаружили массу полезных свойств смолы, вырабатываемой вечнозеленым растением гевея. В 1770 году на эту же особенность обратил внимание учёный Джозеф Пристли, которому (как и всем вокруг) приходилось до этого открытия пользоваться... хлебным мякишем.	Ластик

Вечерний сбор отряда «Время Первых»

Продолжительность – 30 минут.

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

Предварительная подготовка: оформить место проведения 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
1. Какой вклад я внёс в подготовку к делу? 2. Как я оцениваю прошедшее/организованное дело? 3. Что я мог бы изменить/сделать лучше? 4. Что нового я узнал сегодня? 5. Чем я горжусь в сегодняшнем дне? 6. Назови то, что вызвало трудности. Получилось ли с ними справиться? 7. Есть ли что-то, чему ты научил сегодня своих товарищей? 8. Что могли бы сделать вожатые/товарищи, чтобы сегодняшний день стал лучше? 9. Над каким навыком/умением тебе ещё нужно поработать? 10. Какое дело было для тебя сегодня самым комфортным?	1. Задание «Хотелки и достижения»: вожатый предлагает ребятам назвать свои желания и то, что они уже достигли, передавая «эстафетную палочку». 2. Задание «Музей открытий»: вожатый предлагает рассказать о самом впечатлившем событии дня. 3. Задание «Знаки зодиака»: вожатый предлагает разделить 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. 4. Задание «День из жизни»: вожатый предлагает каждому рассказать о самом запоминающемся дне в своей жизни. Это задание поможет вожатому получить информацию о ценностях ребят и отряда в целом.

Вопросы для рефлексии	Задания для рефлексии
11. Какое событие сегодняшнего дня принесло тебе наибольшую радость? 12. Какие три прилагательных максимально правдиво опишут сегодняшний день? 13. Что или кто оказал на тебя наибольшее влияние сегодня? 14. Если сравнить сегодняшний день с книгой или фильмом, то что бы это было? Какой фильм, какая книга и почему? 15. Если бы ты мог изменить одно событие сегодняшнего дня, то что бы это было?	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 прожитые дни. После того, как все выскажутся, необходимо выработать план, который поможет разрешить непонимание. 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. 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. 8. Задание «Письмо другу»: вожатый предлагает написать письмо другу, родным. Переключается внимание с себя на окружающих, удовлетворяется потребностью во внимании, в сочувствии других людях. 9. Задание «1 предложение»: вожатый предлагает описать прошедший день одним предложением. 10. Задание «3 факта»: вожатый предлагает перечислить три вещи, которые стали лучше за прошедший день (в самом участнике смены или в отряде).

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

Описание примерных сценарных ходов событий 3-го дня смены.

Миссия «Открывай смену!»

Линейка открытия смены «Поехали!»

Продолжительность – 30 минут.

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

Предварительная подготовка: оформить место проведения 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 идти соревнование, как проводиться 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 по дням 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:

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

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

Открытие дня «Первым подготовиться!»

Продолжительность – 20 минут.

Необходимые ресурсы: фонограммы тематических песен; музыкальное оборудование; микрофон; плакаты с названиями и описание 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 «пяť») 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 одариваемому нужен этот подарок.

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

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

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

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

14. Аплодируем 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 соседу 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 короткое 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 «Благо твори»
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 и 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 эпическая музыка и появляется надпись на экране: «Миссия 1 – до старта миссии 3, 2, 1...»

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

Номер участников смены

Далее поджидают 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 личное дело). 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), вожакие поют с ребятами песню. Жюри подводит итоги, руководитель смены вручает грамоты командам за призовые места в Вечере Первооткрывателей смены.

Самоаттестация отряда

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?» ориентирами 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? Радует ли мы успехам товарищей? Успехи и неудачи отряда принимаются близко к сердцу всеми или только некоторыми?
- Можно ли сказать, что у нас в отряде отличная организация и мы «один – за всех и все – за одного»? Если да, то, в чем это 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 собрать свою волю в кулак, проявить настойчивость, принципиальность?

— Какое общее дело нам по силам 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 в то же время каждая из них сама по себе. Налетит слабый ветерок и отнесет часть песка в сторону, рассыплет его по площадке. Дунет ветер посильнее — и не станет россыпи.

Бывает так и в группах людей. Там тоже каждый как песчинка: вроде все вместе и в то же время каждый отдельно. Нет того, что «сцепляло», соединяло бы людей. Здесь люди или еще мало знают друг друга или 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.

В руках хорошего мастера (а таким в группе может быть актив, организатор дела) 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 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, неустойчивости, 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 неудачи. Группа живо интересуется, как обстоят дела в других группах. Бывает, что приходят на помощь, когда их об этом попросят.

Хотя группа и сплочена, но бывают такие моменты, когда она не 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 первые тропы. Но разве можно чувствовать себя счастливым, если рядом кому-то трудно, если позади тебя группы, **которым** нужна помощь и твоя крепкая рука. Настоящий коллектив тот, где бескорыстно приходят на помощь, делают все, чтобы принести пользу людям, освещая, подобно легендарному Данко, жаром своего сердца дорогу другим.

Литература:

1. Лутошкин А.Н. Как вести за собой – М., 1978.
2. Лутошкин А.Н. Эмоциональные потенциалы коллектива – М., 1988.
3. Немов Р.С., Кирпичник А.Г. Путь к коллективу. – М., 1988.
4. Уманский Л.И. Психология организаторской деятельности 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. Лесконог, 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 цель и 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 о личном вкладе участников в 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 об 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 и содержание ключевых направлений и проектов «Движения Первых»;
- участниками 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, коллективное творческое дело и вечерний сбор отряда. Характер событий должен обеспечивать вовлечение участников смены в продуктивную коммуникацию со сверстниками и взрослыми, понимание её целей и механизмов.

Учитывая цели и задачи этапов проведения лагерной смены, а также цели тематического дня «Быть в Движении», последний рекомендуется проводить в завершении основного периода смены. Решенные к этому моменту задачи участия в совместной деятельности со сверстниками, реализации себя, установлении дружеских связей между участниками смены позволят выбрать направление деятельности «Движения Первых», в котором участники планируют развиваться, найти 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.пф/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 флешмоба Движения.

Примерный план проведения линейки:

Ведущими могут стать активисты «Движения Первых».

1) Приветствие ведущих и сдача рапорта.

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

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

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

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

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

Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага.

В: Вольно!

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

4) Стихотворение читают по четверостишью 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 в ответе.
Дерзай, не бойся пробовать творить,
Ты ещё только ищешь свою тропку,
И не спеши ты детство торопить,
И пусть шаги твои ещё так робки,
Ты не страшись, что не такой, как все,
Ведь тех, кто славится великими делами,
Сначала тоже не могли понять совсем,

С их непривычными тогда мечтами.
И лишь с годами, осознав вполне,
Величье замысла и красоту свершенья,
Их гений признан был с другими наравне,
Открытие достойно восхищенья.
Как знать, быть может и тебе судьба
Пророчит стать отцом больших открытий,
А начинается все с малого шажка,
Вот с этих незначительных событий.
Ты первый, как и все дети вокруг,
Не гений может, но ты уникален,
Поэтому иди вперёд мой друг,
В мир, что прекрасен так и многогранен.

Галина Логинова

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

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

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

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

Ценности «Движение Первых»:

Взаимопомощь и взаимоуважение

Единство народов России

Историческая память

Добро и справедливость
Мечта
Созидательный труд
Жизнь и достоинство
Патриотизм
Дружба
Служение Отечеству
Крепкая семья

Детские творческие номера

В: Я в движении

— Мы в движении (лагерь отвечает хором)

В: Мы в движении

— Всегда в движении (лагерь отвечает хором)

Флешмоб Движения Первых

Классная встреча с председателем Совета регионального отделения движения детей и молодёжи

Продолжительность – 60 минут.

Необходимые ресурсы: поощрительные призы за лучшие вопросы.

Предварительная подготовка: не требуется.

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

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 о Движении, которые были бы интересны детям. Далее участники могут задать вопросы. В конце встречи гость выбирает самые интересные вопросы и поощряет их авторов подарками.

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

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

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 и масштаб Всероссийских проектов и 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, и задаёт темп и направление работы всего Движения. Первичное отделение собранием Совета 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	Знакомство с флагманскими проектами Движения в свободном режиме в формате ярмарки. Флагманские проекты «Движения Первых»: 1. Всероссийский конкурс «Большая перемена» Конкурс предоставляет возможность молодым людям проявить свои способности. В конкурсе оцениваются знания и навыки, которые пригодятся детям и подросткам в современном мире: умение работать в команде, способность находить нестандартные решения в сложных ситуациях, творческое мышление 2. Всероссийский проект «Хранители истории» В рамках проекта участники не просто изучают историю памятных мест, а посещают их, облагораживая и проводя косметическое восстановление архитектуры. Хранители истории также могут нести почетный памятный караул на местах. Кроме того, параллельно участники разрабатывают федеральную платформу интерактивной карты памятных мест. 3. Военно-патриотическая игра «Зарница 2.0» Новый формат «Зарницы» включает в себя современные тенденции развития. Это технологичные испытания, управление дронами и работа с радиостанциями. На онлайн-платформе игры участники заводят свои аватары, проходят обучения, испытания, выбирают роль, наиболее близкую своим интересам 4. Всероссийский проект «Вызов Первых» Мультиспортивные состязания, встречи и вызовы, которые помогают найти занятие спортом по душе и получить жизненно важные навыки, такие как работа с собственным весом и развитие координации. Дисциплины, включенные в проект, доступны в каждой школе и колледже, их можно выполнять даже на перемене: планка, подтягивания, классики, упражнения со скакалкой, а тренироваться и готовиться участники могут на семейных фестивалях Движения вместе с родными и близкими. 5. Всероссийский проект «Школьная классика» Проект «Движения Первых» и Театрального института им. Бориса Щукина для тех, кто хочет создать в своей школе театр, развить его и попасть на большую сцену.	20 мин

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

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
	9. Всероссийский проект «Благо твори» «Благо твори» объединяет всех неравнодушных людей, которые готовы творить добрые дела и помогать другим. Учащимся и педагогам предлагается пройти информационно-просветительский курс про волонтерство, а также создать свой волонтерский отряд Первых. Помимо обучения участникам ежемесячно даются задания, по итогам которых выбираются лучшие волонтерские отряды. Также проект «Благо твори» предусматривает регулярные волонтерские активности, например, добрые субботы, создание социальных роликов, настольных игр, комиксов и т.д. 10. Походное движение «Первых» Походное движение «Первых» проводится круглогодично. В рамках движения проводятся: – приключенческая краеведческая игра по спортивному ориентированию; – встречи с руководителями туристских клубов; – конкурс рисунков из топографических знаков; – организация фотовыставки «Тайна фотоснимка»; – турнир по вязанию туристских узлов; – создание книги туристских рекордов «Первых»; – история одним кадром «Я возьму с собой в поход...»; – проведение походов выходного дня, посвящение в туристы. 11. Всероссийский проект «Юннаты Первых» Благодаря проекту «Юннаты Первых» каждый из ребят может стать частью большого юннатского объединения и все вместе заботиться о животных и растениях, изучать природу, участвовать в экспедициях. Участникам предлагается создать свой клуб юных натуралистов и расширить знания участников в науке, исследованиях, экологическом волонтерстве, заняться экспедиционно-исследовательской деятельностью.	
2	Деление на команды и объяснение правил сессии. Мозговой штурм, первичное оформление своего проекта в соответствии с выбранным направлением или флагманским проектом Движения: определение проблемы, на решение которой будет направлен проект, а также генерация идеи её решения.	15 мин

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
	Идею и вариант решения необходимо описать, 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. Далее командам необходимо защитить идею проекта у методиста на её соответствие миссии и ценностям Движения, получить одобрение для перехода ко второму этапу работы.	
3	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 разделиться и параллельно проходить все станции. Наименование станций и задания: 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. 2. «Собственный стиль» На этой станции командам необходимо разработать стиль проекта (оформление, слоган, атрибутика, логотип) и показать макеты наработок. 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.	45 мин

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
	4. «Партнёры» На данной станции участникам необходимо определить партнёров реализации своего проекта, а также презентовать структуру взаимодействия с ними. Если выбранные партнеры реально присутствуют на смене (например, другое первичное отделение), то можно разыграть сцену договора с потенциальным партнёром. 5. «План действий» 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.	
4	Презентация идей, предложение доработок, голосование участников за понравившийся проект. Все подготовленные на станциях материалы команда собирает воедино и готовит двух человек, кто будет презентовать проект. Команды с остальными участниками (не презентующими) свободно перемещаются между стендами проектов, знакомятся с идеями и предлагают свои. Далее происходит голосование. У каждой команды есть 1 голос для голосования за понравившийся проект, при этом голосовать за свой проект нельзя.	20 мин
5	Подведение итогов. Происходит общий подсчет баллов, заработанных на всех станциях, и определяется лучший проект. Также объявляется приз зрительских симпатий по итогам презентаций.	10 мин

Правила обсуждения:

1. Активно участвуйте в обсуждениях и разработке дел, подключая к этому участников всей вашей команды.
2. Уважайте мнение и идеи других участников и не прерывайте их, когда они высказывают свои мысли.
3. Принимайте все решения коллективно после обсуждения и 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: карточки с направлениями 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 поочередно приглашают на сцену отряды, представляя их направление. Приветствуются игры с залом и творческие связки между выступлениями. Ярким и смысловым завершением дела станет номер в формате агитбригады, рассказывающий о разнообразии направлений Движения Первых, подготовленный педагогическим отрядом.

1. Образование и знания

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

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 тысячи таятся
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. Волонтёрство 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

Движенье наше – молодое,
Но память гордую хранит.
Поспорит вряд ли кто со мною:
Россия снова победит!

7. Спорт

Быстрее, выше и сильнее! –
Мы побеждать во всём должны.
Движенье 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. Медиа и коммуникации

Мир цифровых коммуникаций
Однажды всех с ума сведёт.
Порядок с кем и как общаться
Движенье Первых наведёт.

10. Дипломатия и международные отношения

Кто был далёким – близким станет,
Лишь стоит душу отворить.
Движенье Первых точно знает,
Как силу с правдою сдружить.

11. Экология и охрана природы

Мертва природа без движения,
Без первых – скучен мир и сер.
Проблем не счесть, но есть решение:
Беречь планету, например.

12. Туризм и путешествия

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

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

Токарев Геннадий Николаевич

Посвящение в Первые

Продолжительность – 30 минут.

Необходимые ресурсы: значки Движения или другая доступная атрибутика 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 знамённой группой.

Стихотворение читают сами участники смены:

Если вы есть – будьте первыми,
Первыми, кем бы вы ни были.
Из песен – лучшими песнями,
Из книг – настоящими книгами.
Первыми будьте и только!
Песенными, как моря.
Лучше второго художника
Первый маляр.
Спросят вас оробело:
«Кто же тогда останется,
Если все будут первыми,
Кто пойдёт в замыкающих?»
А вы трусливых не слушайте,
Вы их сдуйте как пену,
Если вы есть – будьте лучшими,
Если вы есть – будьте первыми!
Если вы есть – попробуйте
Горечь зелёных побегов,
Примериваясь, потрогайте
Великую ношу первых.
Как самое неизбежное
Взвалите её на плечи.
Если вы есть – будьте первыми,
Первым труднее и легче!

Роберт Рождественский

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

От каждого отряда представители выходят с оформленными в течение дня частичками пазла с ценностями Движения и рассказывают о них.

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

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

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

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 и собрать единый пазл. Каждый из нас разделяет ценности Движения, становится его частью.

В: Педагоги нашего лагеря неслучайно также участвовали в задании этого дня, потому что разделяют общие ценности Движения, которое включает и старших наставников. Они позволяют нам двигаться 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 и крепить её величие трудом, добром и верностью.

Клянусь! (отвечают все хором 3 раза)

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

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

Значки могут прикреплять старшие младшим, те, кто уже был 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. В предварительно украшенную 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».*

*«Но не только в этом дело, а еще и в том,
Что по небу ходит кто-то, эти звезды зажигая,
Чтоб до самого рассвета им гореть, едва мигая.
Кто не знаю, но предполагаю,
Что бродит маленький фонаричик от звезды к звезде.»*

«В те времена, когда фонари зажигали огнем, по улицам каждый вечер ходили фонарики и приносили свет в каждый переулочек. В то время жил маленький фонаричик, 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, зажигать фонари, а после любоваться ночным небом.

Каждый раз, чиркая спичкой по подошве, маленький фонарищик 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». На что маленький фонарищик ответил: «Если я не буду зажигать фонари, то люди останутся без света. А как же они без света? Если кто ночью пойдет по темной улице, разве он дойдет до дома? Так до утра и будет блуждать. Справедливо разве? А свет на улице будет, тот человек до дома дойдет, а в глубине души спасибо скажет, и мне спокойней будет».

Так и продолжал маленький старичок чиркать спичкой по подошве и уменьшаться, пока вовсе не исчез. Никто и не заметил, что не стало маленького пожилого человечка, только все сразу заметили, что 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 станет одного – то другим, возможно, в жизни станет темнее.

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

- Что их может объединять?
- Готовы ли вы, как фонарищик, 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 ребята как символ единения с Движением и отрядом. В завершении можно исполнить отрядную песню и провести ритуалы прощания.

QR-код на дополнительные методические рекомендации.

По нему вы можете найти:

- брендбук Движения Первых;
- треки музыкальных композиций;
- карточки для проектной сессии «Открывая горизонты»;
- основные документы «Движение Первых»;
- инструкция по регистрации на платформе будвдвижении.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 отрядных местах или на общей площадке.

Творческое театрализованное выступление на определенную тематику позволяет в интересной для детей форме затронуть актуальные проблемы своего времени. Необходимо обговорить регламент подготавливаемых выступлений. Они могут содержать стихи, прозу, песни, сценодвижения 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 на сплочение «Веревочный 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 «Веревочный курс» состоит из восьми этапов, последовательность прохождения которых отражена в маршрутном листе. Команда может переходить от этапа к этапу, когда посчитает это нужным, независимо от того, пройден ли он. Если останется время, можно вернуться к этапам, которые не получилось пройти.

Вам предстоит пройти следующие этапы:

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

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

«Паутина»

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

«Пропась»

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

Последний перебирается на правый фланг, все остальные сдвигаются влево. Этап считается пройденным, когда первый окажется снова на своем месте. В этом задании будет учитываться, есть ли в группе такие, которые сорвались в «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 на маты с вытянутыми ногами и с поднятыми руками вверх. По второй команде последнего начинают передавать над головами назад.

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

«Колодец»

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

«Цепочка слепых»

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

«Змейка»

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

«Цветок дружбы»

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

Описание 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 конструктивного 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 критичность и 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 дискуссионного 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 ввести 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 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 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 и белая бумага, краски, кисти, клей, ножницы, маркеры, карандаши, фломастеры и т.п.).

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

Ход дела.

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

Начинается конкурс с того, что участникам рассказывается легенда.

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

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

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

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

Постепенно шаг за шагом они стали окружать город, пытаясь 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 грубы и корыстны. Почти в каждую семью проникла боль утраты. Любовь и гармония, которые правили городом, исчезли. Все погрузилось в темноту и отчаяние.

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

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

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

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

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

2. Отрядам выдаётся задание.

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

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

На подготовку дается 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 группам 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 старшеклассников 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 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 также становятся учёными-исследователями, кото-

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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 должен или не должен 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. При слове «тропка» идут, присев на корточки. При слове «мост» – раздвигают руки в стороны.

4. «Человек к 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 к человеку». После этой команды каждый участник ищет себе новую пару. Задача водящего успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым водящим.

5. «Дотрагнись 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 окунуться в мир бизнеса. Что же это значит? А это значит, что каждый из вас должен будет открыть свои компании по оказанию услуг или же по продаже 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 делать. Поэтому, чтобы реализовывать 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 все ребята 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. Также 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 дела 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. Мушу из мультфильма «Мулан» был ...

А. Змеей

Б. Ящерицей

В. Драконом

Г. Птеродактилем

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

А. Любаве

Б. Тихону

В. Алёше Поповичу

Г. Коню Юлию

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

А. Джерри

Б. Тим

В. Том

Г. Матроскин

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

А. Человек-паук: Нет пути домой

Б. Человек-паук: Возвращение домой

В. Человек-паук: Вдали от дома

Г. Человек-паук: Враг в отражении

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

А. Мир Юрского периода

Б. Эра динозавров

В. Господство

Д. Мег: монстр глубины

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

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

Б. Голодные игры

В. Голодные игры: И вспыхнет пламя

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

9. Какого фильма НЕ существует?

А. Мстители: Война Бесконечности

Б. Мстители: Эра Альтрона

В. Мстители: Гражданская война

Г. Мстители: Финал

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

А. Капитан Барбосса

Б. Капитан Джек Воробей

В. Капитан Америка

Г. Капитан Очевидность

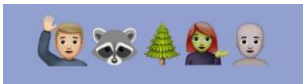
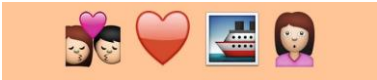
РАУНД 2. ЭМОДЗИ

Вас ждут 6 картинок с эмодзи.

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

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

Каждый правильный ответ – 2 балла.

	Бременские музыканты
	Стражи Галактики
	История игрушек
	Титаник
	Головоломка
	Властелин колец

РАУНД 3. КРОКОДИЛ

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

Задача команды – отгадать, кого изображает ваш товарищ.

Каждый правильный ответ – 3 балла.

Халк (Мстители)

Гарри Поттер (Гарри Поттер и...)

Снеговик Олаф (Холодное сердце)

Мастер Йода (Звёздные войны)

Спанч Боб (Спанч Боб Квадратные штаны)

Миньон (Гадкий Я)

Кот в сапогах (Шрек)

Оптимус Прайм (Трансформеры)

Уэнсдэй Аддамс (Семейка Аддамс, Уэнсдэй)

Грут (Стражи галактики)

Золушка (Золушка)

Марио (Братья Супер Марио в кино)

Забава (Летучий корабль)

Синий трактор (Синий трактор)

РАУНД 4. АФИША

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

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

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

РАУНД 5. ПЕСНИ

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

РАУНД 6. КОСПЛЕЙ

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

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

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

Подсчёт баллов и подведение итогов.

Дневное дело. Стартин «Вы в танцах!»

Продолжительность – 90 минут.

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

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

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

Выходит режиссер, садится на стул, в то время как помощница вьётся вокруг него, предлагая различную помощь в том или ином деле

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

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

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

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

Помощница – Поприветствуем наше многоуважаемое жюри.

1 конкурс

Ведущий: Итак, внимание. Сейчас будет играть музыка, под 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.

3 конкурс

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

Все большие молодцы! Прекрасно справились с заданиями.

4 конкурс

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

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

5 конкурс

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

Ведущий – Отлично! Переходим к следующему конкурсу.

6 конкурс

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

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

Отрядный танец

Ведущий: Что же скажет наш режиссёр?

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

Ведущий: Итак, слово многоуважаемому жюри.

Подведение итогов

Режиссёр: Теперь я точно знаю, что и как снимать, что наше шоу «Вы в танцах!» точно будет интересно многим. До новых встреч на 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 три команды.

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

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

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

Директор издательского дома: Сегодня книгу уже нужно сдавать в печать, а у вас совершенно ничего не готово. Немедленно приступайте.

Ведущий: Ребята, вы что-нибудь понимаете? Что она хочет от нас? **Ответы**

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

Ведущий: Ох, надо срочно что-то предпринять. Ребята, давайте вместе подумаем, о чем будет наша книга? **Ответы-предложения детей** Замечательные идеи! Давайте проголосуем за лучшую. **Голосование, выбор одной идеи** У вас есть 4 минуты на то, чтобы придумать небольшой 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, баночку 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, со 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, по суше, 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 полчаса 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 и 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 со сверстниками 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 с нашей великой истории. Все мы знаем, что Россия – одна из самых больших стран в мире. Её территория располагается на двух континентах и омывается множеством морей. Каждый регион нашей страны имеет свои уникальные черты и достопримечательности. Россия славится своими традициями, народным искусством и музыкой. Этническое многообразие нашей страны делает её культуру уникальной и неповторимой. Кроме того, нашей стране также присуща удивительная природа. Россия богата разнообразными ландшафтами, начиная от горных хребтов до бескрайних равнин и величественных рек. И наконец, необходимо вспомнить о наших знаменитых личностях. Россия дала миру множество выдающихся писателей, художников, учёных и спортсменов. Будьте горды своей страной и помните, что каждый из вас – часть этой прекрасной истории.

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

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

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

Творческие детские номера, подготовленные участниками смены.

Тематические полчаса песни «О главном»

Продолжительность – 30 минут.

Необходимые ресурсы: гитара, музыкальное оформление, слова песен.

Предварительная подготовка: не требуется.

Полчаса песни «О главном» включает в себя разучивание и исполнение песен о России, малой Родине, показывающих разнообразие куль-

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

Пример песен:

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

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 получатели писем 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 к 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 в 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 либо рассматриваются 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 заданий одной из станций можно найти в приложении.

Концертная программа «Россия – мой дом»

Продолжительность – 90 минут.

Необходимые ресурсы: музыкальное и художественное оформление, клубок ниток.

Предварительная подготовка: сольные и отрядные номера.

Праздничная концертная программа «Россия – мой дом» станет ярким эмоциональным завершением тематического дня «Быть с Россией». Дети заранее могут записаться на выступление, как с сольным номером, так и отрядным. Номера могут быть различной творческой 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 речи ведущего программы следует сделать акцент на единстве и объединении детей, ведь они все живут в одном доме – России.

Вечерний сбор отряда «Мы вместе»

Продолжительность – 60 минут.

Необходимые ресурсы: фонарик, гирлянды, символ отряда, украшение помещения, сюрпризы.

Предварительная подготовка: не требуется.

Важно заранее настроить и подготовить детей, чтобы создать спокойную доверительную атмосферу для общения. В предварительно украшенную 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 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 поясок на венике, и прутья рассыпались.

— Ломайте прутья! — сказал старик.

Сыновья все прутья переломали.

Старик говорит:

— Вот и с вами будет то же, что с этим веником. Если вы будете вместе дружно жить, никакая беда вас не одолеет. А как разойдётесь по одному, тогда все пропадётся.

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 с Россией?

Для запечатления этого дня вожатый может подготовить сюрпризки на память. В завершении можно исполнить отрядную песню и провести ритуалы прощания.

Приложение

Пример заданий станции в рамках проведения ярмарки

«Единство в многообразии»

Костромская область

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

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

Знаете ли вы, что Костромская область имеет множество 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 и другой раз,
Нас 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 заповей.

Игра «Кострома».

А ну честной народ, становись в хоровод!

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

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

Дети: Что делаешь?

Кострома: Нитки пряду!

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

Ах, где ты, моя Кострома,

Ах, где, государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Клубки мотаю!

Дети ходят в хороводе и показывают, как мотают клубки.

Ах, где ты, моя Кострома,

Ах, где, государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Поработала – пообедаю!

Дети ходят в хороводе и показывают, как едят ложкой.

Ах, где ты, моя Кострома,

Ах, где, государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Легла да уснула...

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

(Тихо) Ах, где ты, моя Кострома,

Ах, где, государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Проснулась – попрыгаю!

Все дети прыгают.

Ах, где ты, моя Кострома,

Ах, где, государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Сейчас догонять вас буду!

Все разбежались кто куда.

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

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

Ревит – ревьёт, плачет

Больничка – больничный лист

Отдайся (отдайсь) – отойди

Катулька – накатанный тротуар, ледянка

Прибираться – делать уборку в доме

Баский, баской, баско – красивый, нарядный

Басалай – озорник, сорванец

Взбулгачить – взбудоражить

Ветреет (о выстиранном белье) – сушится

Лыва – ручей; низкое место, подтопляемое водой; лужа на дорогах после дождя

Мерековать – думать, размышлять

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

Перебиваха – одежда для переодевания

Позобать – поест, а **зазобался** – 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.

Место проведения: актовый зал/ учебный кабинет.

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

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

Ход дела.

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

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

Игра «Приветствие».

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

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

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

Если вам нравится обучаться и быть обучающимися, улыбнитесь!

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

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 ругают за шалости, вы говорите... (извините, пожалуйста)
4. Если друг попал в беду....(помоги ему)
5. Решай споры словами, а не(кулаками)
6. Если словом или делом вам поможет кто-нибудь, не стесняйтесь громко, смело говорить....(благодарю)
7. Если больше есть не в силах, скажем маме мы...(спасибо)
8. Если солнце садится, по деревьям золотится, говорим тогда при встрече всем знакомым... (добрый вечер)
9. Мальчик вежливый и развитый говорит, встречаясь... (здоровствуйте).

Задание 4. «Цветок доброты»

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

Задание 5. «Собери пословицы»

Детям предлагается собрать из частей пословицы. Например:

Дружба как стекло – разобьешь – не сложишь.

Нет друга – ищи, а найдешь – береги.

Делай хорошее для других, сам станешь лучше.

Доброе дело без награды не останется.

За добро не жди добра.

Своего спасибо не жалеи, а чужого не жди.

Доброе слово лечит, а злое калечит.

Старый друг лучше новых двух.

Жизнь дана на добрые дела.

Новых друзей наживай, а старых не теряй.

Добро поощряй, а зло порицай.

Доброе дело два века живет.

Добрые слова дороже богатства

Задание 6. «Чем занимаются волонтеры»

Задача детей придумать названия дел по направлениям

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

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

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

стран в соревнованиях. Это знание определенного вида спорта, 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 напоминании, но еще и защите флоры и фауны. Также здесь ведется большая просветительская работа, акции, проекты. Ведь даже существуют специальные фонды им организации, занимающиеся экологическим волонтерством.

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

Далее подводятся итоги. Ребята собирают слово.

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

Конкурс проектов «БЛАГО ТВОРИ!»

Цель: создать условия формирования и развития у детей и 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 и 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.

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

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

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

ЗАДАНИЕ ДОЛЖНО БЫТЬ ПОНЯТНО КАЖДОМУ.

Познакомьте всех членов группы с заданием, его целью, 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 НЕСЕТ 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, проведи перегруппировку сил, обратив внимание на отстающие участки. Применяй моральное стимулирование.

НЕ ОСЛАБЛЯЙ 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? Обоснуй 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 короткие по времени подготовки и проведения дела в отряде. Как правило, для таких дел вожатый придумывает тему и подбирает к ней творческие задания. Задания могут и не объединяться в одну тему, пусть будет разнобой. На сборе отряда вожатый говорит вступительное слово, настраивает на дело, все делятся на группы,

и каждая группа получает творческое задание. На выполнение заданий дается 20–30 минут. После чего каждая группа выполняет задания. 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 посильны детям, требовали при подготовке и выполнении участия всех ребят, и пусть они будут разножанровыми и различными по содержанию.

Место проведения: помещение со столами и стульями.

Оборудование: канцелярские товары (ватманы, цветная и белая 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 вводную. «У всех нас есть разные качества личности. В себе и других мы хотим видеть определённые. Я предлагаю вам подумать и выбрать сейчас каждому из предложенных то качество, которое вы считаете в человеке самым важным».

Далее все делятся на группы: выбирают то качество, которое 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 ваш герой стал президентом нашей страны. Какой первый указ он 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 непросто 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 на обсуждение 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 и которое не должно всегда говорить им «да»);
- чувство юмора (Умейте ценить хорошую шутку. Сами же старайтесь от шуток воздерживаться: кто знает, как у других с чувством юмора);
- понимание (Не бойся, что тебя не поймут, опасайся не понять 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 его людям. Кем 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 то главным действующим

лицом, а то персонажем эпизода, случая. И меняются роли, и меняются маски, и очень легко Я превращается в не-Я, и очень трудно не-Я 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 старшеклассников 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 поочерёдном 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:

- городки классические;
- городки классические – командные соревнования;
- городки европейские;
- городки европейские – командные соревнования;
- городки финские – кюккя;
- городки финские – кюккя – командные соревнования.

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, трактуются 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 «гороδοшный спорт», в которых игра в городки осуществляется составными битами, собираемыми из металлических втулок, концевой стакана и деревянных или полимерных вставок, а также ручки, 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, которым 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 перед ней.

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 кона сзади, из пределов которой производятся броски после выбивания из фигуры хотя бы одного городка (кроме фигуры «Письмо»).

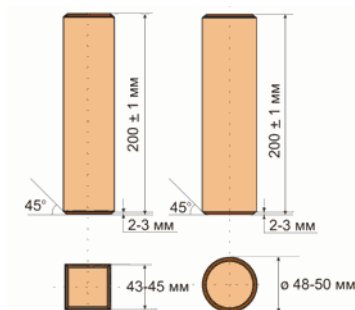
Игра – встреча между двумя командами, парами или участниками в рамках соревнований.

«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 он катился в одну сторону, а затем начал движение в обратном направлении.

2.2. Инвентарь. Площадка для игры. Оборудование площадки

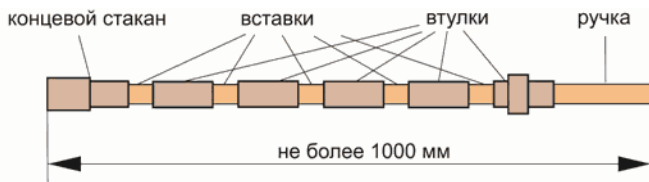


2.2.1. Городок.

Городок (рис. 1) может иметь форму цилиндра диаметром 48–50 мм или правильной призмы, имеющей в основании квадрат со 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 инородных 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.

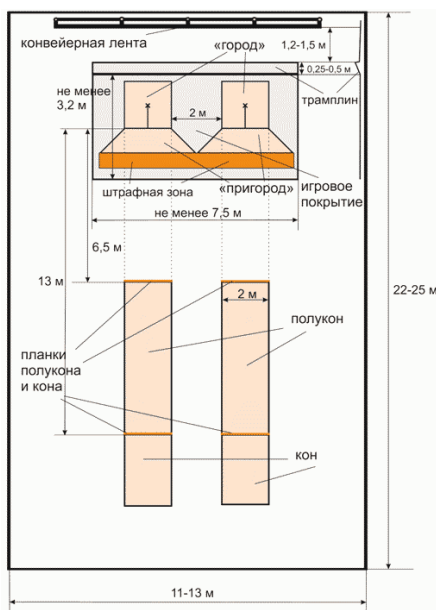


Для игры применяются составные биты. Составная бита (рис. 2) представляет собой круглый стержень длиной не более метра произвольного веса и диаметра. Бита собирается из вставок, втулок, концевой стакана и ручки. Вставки наиболее целесообразно изготавливать из древесно-слоистого пластика, полимерных материалов 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 втулки 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 городошной 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 другие 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. 3 СП 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 резинотканевой 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 общего навеса над «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 отметки.



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.

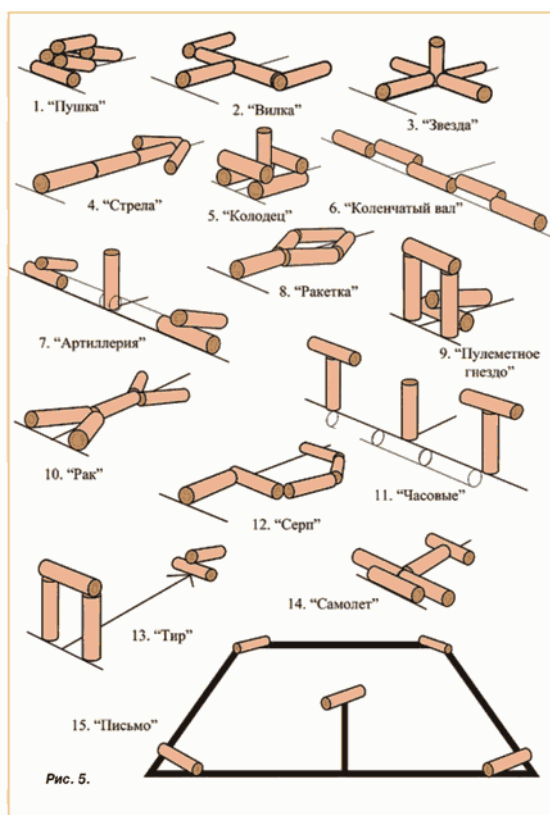
2.2.3.6. Расстояние от внутреннего края ограничительной планки кона до наружного края лицевой линии – 13,0 м (для мужчин и юношей 15–18 лет) и 6,5 м (для мальчиков и девочек, юношей 11–12 лет и 13–14 лет, юношей 11–14 лет, девушек и женщин). Расстояние от внутреннего края ограничительной планки полукона до наружного края лицевой линии «города» – 6,5 м. Внутренние края 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 площадках 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 партии 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 городошного 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», ставят 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 вплотную к центру лицевой линии в «пригороде» вертикально ставится контрольный городок, с которым, соприкасаясь своей серединой, вдоль лицевой линии ставятся нижний городок.

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

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

4. Верхний городок ставится одним краем на передние концы 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 сзади 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° . 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. Нижние 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 в торцы на лицевую линию устанавливаются с обеих сторон нижние городки «пушек».

3. Центральный городок устанавливается в качестве контрольного к 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 к нижнему 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° к центральной линии «города». Правильность постановки проверяется с 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 совпадали 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, образовывали 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 вплотную торцами 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 вплотную к контрольному городку (см. 1.2.1. «Пушка»), вдоль центральной линии «города». Контрольный городок убирается.

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

3. Далее позади второго городка вдоль центральной линии ставятся два контрольных городка таким образом, чтобы он заходили друг за друга на половину длины городка. Вплотную за ними ставится задний городок параллельно лицевой линии так, чтобы его торец, обращенный в противоположную, относительно бросающей руки, сторону, был на одном уровне с таким же 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. «Тир»

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 вплотную 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», устанавливают 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 переразвороту 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 – кюккя», «городки финские – кюккя» – 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. При игре короткой дополнительной партии две пары вертикальных городков устанавливают на лицевую 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 делать с вами то, что вы любите и умеете, потому что всегда занимаетесь физкультурой и делаете зарядку!

Прежде чем начать наши соревнования, надо торжественно открыть праздник!

Ведущий: Приготовиться к торжественному выносу флага.

Под звуки марша дети несут флаг по кругу.

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

Дети: УРА!

Приветствие команд: (название, девиз)

Дети:

Кто пришёл на вызов первых? Это я! (все вместе)

У кого стальные нервы? Это я! (все вместе)

В спорте кто себя проявит? Это я! (все вместе)

И рекорды нам заявит? Это я! (все вместе)

Кто мячом у нас владеет? Это я! (все вместе)

Быстро бегать кто умеет? Это я! (все вместе)

Кто допрыгнет дальше всех? Это я! (все вместе)

А кого тут ждёт успех? Меня (все вместе)

Далее возможно сделать общую музыкальную разминку с командами.

Примеры эстафет.

Эстафета «Кто быстрее»

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

Эстафета «Веселый мяч».

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

Эстафета «Обручи»

На расстоянии 3 и 5 м напротив каждой колонны лежат один за другим два обруча, а на расстоянии 7 м – мяч. За сигналом ведущего первые игроки каждой из команд бегут до первого обруча, останавливаются перед ним, берут его двумя руками, поднимают над головой, одевают обруч на себя, приседают, кладут обруч на пол, бегут ко второму обручу, встают в центр него, берут руками, поднимают над головой и опускают на пол. После этого игроки 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 по два листа бумаги. Они должны пройти через «болото» по «кочкам» – листам бумаги. Нужно положить лист на пол, встать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. И так далее, выигрывает тот, кто первый пройдет через препятствие и вернется назад.

Эстафета «Чехарда»

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

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

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

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

«Ходьба и бег с картоном на голове»

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

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. Капитан кидает мяч игрокам команды по очереди. Каждый игрок после приёма мяча возвращает мяч капитану и приседает. После передачи мяча последним игроком команда встаёт.

Конкурс «Солнышко»

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

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

Звучит торжественная музыка.

Команды, для награждения победителей построиться!

Ведущий: Мы желаем всем успехов и спортивных рекордов. Не 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 разделиться на команды (или могут работать индивидуально), выбрать любую прочитанную ими книгу и создать буктрейлер на основе ее сюжета и главных героев.

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

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

2. Подготовленные буктрейлеры демонстрируются всем ребятам.

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

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

Победителям и участникам вручаются сертификаты и призы за творческий вклад.

Описание 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 с тематическими временными рамками.

Время проведения: 1,5 часа.

Место проведения: территория лагеря.

Участники: члены отряда.

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

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

Ход дела.

1. Поделить отряд на микрогруппы. Раздать конверты с заданиями.

2. Выполнение группами заданий.

Задание может звучать следующим образом.

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

1. Моя Россия – моя страна!

2. Уголки нашей Родины.

3. Достопримечательности России.

4. Моя малая Родина.

5. Путешествуем по России!

6. От Москвы до самых до окраин... и другие.

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

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

Фестиваль народных игр

Цель: популяризация настольных и подвижных народных игр среди школьников.

Задачи:

- способствовать воспитанию толерантности и интереса к культуре других народов.
- способствовать совершенствованию психических процессов.
- способствовать расширению кругозора.

Ход дела:

Ведущий:

На карте мира не найдешь
Тот дом, в котором ты живешь.
И даже улицы родной
Ты не найдешь на карте той,
Но мы всегда с тобой найдем
Свою страну, наш общий дом.

— Мы живем в огромной прекрасной стране. Это наша Родина. Как и у человека, у страны есть имя. Как называется наша страна? (Россия)

Чтение стихотворения «Что мы Родиной зовём?».

Что мы Родиной зовём?
Дом, где мы с тобой живём.
И берёзки, вдоль которых
Рядом с мамой мы идём.
Что мы Родиной зовём?
Поле с тонким колоском,
Наши праздники и песни,
Тихий вечер за окном.
Что мы Родиной зовём?
Всё, что в сердце бережём.
И под небом синим, синим
Флаг России над Кремлём!

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

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

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

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

В старые времена на Руси существовало около трех тысяч игр. Даже представить себе это трудно! Но мы, конечно, играем только в те игры, которые сохранились в народе до нашего времени. Дошли, 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 предлагаем отправиться в путешествие, чтобы познакомиться с играми народов необъятной России (отрядам раздают-ся маршрутные листы).

Ото всех дверей, ото всех ворот
Приходи скорей, торопись, народ!
Вас много интересного ждет:
Много песен, много шуток
И веселых прибауток.
Сел сверчок на шесток,
Таракан – в уголок.
Сели-посидели,
Игры завели.
Услыхали ложки,
Вытянули ножки.

Услыхали калачи
И попрыгали с печи,
Да давай подпевать,
В игры шумные играть.
– Кто желает с нами поиграть? Выходите, смельчаки!

Станция «Татарские народные игры»

«В узелок»

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

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

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

Правила:

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

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

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

«Маляр и краски»

Перед началом игры выбирают водящего («маляра») и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок 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 с лавки и успеть добежать

до противоположного конца комнаты или площадки, где можно будет укрыться за специально начерченной линией.

«Маляр», называя «краску», не знает, есть ли она у «хозяйки» и 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 выбирать другого «майлара», «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 «Игра народов севера»

«Рыбалка»

Ход игры: дети делятся на команды (количество команд зависит от количества детей). На противоположном конце площадки на веревочке 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.

«Иголлка, нитка и узелок» (Зун, утахн, зангилаа)

Ход игры: играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголлку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголлкой из круга или вбежали 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: Иголлка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

Станция «Дагестанские народные игры»

Много игр на празднике нашем.

Играем, шутим, поем и пляшем.

В играх рот не разевай,

Кавказскую смелость и ловкость проявляй!

«Надень папаху»

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

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

«Подними платок»

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

Станция «Осетинские народные игры»

«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 в кольцо, со своей стороны. Он пропускает веревку под мышками и слегка натягивает ее. Остальные дети внимательно следят, чтобы, заняв исходную позицию, оба участника были на одинаковом расстоянии от разделительной линии.

По условленному сигналу соперники тянут веревку, каждый в свою сторону. Победителем считается ребенок, который перетянул соперника на свою сторону круга, а затем и вообще вытащил его за пределы круга.

Правила:

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

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

Проигравшим считается игрок, заступивший за линию круга обеими ногами.

«Слепой медведь»

Традиционно в 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 и другие звуковые сигналы, например, звон колокольчика.

По жребью 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 врассыпную. Но при этом они не должны покидать пределов игрового поля.

Пойманный игрок сам становится «слепым медведем».

Правила:

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

Игрок, приблизившийся к медведю, должен обязательно трещать трещотками.

Станция «Башкирские народные игры»

Жмурки (в кругах) (башкирская народная игра)

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

В центре площадки «раскручивают» водящего с завязанными глазами, чтобы он потерял ориентацию и не знал, в какую сторону он идет. По команде взрослого водящий идет наугад, а другие игроки перебегают из кружка в кружок до тех пор, пока водящий не подойдет вплотную

к одному из них. Тогда все «замирают», а водящий должен в полной тишине попытаться на ощупь найти, где спрятался игрок. Ребенок, которого ловят, может присесть, наклоняться 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 опять перебежать с кружка на кружок, шуметь, хлопать в ладоши, только до того момента, пока водящий не подошел вплотную к игроку «в кружке». Ребенок, который попытался убежать или просто не удержал равновесие (сдвинулся с места), когда «водящий» вплотную подошел к его кружку, сам становится водящим.

Станция «Игра народов коми»

«Биляша» (марийская народная игра)

Ход игры: на площадке чертят две линии на расстоянии 3–4 м одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с 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 удастся, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится ее 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.

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 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: чьё 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 рыцари круглого 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 с вами 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 вы думаете, 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 разделиться на две команды и выбрать капитана. **Деление на команды**

Готовы? Леди Гвинерва, 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 команду соперника 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 будут изображать. Я буду считать, и на «три» каждый игрок изображает фигуру своей команды. Игра проходит в три раунда, в итоге капитан победившей команды займет место короля 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 себе настоящего рыцаря? **Ответы**

2 Вожатый: Конечно же, без оружия! Мой доблестный супруг где-то в замке спрятал оружейный склад! Там вы сможете найти мечи для себя! Но, к сожалению, карта, которую он оставил мне, была испорчена злой колдуньей Морганой! Все кусочки рассыпались так, что ничего не 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 мечи 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, а вы знаете, что у рыцарей были не просто щиты, на них были написаны девизы! Ваша задача – с помощью предложенных материалов создать свой щит с девизом. У вас есть на это 6 минут.

1 Вожатый: Ура! Теперь мы во всеоружии и готовы выступить в поход против любого врага!

2 Вожатый: Подождите, подождите! Рыцари же не только воевали, они еще и посвящали песни и стихи прекрасным дамам. Я буду вашей прекрасной дамой. Командам короля Артура и сэра Ланселота необходимо сочинить для меня небольшое стихотворение. На это у вас ровно 5 минут.

1 Вожатый: Итак, время вышло, так что пришла пора прочесть ваши послания Её величеству. **Стихи**

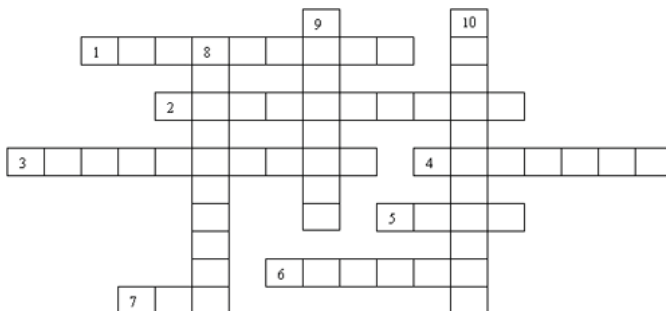
2 Вожатый: мне никогда не посвящали столь прекрасных стихов. Я поражена до глубины души. Вы почти стали настоящими рыцарями. Осталось последнее испытание. Исторический кроссворд для обеих команд, на который у вас будет по 5 минут.

По горизонтали:

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).

По вертикали:

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 колено! **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 6 шт., три коробки, 50 шишек, разрезанные бумажки с именами композиторов и их произведениями, стул-«трон», портативная колонка, телефон, корона, олимпийские кольца, обручи, конусы, скакалка, таблички с названиями станций, список с названиями станций, костюмы героев, ноутбук, колонка, микрофон, грамоты, конверты на каждую

станцию с жетонами по цветам Российского флага, конверты для каждого отряда.

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

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

Список станций ярмарки:

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

Елизавета II: Добрый день, узнали ли вы меня, друзья? Я – Елизавета II, правительница Российской империи, дочь Императора Петра, именно при мне был основан Московский государственный университет.

Выходит Михаил Ломоносов

Михаил Ломоносов: Матушка, не вели казнить, вели слово молвить.

Елизавета: Что ты, что ты, да разве тебе на коленях стоять, что 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 просто так 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, перемещаться можно в свободном порядке, по одному, парами, группами и т.д. Царский указ со списком станций прикреплѐн к стене моего дворца. Времени у вас на всё про всё 1,5 часа, как раз до ужина управитесь. Проходить станции можно и не по одному разу. На каждой станции вы будете получать награды за свои знания и ловкость, какой отряд больше всех наград принесѐт, тот и молодец, будет мною награждѐн по-царски. Прошу подняться по одному представителю от каждого отряда на сцену за конвертом для сбора наград.

Михаил: Ох, удачи вам!

1. Коронация царя Михаила (трон, корона)

Актѐр: будущий царь Михаил.

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

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

Актѐр: 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)

Актѐр: спортсмен.

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

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

Актѐры: царь Пѐтр и дворянин

«Как вы все знаете, в 1703 году Пѐтр I основал чудесный город Санкт-Петербург. Однако, когда он пришѐл 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 археологи нашли древнюю бересту, датированную 837 годом н.э., текст которой написан на древнерусском языке, и, чтобы разгадать то, что же там написано, нужно использовать специальный шифр. Докажите-ка, что вы справитесь. Разгадайте, что здесь зашифровано. Всё необходимое на столе»

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

Актёр: М.В. Ломоносов

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

7. Наскальная живопись племён Сибири – переключивание 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 переключить карандаши, чтобы получилось верное равенство».

8. 3048 год – нарисовать робота (маленькие листочки и фломастеры)

Актёр – «Робокоп»

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

9. Бал у Елизаветы II – станцевать вальс (колонка с телефоном)

Актёр – Елизавета II

«В 1816 году Елизавета II устроил бал в своём дворце, на который было приглашено всё российское дворянство. Они веселились, пели

и танцевали. Ваша задача – танцевать вальс под разную музыку, которую я буду включать вам по своему желанию».

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

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

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

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

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

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

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

Подсчёт жетонов, награждение перед огнём

Описание 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.

Место проведения: актовый зал.

Время проведения: 1 час.

Ход дела

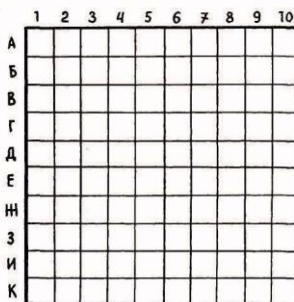
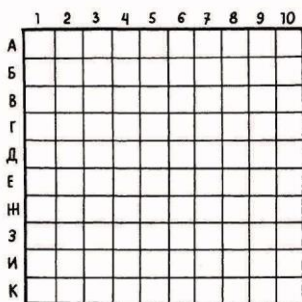
1. Объяснение правил игры.
2. Игра.
3. Подведение и итогов игры.

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

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

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

Пример поля:



□ КАТЕР



□□ ЭСМИНЕЦ



□□□ ЛИМКОР



□□□ КРЕЙСЕР



Примеры вопросов:

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

Игра на местности «Юные разведчики»

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, надписи «Юный разведчик».

Место проведения: территория лагеря.

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

Ход дела

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

2. Представить свой отряд, командира. Выбрать название и девиз.

«Заградительный огонь». Всем известно, что дело разведчика – нелегкое дело. Порой приходится передавать информацию в нелегких условиях.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«SOS». Выбирается ровное открытое место (без деревьев) для подачи сигнала бедствия. Установка: вы в зоне поражения биологическим оружием. Необходимо успеть за 30 секунд выложить на земле слово «SOS» из своих тел.

Подведение итогов. Ребятам вручаются удостоверения и шевроны.

Описание примерных сценарных ходов событий 20-го дня смены.
Миссия «Будь человеком!», «Будьте вместе!», «Будьте Первыми!»

Соревнования «Книга рекордов отряда»

Цель: создание условий для проявления творческих способностей детей и подростков.

Задачи:

– создание положительного эмоционального настроения 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 в равновесии карандаш;
- кто дольше просидит на табуретке, приподняв над полом ноги и не держась ни за что руками;
- кто поднимет и удержит в течение 10 секунд большее количество волейбольных мячей или воздушных шаров;
- кто за минуту больше раз проскачет на скакалке;
- у кого шире улыбка (измеряется линейкой);
- кто дольше без забора воздуха протянет звук «И» и т.д.

Рекорды могут быть спортивные, творческие, шуточные.

3. Подведение итогов.

Победителям могут присуждаться номинации: самый ловкий, самый выносливый, самый улыбочивый и др., вручаться медали или сертификаты.

В конце дела оформляется книга рекордов отряда (на ватмане).

Литература:

1. Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. Что делать с детьми в загородном лагере. – Кострома: МЦ «Вариант», 2001 г. – 224 с.

Конкурс лидеров «Первый среди первых»

Конкурс лидеров – одно из завершающих событий смены. Это 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»

Цель: создание условий для выявления лидеров среди участников смены.

Задачи:

- создание условий для проявления участниками конкурса коммуникативных и организаторских способностей, лидерского потенциала;
- подведение итогов смены.

Форма проведения: конкурсная программа.

Время проведения: 1,5 часа

Место проведения: актовый зал.

Участники: лидеры лагерной смены.

Оборудование: проектор, аудиоаппаратура (для музыкального сопровождения дела), канцелярские товары, и имиджевая продукция для награждения участников и победителей конкурса.

Общая идея дела. К участию в конкурсной программе приглашаются все ребята, проявившие себя в течение смены. Кандидата может предложить отряд, либо сам ребёнок может заявиться на участие. Первоначальное количество участников конкурса не ограничено. В ходе конкурсных испытаний ребята должны показать качества настоящего лидера: активность, компетентность, сообразительность, организованность, знание правил организаторской деятельности, творческие способности, общи-

тельность, самообладание, настойчивость. После каждого конкурса количество участников уменьшается – проигравшие выбывают. В конце определяется единственный победитель.

Ход дела.

1. Подготовительный этап.

За несколько дней (1-3) до начала события в лагере объявляется о конкурсе. Происходит регистрация желающих принять участие. В зависимости от количества заявившихся участников определяется характер и общее количество комплексных испытаний.

Участникам конкурса заранее (за день) выдаётся задание: подготовить визитку (самопрезентацию) длительностью не более минуты.

2. Начало конкурсной программы.

Программу можно начать с творческого номера или стихотворения Р. Рождественского.

Если вы есть – будьте первыми,
Первыми, кем бы вы ни были.
Из песен – лучшими песнями,
Из книг – настоящими книгами.
Первыми будьте и только!
Пенными, как моря.
Лучше второго художника
Первый маляр.
Спросят вас оробело:
«Кто же тогда останется,
Если все будут первыми,
Кто пойдёт в замыкающих?»
А вы трусливых не слушайте,
Вы их сдуйте как пену,
Если вы есть – будьте лучшими,
Если вы есть – будьте первыми!
Если вы есть – попробуйте
Горечь зелёных побегов,
Примериваясь, потрогайте
Великую ношу первых.
Как самое неизбежное
Взвалите её на плечи.

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

В начале программы всех участников конкурса приглашают на 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 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 словарики разгневанного лидера.

4) Конкурс: найти рациональное решение одной из ситуаций, которые возникали в лагере. Например: надо срочно сделать какое-то дело, а отряд отказывается, объясняя тем, что сейчас тихий час; совет дела запланировал спортивный праздник, но с самого утра идёт ливень и т.п.

5) Ответить на интеллектуальные вопросы и вопросы по правилам организаторской работы или о деятельности РДДМ «Движение Первых».

Примеры вопросов: Сколько правил организаторской работы существует? Расшифруйте аббревиатуру КТД. Сколько направлений деятельности есть в «Движении Первых»? и др.

6) Конкурс: придумать и провести творческую зарядку с залом.

4. Подведение итогов конкурса. Награждение участников и победителя.

Литература:

1. Областной лагерь старшеклассников 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: коллективное творческое дело.

Время проведения: 1,5–2 часа

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

Участники: все участники смены (дети и педагоги).

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

Общая идея дела.

Дело проводится в два этапа.

1. Подготовительный.

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

2. Встреча друзей.

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

Сценарий закрытия смены

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

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

Звучит марш, отряды выстраиваются на линейке.

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

Сдача рапортов готовности отрядов к линейке закрытия.

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

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

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

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 опускают флаг.

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

За это время мы стали одной большой семьей, научились понимать друг друга, прощать мелкие обиды, старались 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 приемки, 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. Сто отрядных дел / С.П. Афанасьев, С.В. Коморин. – Кострома: МЦ «Вариант», 2000. – 112 с.

Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. Что делать с детьми в загородном лагере. – Кострома: МЦ «Вариант», 2001 г. – 224 с.

Байбородова Л.В. Использование субъектно-ориентированной технологии воспитания в проектной деятельности / Л.В. Байбородова // Воспитание школьников. – 2017. – № 4. – С. 3–10.

Гутни В. Настольная книга вожатого / В. Гутнин. – М.: Альпина Паблишер, 2016. – 297 с.

Детское движение. Словарь-справочник / сост. и ред. Т.В. Трухачева, А.Г. Кирпичник. – М., 2005. – 544 с.

Куприянов Б.В. Технология и методика работы вожатого в лагере: учебное пособие / Б.В. Куприянов, О.В. Миновская – Кострома: Издательство «Авантитул», 2024. – 220 с.

Леонтьев Д.А. Самореализация и сущностные смыслы личности // Психология с человеческим лицом: гуманистическая перспектива в постсоветской психологии. – М., 1997. – С. 156–176.

Лутошкин А.Н. Как вести за собой. – М., Просвещение, 1981.

Маслоу А. Мотивация и личность. – СПб: Питер (Сер. Мастера психологии), 2021. – 400 с.

Немов Р.С. Путь к коллективу: Книга для учителей о психологии ученического коллектива / Р.С. Немов, А.Г. Кирпичник. – М.: Педагогика, 1988. – 144 с.

Областной лагерь актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «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.

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.

Методическое издание

**Программа профильной смены Движения Первых
для разновозрастных отрядов лагерей
с дневным пребыванием
«Смены первых: Первооткрыватели лета»**

Методическое пособие

Электронное издание сетевого распространения

Редактор ****

Компьютерная вёрстка *А. Н. Коврижных*

Дизайн обложки *Л. А. Колодий-Тяжов*

Корректор ****

Подписано в печать _____.

Уч.-изд. л. 9,8

Формат 60х90/16.

Тираж 500 экз.

Заказ № *****.

Костромской государственной университет.

156005, Кострома, ул. Дзержинского, 17