



Утверждаю:

Директор MAOU «СОШ №3»

Ю.Е. Пименов

Приказ № 10 от «10» мая 2026 года

Календарный план воспитательной работы летнего пришкольного лагеря с дневным пребыванием детей «Эврика»

Направление «Смена Первых»

Основные этапы смены

1 этап. Организационный этап (1-3 день). Включает определение целей, задач смены, работа на сплочение отрядов, определение перспектив деятельности.

Целевые ориентиры: адаптация участников к условиям жизни в лагере; формирование детских объединений (отрядов), предъявление педагогических требований, организационное оформление первичных коллективов.

Задачи организационного периода:

- адаптация участников смены, знакомство с правилами пришкольного лагеря, распорядком дня;
- знакомство с территорией и инфраструктурой лагеря;
- знакомство со всеми участниками смены;
- знакомство с содержанием программы смены.

Отрядные дела на данном этапе являются основным средством формирования коллектива, его сплочения: КТД, в том числе малые формы, игры, организационные сборы отряда и другое.

Общелагерные дела. В начале смены массовые дела отвечают целям и задачам организационного периода и работают на формирование первичных коллективов (отрядов), обеспечивают участие детей в той деятельности, которая им предлагается (включение в деятельность на когнитивном и эмоциональном уровне): общие сборы лагеря, ритуалы, маршрутно-диагностическая игра, линейка открытия смены. В роли организатора выступает педагогический отряд, задавая образец, эталон для отрядов.

2 этап. Основной этап (4-18 день). Включение в деятельность через организацию коллективных дел и общелагерных событий, через выбор участниками интересных видов деятельности.

Целевые ориентиры: погружение участников в содержание направлений деятельности Движения; развитие коммуникативных, лидерских, организаторских навыков; формирование опыта коллективно-творческой социально значимой деятельности, предъявление образцов поведения и организации событий.

Задачи основного периода:

- знакомство с направлениями деятельности Движения;
- поддержание благоприятного эмоционально-психологического климата;
- создание условий для проявления каждым ребёнком индивидуальности, его творческого и нравственного потенциала, активности и инициативы, развития лидерских и коммуникативных качеств;
- приобщение детей к здоровому образу жизни;
- формирование взаимоотношений внутри коллектива.

На данном этапе вводится система Советов дела, в которые входят по 1-3 представителя от каждого отряда для подготовки и проведения общелагерного дела согласно плану-сетке. Каждый Совет дела представляет свой проект мероприятия, в случае утверждения несет полную ответственность за него перед лагерем и получает необходимые полномочия для его организации. Состав Совета дела каждый раз меняется в зависимости от деятельности, участники смены выбирают интересующее их направление и входят в состав Совета дела по данному направлению.

На данном этапе каждый отряд является организатором своего собственного выступления на общелагерном мероприятии. Для этого отряды могут разбиваться на микрогруппы, создается система чередования поручений, вожатый (педагог) организует в своем отряде деятельность с учетом опыта детей.

3 этап. Заключительный этап (19-21 день). Подведение итогов смены

Целевые ориентиры: содержательное и эмоциональное подведение итогов смены; построение перспектив дальнейшего развития и взаимодействия.

Задачи итогового периода:

- реализация ключевого события – большого совместного праздника, закрепляющего все этапы коллективно-творческого дела;
- поднятие самооценки каждого участника и значимости для него жизни в коллективе с помощью общественного признания его индивидуальных заслуг;
- награждение детей/отрядов за активное участие в программе лагеря, вручение благодарственных писем родителям и педагогам детей;
- подготовка детей к завершению смены, усиление контроля за жизнью и здоровьем детей.

На данном этапе проводится общий итоговый сбор, линейка закрытия смены, конкурсная программа «Лидер» и др., а также важным является проведение итоговых отрядных дел – итоговые сборы, часы сюрпризов.

4 этап. Этап последствий. Предполагает работу с участниками программы после смены в первичном/местном/региональном отделении.

Примерный распорядок дня тематического отряда «Смена Первых»

08:30 - 08:45 – сбор детей

08:45 - 09:00 – зарядка

09:00 - 09:15 – утренняя общелагерная линейка

09:15 - 09:45 – завтрак

09:45 - 10:00 – утренний сбор отряда

10:00 - 11:30 – работа по тематическому плану: *отрядное дело*

11.30 - 13.00 – работа по тематическому плану: *общелагерное дело*

13:00 - 14:00 – обед

14:00 - 14:30 – свободная деятельность по интересам, подведение итогов дня в отрядах

14.30 - уход домой

Зарядка – выполнение комплекса физических упражнений, танцевальная разминка и разучивание флешмобов. Зарядку могут проводить сами дети, чередуясь группами.

Утренняя общелагерная линейка. Ежедневный ритуальный момент (возможно с поднятием флагов), описанием содержательных моментов дня, обозначением дежурных. На утреннем сборе могут быть творческие сюжеты: презентация основного дела дня, поздравления именинников, песня и т.п. В зависимости от тематики дня на утреннем сборе рекомендуется обозначить флагманские проекты Движения (например, «Береги планету!» - «Юннаты первых», «Служи Отечеству!» – «Хранители истории» и т.п.)

Утренний сбор отряда. Ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы спланировать день, узнать распорядок дня, озвучить анонсы дел и событий, определить и распределить текущие задачи. Можно ежедневно выбирать дежурного командира, отвечающего за соблюдение основных режимных моментов. необходим для обеспечения позитивного начала дня, мотивации на предстоящую деятельность.

Работа по тематическому плану – отрядные дела, творческие и спортивные мероприятия, работа кружков и секций, прогулки, общелагерные события, сбор Совета дела.

Свободная деятельность по интересам – в это время ребята могут обсудить интересующие вопросы, поиграть в настольные, подвижные или другие игры, порисовать и т.д.

Подведение итогов дня. Коллективный анализ прожитого дня и проведенных мероприятий или участия в событиях. Педагогической задачей анализа является следующая: научить ребят видеть

причины успехов и неудач того или иного дела с тем, чтобы в дальнейшем они могли использовать положительные стороны и избежать типичных ошибок. В завершении анализа дня определяются перспективы на следующий день, выбираются дежурные и члены других сводных групп. Последним элементом сбора отряда должно стать доброе пожелание перед уходом. Как вариант – использовать ритуал прощания, придуманный отрядом.

Содержание программы смены

Содержание программы предполагает описание ключевых дел смены, которые рекомендованы к реализации. Педагогический коллектив лагеря может добавлять или разнообразить формы проводимых дел любого тематического дня при условии, что они будут представлены и реализованы в единой логике содержания всей программы и смысла игрового сюжета.

Игровая модель смены

Предлагаемый замысел смены состоит в том, чтобы, сохраняя и развивая облик воспитательной системы лагеря, придать жизнедеятельности детей в этой смене игровой (сюжетно-ролевой) контекст, что предоставит детям возможность проявить инициативу, активность, оперировать близкими им понятиями и ориентирами.

Отряды – участники смены отправляются в большое путешествие по прекрасной *стране Первых*. Каждый отряд становится *клубом путешественников*. Каждый отряд оформляет собственный рюкзак путешественника на отрядном уголке для наглядности успехов ребят. В отрядный уголок входит:

- Название клуба путешественников;
- Девиз;
- Эмблема (герб);
- Правила/законы клуба (закон «ноль-ноль», закон поднятой руки, закон микрофона и т.д.)

В течение смены каждому отряду предлагается наполнять свой «Отрядный рюкзак путешественника» артефактами, которые путешественники получают в качестве награды за мероприятия, отличное поведение и иные моменты, предусмотренные организаторами смены. Артефакты могут выглядеть как изображение, соотносимое с тематикой дня, которое участники складывают в карман «рюкзака» или приклеивают на него. Такой игровой замысел объясняется идеей накопления багажа знаний, опыта, полезных привычек, впечатлений в течение всей программы.

Отдельным «кармашком» рюкзака выделяется «героя дня», который будет выбран по итогам анонимного голосования детей в отряде в конце дня.

План-сетка смены

Представляет собой перечень ключевых событий каждого дня, отражающих целевые ориентиры периода смены и конкретного тематического дня. Кроме указанных в плане-сетке мероприятий в лагере реализуются традиционные для конкретного лагеря и общие для всех отрядов события досугового, трудового и воспитательного характера. К ним можно отнести, например, утреннюю линейку, общественно-полезный труд, час песни, игры на свежем воздухе и т.д. Также в план-сетке не указываются основные режимные моменты дня (подъем, зарядка, приемы пищи, дневной отдых).

Организационный этап		
1 день	2 день	3 день
<p>«ЗНАКОМСТВО С ПЕРВЫМИ!»</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Общий сбор-старт ▪ Творческие игры-задания для знакомства и взаимодействия «Первые впечатления» 	<p>ДЕНЬ ПЕРВЫХ!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Тематический старт дня ▪ Классная встреча с руководителем МО «Движения Первых» ▪ Организационный сбор отряда «Наш Клуб путешественников» 	<p>БЫТЬ С РОССИЕЙ!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Торжественная линейка «Это моя Россия» ▪ ИгроТрек «Одно слово» ▪ Акция «Письмо другу» ▪ Сбор Совета дела №1

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Маршрутная игра «Первые открытия» ▪ Готовимся к открытию 	<p>отправляется в путь!», подготовка к линейке открытия</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Линейка открытия смены 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Тематическая беседа «Быть вместе»
Основной этап		
<p style="text-align: center;">4 день</p> <p style="text-align: center;">УЧИТЬСЯ И ПОЗНАВАТЬ!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ИгроТрек «Капсула времени» ▪ Интеллектуальная игра 	<p style="text-align: center;">5 день</p> <p style="text-align: center;">ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Игра «Мы из будущего» ▪ Сбор Совета дела №2 ▪ Просмотр и обсуждение научно-популярного фильма. 	<p style="text-align: center;">6 день</p> <p style="text-align: center;">СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ «Фотокросс» ▪ Сбор Совета дела №3 ▪ Праздник Песни и Танца
<p style="text-align: center;">7 день</p> <p style="text-align: center;">НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ «Атлас новых профессий» ▪ Деловая игра «Мой регион» 	<p style="text-align: center;">8 день</p> <p style="text-align: center;">БЛАГО ТВОРИ!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Марафон социальных акций ▪ Сбор Совета дела №4. ▪ Тематическая беседа «Добро в нашей жизни» 	<p style="text-align: center;">9 день</p> <p style="text-align: center;">СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Творческая мастерская «Подарок своей семье» ▪ Сбор Совета дела №5. ▪ Конкурс песни «Тебе, мое Отечество!»
<p style="text-align: center;">10 день</p> <p style="text-align: center;">ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ «Игры нашего двора» ▪ «Шоу спортивных рекордов» ▪ Сбор Совета дела №6. 	<p style="text-align: center;">11 день</p> <p style="text-align: center;">БУДЬ ЗДОРОВ!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Час здоровья «Здоровье – это здорово!» ▪ Квест «Секреты здоровья» 	<p style="text-align: center;">12 день</p> <p style="text-align: center;">РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Игра-коммуникация «Открытое пространство» ▪ Конкурс 3D-газет ▪ Конкурс новостных видеороликов
<p style="text-align: center;">13 день</p> <p style="text-align: center;">БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Экологическая игра «Сделай, как Я» ▪ Классная встреча. ▪ Сбор Совета дела №7. 	<p style="text-align: center;">14 день</p> <p style="text-align: center;">УМЕЙ ДРУЖИТЬ!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Отряд в гостях у отряда ▪ «Всемирный фестиваль молодежи (ВФМ) в миниатюре» ▪ Сбор Совета дела №8. 	<p style="text-align: center;">15 день</p> <p style="text-align: center;">ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Конкурс «Достопримечательности моей республики» ▪ «Сколько саженей в аршине» ▪ Сбор Совета дела №9.
<p style="text-align: center;">16 день</p>	<p style="text-align: center;">17 день</p> <p style="text-align: center;">БЫТЬ ВМЕСТЕ!</p>	<p style="text-align: center;">18 день</p> <p style="text-align: center;">БЫТЬ ПЕРВЫМИ!</p>

<p>ЗНАЙ СВОИ КОРНИ. ЕДИНСТВО В МНОГООБРАЗИИ!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Проект отряда ▪ Квиз о национальной культуре и традициях 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Фотосессия «Как нам вместе хорошо!» ▪ Конкурс «Лучшая песня о дружбе» 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ценностная игра «Кодекс Первых» ▪ Конкурсная программа «Лидер Первых» ▪
Заключительный этап		
<p style="text-align: center;">19 день</p> <p style="text-align: center;">Спасибо!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Диагностика №3 ▪ Рисунки на асфальте: «Мое лето» 	<p style="text-align: center;">20 день</p> <p style="text-align: center;">БЫТЬ В ДВИЖЕНИИ!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Час сюрпризов ▪ Стартинейджер 	<p style="text-align: center;">21 день</p> <p style="text-align: center;">НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Торжественная линейка Первых ▪ Итоговый сбор отряда «До новых встреч»

**Содержательное наполнение смены:
методические материалы для организаторов смены
Организационный этап (1-3 день)**

1 ДЕНЬ. «ЗНАКОМСТВО С ПЕРВЫМИ!»

Задачи: создание условий для знакомства детей в отрядах и с педагогическим коллективом, формирования коллективов, командообразования, знакомство с территорией лагеря.

Итог дня в основной системе мотивации: получение всего необходимого для создания «Отрядного рюкзака путешественника».

Название события дня	Краткое описание
<p>Общий сбор-старт <i>(общелагерное мероприятие)</i></p>	<p>Происходит первое знакомство с программой смены, ее игровым замыслом, общелагерной системой стимулирования, вожатыми (педагогами), распределение по отрядам (если этого не было ранее). Обозначаются основные содержательные моменты программы, предстоящие события, правила поведения и пребывания на территории, распорядок дня. Общий инструктаж по технике безопасности, противопожарной безопасности и ПДД.</p>
<p>Творческие игры-задания для знакомства и взаимодействия «Первые впечатления» <i>(отрядное мероприятие)</i></p>	<p>Вожатым (педагогом) проводятся серии игр позволяющих организовать знакомство в отряде, содействуют коллективообразованию. Проговаривается техника безопасности и правила поведения в отряде.</p>
<p>Маршрутная игра «Первые открытия» <i>(общелагерное мероприятие)</i></p>	<p>Маршрутная игра проводится на территории школы, населенного пункта и знакомит ребят с границами, традициями, обычаями.</p>

Примерные сценарные планы ключевых событий дня Общий сбор-старт

Продолжительность – 30 минут.

Место проведения – актовый зал (открытая площадка).

Ведущие приветствуют участников, представляются, проводят игры с залом.

Игра «Как живешь?»

Ведущий задает вопрос, а зал отвечает, выполняя соответствующее движение:

Как живешь? – Вот так! – Кулак вперед, большой палец вверх.

Как встаешь? – Вот так. – Встать со стульев, руки вверх, потянуться.

Как идешь? – Вот так! – Движение, имитирующее ходьбу.

Как бежишь? – Вот так! – Бег на месте.

Ночью спишь? – Вот так! – Ладонки под щеку.

А молчишь? – Вот так! – Палец ко рту.

А кричишь? – Вот так! – Все громко кричат и топают ногами.

Игра «Всех запомнил»

Ведущий: Девчонки и мальчишки нашей смены. Вас очень много, и все вы очень интересные. Я очень хочу с вами познакомиться. Я сейчас назову свое имя, а когда я взмахну руками, каждый из вас должен назвать свое имя. Итак, внимание!

— Меня зовут, а вас?

— (все дети выкрикивают свое имя).

— Молодцы, я всех запомнил, вот мы и познакомились!

После снятия эмоционального напряжения с помощью игр ведущий переходит к блоку общей информации о смене.

Слова Ведущего: Дорогие ребята, мы рады пригласить вас отправиться в увлекательное путешествие по прекрасной стране Первых. Кто любит путешествовать, поднимите руку... Как здорово, что в этом зале много путешественников, путешествуя мы развиваемся и становимся более успешными. Во время путешествий мы узнаем о разных культурах, традициях и обычаях других людей. Это помогает нам понимать, что мир разнообразен и удивителен. Кроме того, путешествия учат нас быть открытыми и добрыми, уважать различия и находить общий язык с людьми из разных стран. Новые места и знакомство с людьми могут вдохновить нас, расширить наши знания и умения, а также помочь нам лучше понять самих себя. С завтрашнего дня каждый отряд лагеря станет клубом путешественников. У каждого клуба будет своё название, девиз, эмблема (герб) и правила.

Теперь вопрос, что делает человек, когда собирается в путешествие? Правильно, первым делом он упаковывает в свой чемодан или рюкзак самые любимые и необходимые вещи. В течение смены мы с вами тоже будем собирать рюкзак. У каждого из ваших отрядов он будет своим, уникальным. Как мы будем это делать, вы узнаете сегодня чуть позже. А сейчас предлагаю вам познакомиться с наставниками/вожатыми нашего лагеря.

Далее следует знакомство с педагогическим отрядом и вожатыми. Его можно провести в виде заранее отрепетированного творческого выступления или танцевального номера, за которым смогут повторять участники.

Следующий блок должен познакомить участников с особенностями смены, законами, фишками, традициями. Например, это может быть особое приветствие, принятое на базе лагеря, особые аплодисменты или кричалки поддержки для выступающих.

Для повышения активности и раскрепощения участников вновь проводится игра с залом.

Игра «Воробей»

Ведущий говорит четверостишие:

Шел по крыше воробей,

Собирал своих друзей.

Много-много-много нас.

Встают мальчишки сейчас (все мальчишки должны встать со своих мест).

Последняя строчка четверостишья может иметь любые концовки, поднимая ребят с любыми признаками, именами и увлечениями.

Завершением сбора-старта должен стать анонс ближайших событий дня и позитивные напутственные пожелания от ведущих.

Творческим завершением сбора может стать общее исполнение известной песни.

Рекомендации по подготовке:

- подготовить качественный яркий номер от педагогического отряда;
- по результатам регистрации собрать интересные факты об участниках;
- подготовить раздаточный материал: правила поведения и пребывания на территории, распорядок дня, инструктаж по технике безопасности, противопожарной безопасности и ПДД.

Творческие игры-задания для знакомства и взаимодействия «Первые впечатления»

Продолжительность – 90 минут.

Место проведения – отрядное место.

Для того чтобы помочь ребятам настроиться на размышления о своих интересах и планах, рекомендуется начать с разминки.

«Что общего». Один ребенок – ведущий – встает в середину. Остальные встают вокруг него в плотный круг плечом к плечу. Ведущий говорит: «Меняются местами те,...» (называет некий признак). Задача игроков – покинуть свое место и поменяться местами с кем-то другим, у кого есть тот же признак. Пока игроки меняются местами, ведущий должен успеть занять освободившееся место. Игрок, который остался без места в круге, становится ведущим. Признаки должны быть связаны с ожиданиями от смены: кто хочет веселиться, кто хочет найти новых друзей, кому нравится участвовать в мероприятиях Движения и т.д. Детям не обязательно знать, с кем именно они поменяются местами. Если ребенок услышал свой признак, оставаться на своем месте нельзя. В отряде даже может оказаться всего один игрок с названным признаком, и ведущий может успеть занять его место, когда тот выйдет из круга.

Также ребятам можно раздать анкеты, которые им нужно самостоятельно заполнить. Самым младшим участникам программы вожатый может помочь читать вопросы, записывать ответы или показывать, как пишутся отдельные слова. При возникновении серьезных затруднений с письмом, ребенку можно предложить записать на телефон голосовые ответы на вопросы вожатого.

Текст анкеты.

1. В лагере для меня важнее всего (выбери один или несколько вариантов из списка или допиши свой):

- найти друзей;
 - подружиться с вожатыми;
 - весело проводить время;
 - отдохнуть от учебы и школы;
 - узнать что-то новое;
 - научиться чему-то полезному;
 - попробовать себя в чем-то новом, чего раньше не делал(а);
 - быть активным, не сидеть без дела;
 - отдыхать и меньше двигаться;
 - часто выступать и быть в центре внимания;
 - свой вариант: _____.
2. Эта смена мне понравится, если ...
 3. Я буду доволен(а) собой, если на смене ...
 4. Я бы не хотел(а), чтобы на смене ...
 5. Кем ты хочешь стать, когда вырастешь (профессия)?
 6. Какое твоё хобби?
 7. Какие кружки или секции ты посещаешь?

Результаты первичных ответов на анкету можно будет сравнить с участниками в конце смены. Также полученные ответы могут помочь водителю и самим ребятам выбрать направления Движения и Совет Дела на смене.

Дополнительные игры можно найти в материалах по ссылке: <https://disk.yandex.ru/i/UKmMLbEx6j8Ytg>



Маршрутная игра «Разведка Первых»

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 РАССЛЕДОВАНИЯ.

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 человека, многие детективы вживаются в его образ. То же самое предстоит сейчас вам. Я буду зачитывать описание, вы внимательно слушаете описание, затем изображаете.

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 сладости люблю...»

2. У него была обаятельная улыбка. Он немного прихрамывал на левую ногу. Слабостью в его характере было то, что он постоянно расстегивал и застегивал пуговицы на воротнике рубашки.

3. Походку его можно было назвать тараканий шаг. Одна штанина была закатана выше колен. Первое, что бросалось в глаза при встрече с ним, это то, что он трясся, как осиновый лист, и бормотал что-то себе под нос.

4. Это был высокий мужчина с гордо поднятой головой и широкой грудью. Руки он постоянно держал в карманах и лишь изредка вынимал левую руку, чтобы почесать в затылке. При этом его глаза бегали в разные стороны, а правая нога изредка подергивалась.

5. Это была девушка низкого роста, которая во время ходьбы держала руки так, будто они прилипли к телу. Примечательной особенностью внешности было то, что через каждые 5 шагов она делала полный оборот на 360 градусов.

Задание 5. СБОР ФАКТОВ.

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 «СБОР ФАКТОВ». 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.

2 ДЕНЬ. ДЕНЬ ПЕРВЫХ!

Задачи:

- создание условий для знакомства детей с программой смены;
- организационное оформление отрядов, создание условий для их самопрезентации.

Итог дня по общей системе мотивации: у отряда должен быть готов уголок с собственным рюкзаком (название, девиз, эмблема, правила)

Название события дня	Краткое описание
Тематический старт дня	Материалы для проведения «День Первых» по ссылке: https://disk.yandex.ru/d/kmi84DHIjacDRw 

Классная встреча с руководителем МО «Движения Первых»	Живой диалог с представителем отделения о миссиях, направлениях, ценностях «Движения Первых»
Организационный сбор отряда «Наш Клуб путешественников отправляется в путь!», подготовка к линейке открытия <i>(отрядное мероприятие)</i>	<p>На организационном сборе определяются командные цели на смену, выбираются органы самоуправления в отряде (командир, заместитель, ответственные по направлениям работы), происходит подготовка к линейке открытия (название, девиз, эмблема), объясняются основные ритуалы (гимн, флаг).</p> <p>Надо помнить, что самые важные решения должны приниматься коллективно, с обсуждением и голосованием. Для того чтобы настроить отряд на открытое общение во время сбора, следует начать его с игр-разминок, направленных на взаимодействие участников и выявление лидеров. Также для решения задач дня можно использовать творческие задания и игровые методы. Например, нарисовать собирательный портрет отряда, разыграть выборы командира с помощью игры «Космос», использовать мозговой штурм для определения названия и т.д.</p> <p>Оформление отрядных уголков: «Наш Клуб путешественников». Оформляется ватман с изображением «Отрядного рюкзака», обязательны эмблемы Движения Первых и отряда на рюкзаке.</p>
Линейка открытия смены <i>(общелагерное мероприятие)</i>	Линейка открытия смены – торжественный старт смены. Отряды (Клубы путешественников) представляют свои названия, девизы, эмблемы, сдают рапорты о готовности к смене. Линейка должна дать возможность ребятам почувствовать, что они – это частичка лагеря. Линейка открытия наполнена ритуальными моментами: поднятие флага России, знаменная группа, исполнение гимна. На линейке произносят торжественные слова, исполняются творческие номера, флешмобы.

Примерные сценарные планы ключевых событий дня

«Наш Клуб путешественников отправляется в путь!»

Продолжительность – 90 минут.

Место проведения – отрядное место.

Примерный план для вожатого:

1. Провести собрание с детьми, на котором предложить им обсудить и выбрать название для своего отряда. Поддерживать детей в процессе и помогать им выражать свои идеи.
2. Предложить ребятам придумать девиз и лозунг для отряда. Поощрять творчество и оригинальность в их подходе к выбору мотивирующих фраз.
3. Вместе с детьми обсудить, какие правила они хотели бы установить в своем отряде. Помочь им сформулировать правила таким образом, чтобы они отражали ценности и цели отряда.
4. Помочь детям принимать решения коллективно, с обсуждением и голосованием, чтобы все члены отряда чувствовали себя вовлеченными и важными.
5. Предложить детям творчески оформить название, девиз, лозунг, правила и «Отрядный рюкзак». Поощрять участие и оригинальные идеи.

6. Помочь ребятам выбрать командира отряда с помощью игры «Космос». Поддерживать активность детей в процессе выбора.

Слова Вожатого: Дорогие ребята, сегодня у нас особый день, чтобы вместе создать – наш собственный отряд «Клуб путешественников». Мы собрались здесь, чтобы вместе придумать название для нашего клуба, создать девиз, лозунг и установить правила, которые будут наполнять нашу жизнь радостью, дружбой и приключениями.

Мы можем выбрать название, которое будет отражать наше стремление к познанию мира, девиз, который будет вдохновлять нас на подвиги, и лозунг, который будет напоминать нам о наших ценностях.

Мы также можем вместе установить правила, которые помогут нам жить в гармонии, поддерживать друг друга и делать наш отряд местом, где каждый чувствует себя важным и нужным.

Давайте воспользуемся этим днем, чтобы создать отряд, который будет наполнен взаимопомощью, творчеством и дружбой. Алга, ребята!

Игра «Космос»

Сейчас весь наш отряд полетит на космическом корабле на Марс, но для того, чтобы полететь, нам нужно как можно быстрее организовать экипаж. В экипаж входят: капитан, штурман, пассажиры и «заяц». Итак, кто быстрее?!

Обычно, функции организатора берет на себя лидер, но распределение ролей может произойти таким образом, что лидер выберет себе роль «зайца», чтобы все смогли принять участие. Поэтому, после распределения ролей можно каждому задать вопрос, а почему они выбрали или согласились на роль капитана/штурмана/зайца.

Линейка открытия смены

Материалы для проведения по ссылке: https://disk.yandex.ru/d/G6BFNcXC_yEqcA



3 ДЕНЬ. БЫТЬ С РОССИЕЙ!

Задачи: 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.

Итог дня по общей системе мотивации: в рюкзак можно положить картинку флага РФ как символа дня.

Название события дня	Краткое описание
Торжественная линейка «Это моя Россия» <i>(общелагерное мероприятие)</i>	Тематический общий сбор лагеря. Торжественное построение участников смены, на котором формируется установка на эффективное участие каждого ребенка в событиях дня «Быть с Россией», знакомство с программой дня. Содержательная часть линейки должна отражать значимость истории, культуры и государственных символов страны, творческие номера – создавать позитивный образ патриота.
Игротрек «Одно слово» (отрядное мероприятие)	ИгроТрек направлен на развитие речевого мышления, развитие способности к речевому общению, а также способствует созданию атмосферы творчества, фокусирует внимание на вопросах о понимании миссии и деятельности Движения, на которые можно ответить в течение оставшихся дней смены.
Акция «Письмо другу» <i>(отрядное мероприятие)</i>	Предполагает написание детьми писем участникам смен в пришкольных лагерях соседних школ района с их последующей передачей. Такая акция позволит участникам почувствовать себя частью большого сообщества сверстников и единомышленников. Письма могут писаться индивидуально и отрядами.
Сбор Совета дела №1	Сбор сводного отряда (по 1-3 представителя от каждого коллектива), обеспечивающего организацию общелагерного дела следующего дня. <i>Дело для подготовки «Интеллектуальная игра».</i> Это первая встреча сводного коллектива по подготовке общелагерного мероприятия. Для работы с временным коллективом должен быть выбран один педагог, который не только поможет ребятам подготовить качественное событие для всего лагеря, но и обучит их самих выполнять отдельные организаторские функции. Необходимо четко обозначить время работы совета дела в распорядке дня, предоставив в общей сложности не менее 2 часов в этот день, а также место сбора совета.
Тематическая беседа «Быть вместе» <i>(отрядное тематическое подведение итогов дня)</i>	Основой для обсуждения на сборе отряда может послужить древняя народная притча про веник и прутья. 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 единстве. В конце сбора важно провести анализ дня, вспомнить ключевые события:

	<p>Какое событие сегодня стало для меня самым значимым?</p> <p>Что нового я узнал о нашей стране?</p> <p>Что для меня означает быть вместе? Быть с Россией?</p> <p>Для запечатления этого дня вожатый может подготовить сюрпризики на память. В завершении можно исполнить отрядную песню и провести ритуал прощания, который в дальнейшем будет проводиться а конце каждого дня.</p>
--	---

Примерные сценарные планы ключевых событий дня Торжественная линейка «Это моя Россия»

Продолжительность – 15 минут.

Место проведения – актовый зал/открытая площадка пришкольного лагеря.

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

Отряды сдают рапорты.

Ведущий: Торжественная линейка, посвященная тематическому дню «Быть с Россией» объявляется открытой.

Ведущий: 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.

Ведущий: вольно!

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

Дети: да!

Ведущий: отлично! Давайте начнем с нашей великой истории. Все мы знаем, что Россия – одна из самых больших стран в мире. Ее 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 ее культуру уникальной и неповторимой. Кроме того, нашей стране также присуща удивительная природа. Россия богата разнообразными ландшафтами, от горных хребтов до бескрайних равнин и величественных рек. И наконец, необходимо вспомнить о наших знаменитых личностях. Россия дала миру множество выдающихся писателей, художников, ученых и спортсменов. Будьте горды своей страной и помните, что каждый из вас – часть этой прекрасной истории.

Ведущий: 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!

Тематические творческие детские номера, подготовленные участниками смены пришкольного лагеря.

ИгроТрек «Одно слово»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – отрядное место.

Необходимые ресурсы: набор фотографий с официального сайта, социальных сетей Движения Первых; ватманы, флипчат или стенд.

Предварительная подготовка: выбор аудитории с возможностью организации работы по группам.

Целью данного игротрека является развитие речевого мышления, развитие способности к речевому общению. Игротрек поможет создать атмосферу творчества, а также обозначить вопросы о понимании миссии и деятельности Движения, на которые можно ответить в течение оставшихся дней.

Первая игра. Эта игра требует небольшой подготовки, так как для нее понадобится набор фотографий с официального сайта, социальных сетей Движения Первых. На фотографиях должны быть запечатлены моменты участия детей в различных мероприятиях, положительные эмоции и командные форматы работы. Отряд разбивается на команды по 5 человек. Необходимо разложить фотографии и попросить команды выбрать по три фотографии, которые их привлекли. Когда все команды сделают свой выбор, им предлагается рассказать, что они видят на изображении, какие чувства оно вызывает и почему они его выбрали. Эта игра позволит ребятам еще раз окунуться в атмосферу деятельности Движения.

Вторая игра. Вожатый задает вопрос всем ребятам в отряде: «Прожив в смене уже 3 дня, ответьте сегодня на вопрос: «Что такое для вас Движение Первых? Выберите для себя одно слово, которое передаст содержание вашего ответа». Время на обдумывание - 3 минуты. После этого ребята озвучивают свой ответ, а вожатый записывает все слова на ватман. Далее вожатый делит отряд на команды по 3 человека. Задание для команды - придумать крылатое выражение, используя слова-характеристики, придуманные в первой части игры. Под крылатыми выражениями понимаются лаконичные формулировки, отражающие деятельность Движения Первых, которые можно будет использовать в продвижении Движения среди детей и молодежи.

Акция «Письмо другу»

Продолжительность – 30 минут.

Место проведения – отрядное место.

Данная акция позволяет объединить незнакомых ребят, создать ощущение причастности к масштабному проекту проведения смен в пришкольных лагерях, помочь приобрести нового друга.

Каждому ребенку предлагается написать небольшое письмо, в котором он расскажет о себе, своих увлечениях и интересах, своем районе и школе, 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 пришкольного лагеря. Обмен письмами можно организовать среди пришкольных лагерей внутри одного муниципального образования или выйти на региональный уровень.

Старт акции может быть дан для участников смены на линейке, а сам процесс написания писем – в отрядных местах.

После проведения акции «Письмо другу» для поддержания интереса к общению и объединению детей предлагается организовать общелагерную почту. У каждого отряда появляется собственный почтовый ящик и любой желающий может отправить письмо, адресованное кому-то лично или целому коллективу. Такая почта может существовать в течение всей смены с назначением ответственных детей, выполняющих роль почтальонов.

Совет дела

Деятельность сводного отряда организаторов общелагерного мероприятия педагог должен последовательно сопровождать. Первую встречу совета дела лучше назначать накануне запланированного мероприятия.

Общий план работы закрепленного за советом дела наставника в ближайшие два дня должен включать в себя:

1. Знакомство участников. Наставник проводит игры и упражнения на запоминание имен и снятие эмоционального напряжения.

«Снежный ком». Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

«Одеяло». Участники делятся на две команды, располагаясь друг напротив друга. Между ними натянута одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал – забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая «перетянет» к себе больше игроков, т.е. та команда, которая знает больше имен.

«Дрозд». Участники образуют два круга – внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: «Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щечки аленькие и у тебя щечки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга». При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щечкам, обнимаются илижимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

2. Постановка целей. Наставник обозначает цель общелагерного мероприятия. Далее совет дела совместно формирует цель своего коллектива, отвечая на вопрос: «как мы пойдем, что справились успешно?». Затем каждый участник записывает на листочке свою личную цель участия в совете дела, сворачивает ее, подписывает и оставляет методисту на хранение. Желающие могут поделиться своими целями со всеми.

3. Информационный блок. Наставник знакомит ребят с той формой воспитательной работы, которую им предстоит реализовать. Если совет дела готовит интеллектуальную игру, то необходимо проговорить ее основные признаки, форматы, способы участия, привести примеры известных игр.

4. Выработка идеи. Для дальнейшего конструирования мероприятия и составления плана его подготовки следует определиться с основными

характеристиками события:

- тематика (в каких воображаемых обстоятельствах окажутся участники мероприятия);
- способ участия (индивидуальный или групповой, отрядами или смешанными командами);
- условия проведения (каким образом будут располагаться участники, что будет центром внимания, будет ли перемещение);
- элементы мероприятия (какие будут станции, туры, уровни внутри мероприятия);
- содержание (какую информацию собираемся дать участникам, какую сферу жизни затронуть).

5. Планирование подготовки. После того, как совет дела договорился о том, каким в общих чертах будет их мероприятие, следует составить общий план дальнейших действий. В план организаторской работы обязательно должны войти: написание сценария, репетиция, подбор инвентаря, информационная компания, художественное и музыкальное оформление. После составления всего перечня необходимых задач совет дела распределяет между собой зоны ответственности, договаривается о сроках выполнения заданий.

Как правило, этим этапом завершается работа первого дня. Но при наличии свободного времени ребята могут продолжить свою деятельность, выполняя свои задания индивидуально или в микрогруппах.

6. Подготовка, текущий контроль. Основная организаторская работа выпадает на тот день, в который должно состояться мероприятие. Наставнику важно регулярно проверять ход выполнения заданий, включаться в решение кризисных моментов, поддерживать мажорный эмоциональный фон работы.

7. Проведение мероприятия. Педагогу важно внушить уверенность в ребят, продемонстрировать поддержку окружающих, значимость ожидаемого события. Быть готовым к

решению форс-мажорных ситуаций. Перед началом или в завершении мероприятия наставник может взять слово и представить лагерю организаторов события.

8. Подведение итогов. Сразу после окончания мероприятия наставнику важно поддержать воодушевление ребят, возможно вручение памятных презентов. После мероприятия совет дела собирается вместе, чтобы проанализировать мероприятие, определить степень достижения целей (в том числе и индивидуальных, которые наставник вернет ребятам), обратить внимание на полученные знания и опыт.

Основной этап (4-18 день).

4 ДЕНЬ. УЧИТЬСЯ И ПОЗНАВАЙ!!

Задачи: создание условий для знакомства детей с направлением деятельности Движения – **образование и знания**, формирования опыта коллективно–творческой социально значимой деятельности; формирование познавательного интереса участников.

Итог дня по общей системе мотивации: в рюкзак можно положить изображение книги, как символ тематики дня.

Название события дня	Краткое описание
ИгроТрек «Капсула времени» (отрядное мероприятие)	Командные игры внутри отряда. Целью является развитие способностей участников к анализу и синтезу, способности выделять признаки предметов, сравнивать их, а также развитие воображения.
Интеллектуальная игра (организатор Совет дела №1) (общелагерное мероприятие)	<p>Форма работы, предполагающая применение участниками своих знаний и эрудиции. Формат самой игры может представлять собой классические ответы команд по кругу или повторять известные интеллектуальные телешоу («Своя игра», «100 к 1», «Кто хочет стать миллионером?», «Где логика?» и др.). Также могут использоваться элементы настольных игр, дающие право хода при правильном ответе или наоборот – вопрос задается только после удачного хода (крестики-нолики, морской бой, «игра-бродилка»). При использовании классического варианта можно разнообразить раунды, используя открытые вопросы, вопросы с вариантами ответов, музыкальные вопросы, головоломки, черный ящик и т.д.</p> <p>В подготовке интеллектуальных игр важно подобрать достаточно сложные вопросы, но посильные для детей; учитывать разницу в возрасте между отрядами. Правила подсчета баллов должны быть понятны участникам и не нарушаться в ходе игры.</p>

Примерные сценарные планы ключевых событий дня

ИгроТрек «Капсула времени»

Необходимые ресурсы: стулья по количеству участников; две объемные картонные коробки.

Предварительная подготовка: подготовить просторную аудиторию, расставить стулья по кругу.

Целью ИгроТрека является развитие способностей участников к анализу и синтезу, способности выделять признаки предметов, сравнивать их, а также развитие воображения.

Первая игра. Участники сидят в кругу на стульях. Один участник стоит в центре круга. Чтобы получить место в кругу, он произносит разные команды. Например: «Все, кто готов к сегодняшнему вызову, меняются местами». В это время все участники, которые соответствуют данным требованиям, должны быстро поменяться местами, а участник, стоящий в центре, пытается занять свободный стул. Таким образом вожатый настраивает участников на интенсив по выполнению задания и задает качественные ориентиры для работы.

Команды:

- все, кто готов поддержать друг друга, если будет трудно;
- все, кто готов проявить себя;
- все, кто готов узнать новое для себя;
- все, кто готов к общению с другими людьми;
- все, кто готов, чтобы ... (возможны иные варианты команд).

Вторая игра. Отряд делится на две команды. Каждая команда получает две объемные картонные коробки. Задача участников команд - наполнить две капсулы времени содержимым, которое расскажет жителям Земли в 2500 году о России. Важно, чтобы у потомков сложилось целостное представление о России, какой она является в наше время. Что будет помещено в капсулу - выбор команды. Участники ограничены лишь размером коробки и временем, данным на выполнение задания, - 20 минут. Для выполнения задания лучше развести участников по разным комнатам, чтобы они не отвлекались на другую команду.

После выполнения задания команды обмениваются капсулами времени. У них есть 10 минут, чтобы изучить капсулу времени другой команды. После этого они должны рассказать, почему именно эти артефакты лежат в этой коробке. После каждой презентации хозяева капсулы рассказывают, что они в действительности хотели показать.

Важно! По итогам игры вожатый организует обмен мнениями и впечатлениями, используя вопросы: «Трудно ли было наполнить капсулу?», «Узнали ли вы новое о своей стране?».

5 ДЕНЬ. ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!

Задачи: создание условий для знакомства детей с направлением деятельности Движения – **наука и технологии**, формирования опыта коллективно-творческой социально значимой деятельности; приобщение к ценности научной картины мира.

Итог дня по общей системе мотивации: в рюкзак можно положить изображение лампочки как символа тематики дня.

Название события дня	Краткое описание
Игра «Мы из будущего» <i>(отрядное мероприятие)</i>	<p>Дело проходит в формате иммерсивной выставки «Мы из будущего», где отряды представляют свои идеи, а экспертами выступают приглашенные ученые, предприниматели, представители организаций высшего и среднего профессионального образования.</p> <p>Началом мероприятия, настраивающим на активную работу, может стать выполнение творческого задания: ведущий демонстрирует участникам изображения предметов, которые использовались в быту Древней Руси (изобретения/гаджеты того времени: ступа, веретено, прялка, рубель, туес и т.д.). Задает вопрос участникам: «Что это такое?» и «Для чего были изобретены данные предметы?» Участники иммерсивной выставки не простозрители - они могут внести свой вклад в развитие других идей. Итог работы каждого отряда размещается на стенах в просторном помещении или на свежем воздухе на стендах, мольбертах, флипчартах. Рядом с каждой работой размещаются чистые листы бумаги меньшего формата и канцелярские принадлежности (карандаши, краски с кисточками, фломастеры, маркеры и т.д.), чтобы любой зритель мог изобразить свой вариант ужесуществующей идеи, дорисовать элемент, написать свой отзыв.</p> <p>Завершается дело выступлением экспертов и объявлением идей, которые могут стать основой будущих проектов Движения Первых.</p>

Сбор Совета дела №2	<p>Сбор сводного отряда (по 1-3 представителя от каждого коллектива), обеспечивающего организацию общелагерного дела следующего дня.</p> <p>Дело для подготовки «Праздник песни и танца» (сценарий, ведущие, сбор концертных номеров, игры с залом на тему творчества, искусства, культуры страны и родного края)</p>
<p>Просмотр и обсуждение научно-популярного фильма.</p> <p><i>(общелагерное мероприятие)</i></p>	<p>Просмотр и обсуждение научно-популярного фильма. Тематика фильма «Наука и технологии». После просмотра фильма проводится дискуссия с аудиторией.</p> <p>Для знакомства с современным состоянием науки и технологий рекомендуем документальный фильм «Планета Земля. Увидимся завтра».</p> <p>Описание: основываясь на научном знании и уже запланированных к реализации проектах, мы рассмотрим, как изменится мир с развитием мысли и технологии в таких отраслях, как медицина, искусственный интеллект, устройство города, транспорт, экология, энергетика, еда. Какие появятся профессии и как человечество будет справляться с уже существующими и постоянно возникающими вызовами?</p> <p>Продолжительность: 50 минут.</p> <p>После просмотра фильма рекомендуется устроить дискуссию с залом, последовательно обсуждая следующие темы:</p> <ul style="list-style-type: none"> – О каких новых изобретениях человечества вы смогли узнать из фильма? – Чем из перечисленного вы пользуетесь уже сейчас? – Как облегчило жизнь человека появление мобильного телефона, видеосвязи, искусственного интеллекта? – Истории известно много изобретений, которые не прижились и не стали популярны у людей. От чего это зависит? <p>В завершении обсуждения можно использовать упражнение «Джеффа». Для этого на стены актового зала расклеиваются таблички с тремя позициями: «да», «нет», «может быть». После прочтения ведущим утверждения участники занимают близкую им позицию. Затем возможно обсуждение позиций по поднятой руке. Варианты утверждений:</p> <ul style="list-style-type: none"> – чтобы стать изобретателем, надо им родиться; – в современных изобретениях важна не значимость для людей, а выгода от продажи; – быть ученым сегодня – не престижно.

**Примерные сценарные планы ключевых событий дня
Игра «Мы из будущего»**

Необходимые ресурсы: стенды, мольберты, флипчаты, выставочные конструкции, ватманы, канцелярские принадлежности; музыкальное оборудование, микрофон; фоновая музыка (классическая, инструментальная).

Предварительная подготовка: подготовка места проведения выставки с учетом итоговых продуктов и количества участников.

Иммерсивная выставка (от англ. immersive - захватывающий или погружение) - выставка, в которой зрители знакомятся с творчеством автора, создателя творческого продукта, через погружение в мир его произведения, творчества. При этом зрители могут стать соавторами творческого продукта, внося в него свои идеи, впечатления, детали.

Событие проходит в просторном помещении, позволяющем разместить арт-объекты, выполненные каждым отрядом и обеспечить зрителям свободный доступ к ним. Местом проведения события может стать и открытая уличная площадка.

Событие начинается с театральной зарисовки о том, как ребенок, увлекающийся наукой, изобретает предмет, при помощи которого вместе с друзьями перемещается во времени и пространстве. Компания друзей оказывается в Древней Руси (или в любом другом историческом периоде), где встречает Мастерского. Он демонстрирует героям изобретения - гаджеты того времени. Ребята в недоумении, ведь они впервые видят эти предметы. Герои просят отряды помочь им.

Задание: каждый отряд разбивается на команды по 4-5 человек, каждая из которых получает лист формата А3/А4, где сверху написано название предмета (у всех команд в одном отряде предмет одинаковый, у всех отрядов - разные). Необходимо нарисовать этот предмет, чтобы остальные участники попробовали угадать, как он называется. А также рассказать, для чего этот предмет был изобретен и как он использовался нашими предками. Есть ли аналог этого предмета в современном мире? Если никто в команде не знаком с предметом, который им достался, то можно пофантазировать и придумать свою версию его использования. Время на выполнение задания в команде - не более 5 минут, на презентацию результата своему отряду - не более 2 минут. По итогам презентаций в каждом отряде среди нескольких командных проектов выбирается лучший. Далее отряды по очереди представляют выбранные варианты использования предметов быта времен Древней Руси друг другу, а Мастерской комментирует, правы ли ребята. Время на презентацию не более 2 минут.

Варианты предметов: ступа, веретено, туес, прялка, рубель и другие.

Если есть возможность демонстрации мультимедийной презентации, то это задание можно дать в следующей вариации: на экране появляются изображения предметов быта времен Древней Руси, а участники отгадывают их название.

Далее события развиваются таким образом, что герои оказываются в будущем, в 2032 году. Окончено десятилетие науки и технологии, объявленное Президентом России в 2022 году. Какие открытия и изобретения войдут в обыденную жизнь жителей следующего десятилетия? Ответить на этот вопрос поможет иммерсивная выставка «Мы из будущего». Ведущий - гид по выставке - приветствует участников. Открыть выставку могут гости: представители образовательных организаций высшего и профессионального образования, ученые, студенты.

Ведущий делает краткий обзор арт-объектов выставки и напоминает, какие условия должны были выполнить авторы творческих произведений:

1) придумать изобретение или новую профессию, которая будет востребована в ближайшем или отдаленном будущем;

2) обосновать свою идею;

3) доказать необходимость этого изобретения/профессии;

4) придумать применение изобретению/профессии;

5) представить изобретение/профессию в виде арт-объекта;

6) продумать, каким образом получить обратную связь от участников выставки.

Выполнение данного вызова не только носит веселый развлекательный характер, но и развивает у детей способность делать «скачки мышления», выпрыгивать из привычного круга, выходить на новые орбиты. И это очень востребовано в ситуациях, когда все обычные решения уже перепробованы. Такие ситуации встречаются в науке, в инженерной деятельности, в математике - где угодно.

Работа иммерсивной выставки длится не более одного часа. Представители каждого отряда (2-4 человека) находятся рядом со своим Арт-объектом, комментируют свое творчество, отвечают на

вопросы участников выставки и просят оставить обратную связь. Например, если идея изобретения оформлена в виде рисунка, то участники выставки наклеивают по краям рисунка разноцветные стикеры (красный - изобретение нравится, использовал(а) бы его; синий - не вижу смысла в данном изобретении). Оценить, насколько новая профессия, придуманная отрядом, оказалась бы востребованной в будущем, авторы идеи могут, предложив посетителям их Арт-объекта записаться на курсы по обучению компетенциям по данной профессии. Если таких желающих из числа посетителей выставки будет много, то это означает, что авторам проекта удалось придумать креативную идею.

По окончании работы иммерсивной выставки все участники собираются для подведения итогов. Слово предоставляется гостям, которые выступали в качестве экспертов. Они делятся своими впечатлениями, советами и объявляют идеи, которые могут стать основой будущих проектов Движения.

Подводя смысловые итоги дня, ведущий акцентирует внимание детей на том, как важно быть образованным человеком, с развитым кругозором и креативным мышлением, способным получать знания из разных областей науки. Хорошее образование широко применимо.

Ведущий приводит в пример Леонардо да Винчи, который вошел в историю как один из самых образованных и эрудированных людей своего времени. Его называли «универсальным человеком» Западного Возрождения, гением. Несмотря на то, что своим призванием он считал инженерию, самую большую известность Леонардо да Винчи приобрел как художник. Как Леонардо да Винчи определял, кто из его учеников станет настоящим художником?

Леонардо да Винчи писал о художниках, но это в равной мере относится и к науке. У Леонардо было 20 учеников, и ему предстояло определить, кто из них станет хорошим художником, кто талантлив, на кого стоит тратить время... Леонардо говорил так: начинаешь их учить и видишь, что одному удается натюрморт, другому - пейзаж, третьему - перспектива и т.д. А вот шестой уступает в натюрморте первому, в пейзажах второму, в перспективе третьему, зато он интересуется всем. Вот он-то и будет настоящим художником, заключает Леонардо да Винчи.

Ведущий объявляет об окончании работы иммерсивной выставки «Мы из будущего».

6 ДЕНЬ. СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!

Задачи: создание условий для знакомства детей с направлением деятельности Движения – **культура и искусство**, формирования опыта коллективно-творческой социально значимой деятельности; создание условий для проявления талантов участников; развитие творческих способностей и креативного потенциала детей.

Итог дня по общей системе мотивации: в рюкзак можно положить изображение кисточки, микрофона, театральной маски как символа тематики дня.

Название события дня	Краткое описание
«Фотокросс» <i>(отрядное мероприятие)</i>	Фотокросс представляет собой активное и творческое мероприятие соревновательного формата, способствующее развитию навыков съемки и композиции, укреплению командного духа, познавательной составляющей через изучение искусства через объектив камеры. Вожатый (педагог) предлагает ребятам принять участие в небольшом квесте, задания которого неразрывно связаны с фотографиями. В течение мероприятия у ребят появится множество интересных фотографий. Итогом фотокросса станет презентация в отряде/чат с родителями/ социальные сети ОО получившихся фотографий.
Сбор Совета дела №3	Сбор сводного отряда (по 1–3 представителя от каждого коллектива), обеспечивающего организацию общелагерного дела следующего дня. <i>Дело для подготовки «Деловая игра «Мой регион».</i>

Праздник Песни и Танца (организатор Совет дела №2) (общелагерное мероприятие)	Концертная программа, предназначенная для демонстрации участниками своих вокальных и хореографических данных. Кроме готовых индивидуальных номеров и выступлений творческих коллективов, можно давать задание отрядам подготовить свой массовый творческий номер (танец или песню). Также концерт может дополняться инструментальными номерами, поэтическими и другими выступлениями.
---	---

Примерные сценарные планы ключевых событий дня «Фотокросс»

Необходимые ресурсы: специально подготовленные записочки, на которых указаны задания для фотографирования.

Предварительная подготовка: записки с заданиями необходимо спрятать на территории лагеря.

Краткое описание мероприятия. Командам предлагается устроить фотокросс и сделать множество интересных и необычных фотографий. На базе школы спрятано множество подсказок, каким же образом нужно сделать фотографию. Организаторы смены также могут проводить фотокросс в форме квеста, когда на каждом новом месте ребята находят подсказку не только о фотографии, но и о том месте, куда нужно двигаться дальше.

Примеры снимков:

- Сделать фото «Команда на ладони».
- Сделать фото «Повтори известную картину русских художников»
- Сделать фото «2026 из людей».
- Сделать фото «Портрет Первых». На фото нужно воплотить разные эмоции: радость, удивление, печаль, гнев, страдание, интерес, вина.
- Сделать фото «Ожидание».
- Сделать фото «Все спят».
- Сделать фото все на одной ноге.
- Фото «Мы спортсмены».
- Фото «Пирамида».
- Фото «Зоопарк».
- Фото в прыжке.
- Фото «выстроиться по цветам радуги (белый, К, О, Ж, З, Г, С, Ф, чёрный)»
- Фото с незнакомцем.
- Фото со дна колодца (камера снизу, лица кругом сверху).
- Фото с необычного ракурса.
- Фото танцоров.

Команды с самыми креативными фотографиями награждаются.

7 день **НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!**

Задачи: создание условий для знакомства детей с направлением деятельности Движения – **труд, профессия и свое дело**, формирования опыта коллективно–творческой социально значимой деятельности; знакомство участников с современным рынком труда и возможностями для профессионального развития; формирование ориентации на проявление мобильности и предприимчивости в профессиональной сфере.

Итог дня по общей системе мотивации: в рюкзак можно положить изображение молота как символа труда.

Название события дня	Краткое описание
«Атлас новых профессий» <i>(отрядное мероприятие)</i>	Знакомство участников с атласом новых профессий. Предполагает передвижение ребят в смешанных командах по площадкам с целью знакомства с актуальными профессиями современности и будущего: онлайн-терапевт, экопроповедник, режиссер индивидуальных туров, архитектор «зеленых» городов и др.
Деловая игра «Мой регион» (организатор Совет дела №3) <i>(общелагерное мероприятие)</i>	Заключается в имитации реальных сфер жизни в упрощенном, приближенном формате. В данном случае деловую игру предлагается проводить в тематический день «Найди призвание!», а значит, игровая модель должна представлять собой имитацию рынка труда или трудовой цикл одной из современных профессий. Активность участников стимулируется необходимостью решить игровую задачу – заработать как можно больше денежных средств, продвинуться выше всех по карьерной лестнице, набрать наибольшее количество сотрудников для своей фирмы и т.д. Способы заработка, продвижения к игровой цели обеспечиваются выполнением заданий на игровых станциях. Причем сами задания должны имитировать реальный трудовой процесс. Результаты участия могут оцениваться как в индивидуальном, так и в командном зачете.

Примерные сценарные планы ключевых событий дня

«Атлас новых профессий»

Ресурсы: карточки с информацией о профессиях, атлас профессий, реквизит на станциях.

Правила. Отряды делятся на команды по 4-5 человек, перемещаются по станциям, знакомятся с новыми профессиями, заполняют атлас профессии, полученный на жеребьевке.

В последние годы активно создается альманах профессий будущего, актуальных для российской экономики. Он основан на данных форсайт сессий, в которых принимали участие ключевые игроки рынка. Атлас поможет понять, какие отрасли будут активно развиваться, какие в них будут рождаться новые технологии, продукты, практики управления и какие новые специалисты потребуются работодателям. Самая последняя версия, Атлас 3.0, написана специально для детей и подростков: простым и увлекательным языком и полна интересных историй о специалистах будущего.

Исследователи по всему миру составили свой список 100 профессий будущего. В список вошли реалистичные профессии, которые уже появились или появятся до 2030 года в 19 отраслях. Такие профессии дополняют или заменяют уже существующие.

Команда получает 1 из профессий будущего и «атлас профессии», который надо заполнить. Проходя испытания, дети будут формировать знания и навыки, необходимые для профессии будущего, которая им досталась. А также определять необходимое оборудование, униформу, места работы и потенциальных клиентов.

На каждое испытание дается 7 минут. Выбирается человек, который будет следить за временем. Жеребьевка.

Профессии:

— онлайн-терапевт — врач, который проводит предварительную диагностику пациента, чтобы выявить у него признаки болезни и отправить к нужному специалисту. Он проверяет, как идет терапия и рекомендует меры для профилактики заболеваний онлайн.

— экопроповедник — просветитель и наставник в области защиты окружающей среды и осознанного потребления. Может работать как с организациями, так и с отдельными людьми, например, со школьниками.

— режиссер индивидуальных туров — специалист, разрабатывающий программы отдыха, опираясь на запросы и возможности конкретного человека. Все время тура он остается на связи и сопровождает клиентов виртуально.

— гид в сфере космического туризма — специалист по разработке и подбору программы для путешественников в космос, сопровождает туриста или группу во время путешествия и проводит экскурсию.

— архитектор «зеленых» городов - проектирует здания, общественные пространства и целые города, в строительстве которых используются экологичные материалы и биотехнологии. Подобные объекты разрабатывают с учетом разумного потребления энергии и воды, а также минимизации загрязнения воздуха, чтобы снизить ущерб окружающей среде.

— эксперт по образу будущего ребенка — помогает школьникам сформировать персональные траектории развития, подбирает курсы, кружки и секции соразмерно их интересам и способностям. Фактически эксперт на стыке профориентации и педагогики.

Для ведущих на станциях

Каждая команда в игре – первые представители новой профессии. Их задача продумать для нее все необходимое (важные знания и навыки, спецодежду, необходимое оборудование и т.д.). Каждая из станций помогает им раскрывать одну из составляющих профессии и фиксировать это в специальном «атласе профессии».

Каждая станция состоит из двух этапов. Сначала ребята выполняют задание на командную работу. Ведущий их оценивает по 5-балльной системе. Исходя из количества баллов, отряды заполняют информацию о профессии в «атласе». Например, если вы оценили их командную работу как несплоченную, не креативную и недисциплинированную и решили поставить им 3 балла, то просите в своем разделе «атласа» вписать только 3 навыка своей профессии (из максимальных пяти).

Станции

1. «Мудрая Маша». Дети называют качества, необходимые профессионалу на 1 букву. Или все на одну любую букву (самая простая – П), или каждый из команды на букву своего имени.

В «атласе» вписывают ЗНАНИЯ, необходимые человеку их профессии.

2. Упражнение в кругу – игры-диагностики.

В «атласе» вписывают ОБОРУДОВАНИЕ И ИНВЕНТАРЬ, необходимые человеку их профессии.

3. «Портрет». Из подручных средств и разных предметов выкладывают портрет / облик человека их профессии, поясняют значения.

В «атласе» вписывают УНИФОРМУ / ИМИДЖ / АКСЕССУАРЫ, необходимые человеку их профессии.

4. «Ода профессии». Сочинить 8-стишие, используя предложенные рифмы:

— сессия-профессия

— учится-трудится

— народ-поймет

— акция-инновация

— красиво-перспектива

— результата-зарплата

— награда-ребята

— горжусь-пригожусь.

В «атласе» вписывают ВОЗМОЖНЫЕ МЕСТА РАБОТЫ, подходящие человеку их профессии.

5. «Память». Запомнить последовательность расположения предметов на столе и по памяти ее восстановить (сравниваем с фотографией «до»).

В «атласе» вписывают НАВЫКИ, необходимые человеку их профессии.

6. «Рассказ». По предложению цепочкой составляют рассказ по заданной тематике. Первое предложение задает ведущий.

В «атласе» вписывают КЛИЕНТОВ, обращающихся к человеку их профессии.

В итоге вертушки команды готовят творческое представление новой профессии.

Деловая игра «Мой регион»

Место проведения – актовый зал, близлежащие помещения для расположения станций. В условиях хорошей погоды всю игру можно перенести на улицу.

Ведущий приветствует участников, знакомит с основными особенностями деловой игры, его тематикой. Обозначает, какими командами будут играть участниками. Это могут быть отряды или смешанные разновозрастные группы.

Ведущий: Добрый день! Сегодня у вас есть уникальная возможность попробовать себя в совершенно разных ролях, начиная от простого строителя и заканчивая главой целого региона. Вам предстоит развивать регионы своими дружными командами управленцев.

У любого, только что образовавшегося населенного пункта, обязательно должно появиться свое название. И мы предлагаем вам внутри ваших групп решить, как будет называться ваш процветающий регион. На это вам дается 3 минуты.

Представляются команды. Представляются мастера игры, которые будут работать на группах (любые члены педагогического отряда, необязательно вожатые).

Ведущий объясняет правила: сейчас поговорим о том, что из себя представляют ваши районы, и каким образом вы можете их развивать. На начало игры у каждой команды есть только что построенный жилой дом, рассчитанный на 50 человек, в который пока успели заселиться только 5 человек. Также в каждом регионе уже построены и начали свою работу: больница, магазин и школа. Пока они совсем небольшие и могут обслуживать только 30 человек. И наличные средства – по 100 монет.

Игра будет разделена на периоды, которые будут длиться по 10 минут. Между периодами будет 3-минутный перерыв, в течение которого будут подводиться промежуточные итоги вашей работы по развитию своих регионов. В этот перерыв будут закрыты все станции, а значит, у вас будет время обсудить и продумать дальнейший план действий.

Теперь мы объясним вам, в чем заключается развитие регионов и как его осуществлять.

Каждый период в ваш регион будут приезжать по 5 новых жителей, которые будут заселяться в вашем доме. Каждый человек, проживающий в вашем регионе, по окончании периода будет платить вам налог по 2 монеты с человека. Какой вы доход получите за первый период, если на начало игры у вас живет 5 человек? А когда к вам приедут уже 30 человек?

Мы уже говорили о том, что изначально больница, школа и магазин, имеющиеся у вас на начало игры, могут обслужить только 30 человек. Поэтому вы должны заранее позаботиться о том, чтобы развивать эти 3 основных учреждения вашего региона.

Уровень:	1	2	3	4	5
Количество обслуживаемых лиц	30	50	80	110	150
Стоимость улучшения	–	50	100	150	200

Учреждение	Последствия отказа от улучшений
Больница	Переселение людей, не попавших в больницу из вашего региона.
Школа	В регион не переезжают новые жители, пока им не будет хватать места в школе.
Магазин	Жители вашего региона, не имеющие возможности посещать магазин, перестают платить вам налоги.

Теперь вам, наверное, интересно, каким образом вы будете развивать эти учреждения.

Шаг 1: обращение к министру. За каждым из учреждений закреплен отдельный министр: образования, науки и торговли (представление мастеров игры и места расположения их станций).

Объясняете министру необходимость развития учреждения, платите ему за работу с вами 10 монет и получаете сертификат на улучшение вашего учреждения.

Шаг 2: приносите в строительную базу, полученный у министра сертификат, и выкупаете строительные материалы на необходимую вам сумму.

Шаг 3: предоставляете строителям строительные материалы, они производят необходимую вам перестройку и выдают отчет о строительстве, который вам надо сохранить. В таблице указана стоимость строительных материалов, которые вам необходимы для развития 3 основных учреждений. А также доход, который вы получите на каждом уровне.

Уровень:	1	2	3	4	5
Стоимость улучшения	50	150	300	600	1000
Доход за 1 период	10	30	60	120	200

Кроме развития 3 основных учреждений (больница, школа, магазин), вы можете строить дополнительные здания, которые смогут улучшить жизнь в вашем регионе.

Учреждения	Министерства	Преимущества
Концертный зал (100 монет)	Культуры	Каждый период доход умножается на 1,5
Автовокзал (50 монет)	Транспорта	Заселение за период повышается до 10 чел.
Ж/Д вокзал (75 монет)	Транспорта	Заселение за период повышается до 15 чел.
Аэропорт (100 монет)	Транспорта	Заселение за период повышается до 20 чел.
Стадион (50 монет)	Спорта	20 человек могут обходиться без больницы
Завод (80 монет)	Промышленности	Скидка на строительство и улучшение магазина 50%

Эти дополнительные учреждения не будут различаться по количеству обслуживаемых лиц, как это было, например, с больницей. Основная задача этих учреждений – получение вами материальной выгоды. Осуществление строительства происходит по тому же плану, что и развитие 3 базовых учреждений.

Так как с каждым периодом к вам будет приезжать все больше людей, в скором времени ваш дом, который рассчитан на 50 человек, будет заполнен. Поэтому у вас есть возможность строить новые дома на своем участке. Строительство нового дома стоит 50 монет. Чтобы построить его не надо обращаться к министрам, а сразу выкупить строительные материалы на строительной базе. Кроме всего перечисленного, в Центральном регионе вам могут оказываться ряд услуг различными органами.

Органы Центрального региона	Услуги	Преимущества	Условия сотрудничества
Биржа труда	Возможность устроиться на работу частному лицу	Договорная заработная плата	Необходимо пройти собеседование

СМИ	Реклама своего региона	Скидка на любое улучшение или строительство 50%	Стоимость рекламы: видео – 10 монет радио – 5 монет
Археологи	Археологическая экспертиза участка земли под застройку	Возможность найти клад	Стоимость одной экспертизы – 10 монет
Банк	Пересчет вашего дохода за период и выдача монет	—	—

Цель каждой команды – максимальное развитие своего региона, получение наибольшего дохода в последний игровой период.

Ведущий отвечает на вопросы и уточнения ребят. Лучше, чтобы краткие правила были выданы каждой команде, и они могли еще раз уточнить сложные моменты у своего наставника (мастера игры).

В течение игрового времени в деловой игре важно контролировать учет всех достижений команд. Также необходимо решать спорные игровые моменты, которые не были охвачены основными правилами. Основное правило в этом случае: все, что не запрещено, разрешено. Поэтому участники сами могут выстраивать дополнительные экономические взаимоотношения, вырабатывать условия сделок и договоренностей. Завершением деловой игры становится подведение игровых результатов по различным сферам достижений: команды с наибольшим количеством жителей, с наибольшим количеством учреждений, с самой разнообразной инфраструктурой. Основной игровой итог, по которому должны распределяться места, это доход региона за последний период. Подводя содержательный итог мероприятия, ведущий вместе с участниками проговаривает те качества и способности, проявление которых

помогло прийти к хорошему результату.

Рекомендации по подготовке:

важно соотнести количество игровых команд с количеством мастеров игры, которые будут обеспечивать ее реализацию. Чем больше команд, тем больше будет поток участников на каждой станции, поэтому необходимо увеличивать количество ведущих. В отдельных случаях к помощи мастерам игры на станциях можно привлекать участников из старших отрядов.

из-за кажущейся сложности правил деловых игр часть участников «отсеивается» в самом начале, отказываясь разбираться в законах игрового мира. Для таких участников можно заранее придумать дополнительные активности и задания, которые они могут выполнять как жители или гости регионов.

8 день БЛАГО ТВОРИ!

Задачи: создание условий для знакомства детей с направлением деятельности Движения – **волонтерство и добровольчество**, формирования опыта коллективно-творческой социально значимой деятельности; формирование установки на созидательную деятельность во благо других.

Итог дня по общей системе мотивации: в рюкзак можно положить изображение ладони или сердца как символа тематики дня.

Название события дня	Краткое описание
Марафон социальных акций	Отрядам предоставляется ограниченный по времени период для реализации своих социальных акций. Задача отряда – придумать такую инициативу, которая могла бы быть не только малозатратна по ресурсам, но и успешно реализуема в короткий срок, а также приносила бы пользу (решало проблему)

<i>(общелагерное мероприятие)</i>	сообществу пришкольного лагеря или самой образовательной организации или отдельным ее категориям лиц, т.е. отряды готовят социальные акции, добрые дела, направленные на помощь всему лагерю, другим отрядам, кому-то лично и проводят их. Завершается марафон общим сбором и обсуждением результатов прошедших акций.
Сбор Совета дела №4.	Сбор сводного отряда (по 1–3 представителя от каждого коллектива), обеспечивающего организацию общелагерного дела следующего дня. Дело для подготовки «Смотр строя и песни».
Тематическая беседа «Добро в нашей жизни» <i>(отрядное тематическое подведение итогов дня)</i>	Добровольческая деятельность — это добровольная, безвозмездная, социально значимая деятельность. Доброе слово дом построит, а злое - разрушит. Доброе слово сказать - посошок в руки дать. Своего спасибо не жалей, а чужого не жди.

Примерные сценарные планы ключевых событий дня **Марафон социальных акций**

После презентации проектов Движения проводится «Живая анкета». Ведущий просит участников выполнить определенное движение, если они согласны с утверждением. Примеры утверждений:

- поднимите вверх руку те, кто участвовал в добровольческой акции;
- хлопните те, кто был в краеведческом музее или в музее истории;
- сделайте шаг вперед те, кто участвует в военно-спортивных играх;
- помашите рукой те, кто занимается поисковой деятельностью;
- громко скажите: «Я!» те, кто любит свою Родину!

В финале сбора звучит песня «Россия, мы дети твои» (слова Н. Осошник, музыка В. Осошник). На припеве все дети синхронно машут руками над головой из стороны в сторону.

9 день СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!

Задачи: создание условий для знакомства детей с направлением деятельности Движения – **патриотизм и историческая память**, формирования опыта коллективно–творческой социально значимой деятельности; формирование ценностного отношения к культуре и истории своей страны.

Итог дня по общей системе мотивации: в рюкзак можно положить изображение герба муниципального района как символа малой Родины.

Название события дня	Краткое описание
Творческая мастерская «Подарок своей семье» <i>(отрядное мероприятие)</i>	Ребята вместе с вожатым создают генеалогическое древо своей семьи и представляют его. Выполнение древа может быть как по шаблону, так и в свободной форме.

Сбор Совета дела №5.	Сбор сводного отряда (по 1–3 представителя от каждого коллектива), обеспечивающего организацию общелагерного дела следующего дня. Дело для подготовки «Шоу спортивных рекордов».
Конкурс песни «Тебе, мое Отечество!» (организатор Совет дела №4) (общелагерное мероприятие)	Организованное Советом дела событие для всего лагеря. Патриотический конкур, где отряды исполняют песни, которые для них имеют связь с Отечеством и родным краем. Критерии оценки: организованность, внешний вид, исполнение песни. В смотре могут быть дополнительные задания: вопросы по истории России и Татарстана, конкурс плакатов и т.п.

Примерные сценарные планы ключевых событий дня Конкурс песни «Тебе, мое Отечество!»

Место проведения – актовый зал.

Ведущий приветствует отряды и рассказывает о том, любовь к Родине проявляется по-разному: от выброшенного в урну фантика до посвящения Отечеству песен, картин, повестей и рассказов. И всё это – патриотизм – любовь к Родине и служение ей, как и она служит в ответ пищей, невероятной красотой природы.

Каждый отряд выступает по очереди, номера оценивает жюри.

По итогам выступления отряды получают места и символы дня наполнения своего отрядного рюкзака.

Рекомендации по подготовке:

□ необходимо заранее разработать и передать отрядам четкую и понятную памятку с требованиями к подготовке выступления; дать возможность отрепетировать выступление на сцене.

10 день ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!

Задачи: создание условий для знакомства детей с направлением деятельности Движения – **спорт**, формирования опыта коллективно-творческой социально значимой деятельности; приобщение к активным, подвижным формам организации досуга; формирование ценностного отношения к физической культуре и спорту.

Итог дня по общей системе мотивации: в рюкзак можно положить изображение пяти олимпийских колец/мяча/гантели как символа тематики дня.

Название события дня	Краткое описание
«Игры нашего двора» (отрядное мероприятие)	«Игры нашего двора» проводятся в отряде. Игры подбираются вожатым (педагогом) или самими ребятами, главное, чтобы они были подвижными. Дворовые игры направлены на закрепление представлений детей о команде как группе людей-единомышленников, которые работают как единый механизм, объединенные лидером и общей целью или идеей. При этом каждый человек команды работает на общий результат. Игра способствует формированию у детей навыков командного взаимодействия, сплоченности, эмоциональной устойчивости в ситуации соперничества, а также развивают физические данные.
«Шоу спортивных рекордов»	Спортивно-творческое мероприятие, которое может проводиться в актовом зале, на спортивной площадке. Для его подготовки каждый отряд заранее продумывает и репетирует свой «спортивный рекорд». Это может быть построение в фигуру с

<p>(организатор Совет дела №5)</p> <p><i>(общелагерное мероприятие)</i></p>	<p>поддержками, синхронное выполнение различных упражнений, сольное исполнение гимнастических трюков, демонстрация приемов, в том числе со спортивным инвентарем и др. В начале мероприятия каждый отряд вытягивает жребий с номером отряда-конкурента. В ходе мероприятия на сцену приглашается первый отряд для демонстрации своего рекорда. Отряд-конкурент в течение 5 минут пробует повторить продемонстрированный рекорд. Если это получается, то рекорд засчитывается отряду-конкуренту, если нет, – рекорд остается за выступившим отрядом. Таким образом на сцену выходит каждый отряд и его конкурент.</p>
<p>Сбор Совета дела №6.</p>	<p>Сбор сводного отряда (по 1–3 представителя от каждого коллектива), обеспечивающего организацию общелагерного дела следующего дня.</p> <p>Дело для подготовки Квест «Секреты здоровья».</p>

11 день БУДЬ ЗДОРОВ!

Задачи: создание условий для знакомства детей с направлением деятельности Движения – **здоровый образ жизни**, формирования опыта коллективно-творческой социально значимой деятельности; формирование ценностного отношения к своему здоровью; приобщение к полезным привычкам, сохраняющим и укрепляющим здоровье.

Итог дня по общей системе мотивации: в рюкзак можно положить изображение яблока/улыбающегося человека как символа тематики дня.

Название события дня	Краткое описание
<p>Час здоровья «Здоровье – это здорово!»</p> <p><i>(отрядное мероприятие)</i></p>	<p>Просветительское событие по пропаганде здорового образа жизни, ответственного отношения к себе, профилактике вредных привычек. Час здоровья можно провести в игровом формате в отряде, когда ребята открывают карточки с заданиями. Темы заданий: правильное питание, распорядок дня, вредные привычки, виды здоровья (физическое, психическое, социальное), советы здоровья и пр. Ребята могут придумать речовки про здоровье человека и здоровый образ жизни и применять их в своей деятельности в лагере, например, речовка про утреннюю зарядку, про полезный завтрак, про мытье рук и т.д.</p>
<p>Квест «Секреты здоровья»</p> <p>(организатор Совет дела №6)</p> <p><i>(общелагерное мероприятие)</i></p>	<p>Представляет собой неупорядоченное движение от станции к станции, подчиненное логике решения основной загадки или шифра. Например, отряды могут расшифровывать название полезного продукта или распорядок дня известного спортсмена или режимного момента дня, связанного со здоровым образом жизни. Основное содержание мероприятия – задания на самих станциях, которые должны быть связаны с основными принципами здорового образа жизни.</p>

12 день РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!

Задачи: создание условий для знакомства детей с направлением деятельности Движения – **медиа и коммуникации**, формирования опыта коллективно-творческой социально значимой деятельности; знакомство с основами деятельности молодежных СМИ.

Итог дня по общей системе мотивации: в рюкзак можно положить изображение фотоаппарата как символа тематики дня.

Название события дня	Краткое описание
Игра-коммуникация «Открытое пространство» <i>(отрядное мероприятие)</i>	Дискуссионный клуб, где каждый участник может стать инициатором и ведущим собственной площадки, обсудить актуальную тему. Ребята самостоятельно выбирают тематику для обсуждения, могут стать как ведущими, так и участниками предложенных дискуссий.
Конкурс 3D-газет <i>(общелагерное мероприятие).</i>	Заключается в создании отрядами объемных информационных газет. Для упрощения задания отрядам могут выдаваться перечни обязательных рубрик (новости дня, интервью, гороскоп, ответы на вопросы читателей) и темы (названия заголовков) для информационных блоков. Также можно вводить дополнительные творческие требования, например, чтобы конструкция объемной газеты отражала ее название.
Конкурс видеороликов <i>(общелагерное мероприятие).</i>	Отряды с помощью жеребьевки вытягивают темы для видео, которое они должны снять и смонтировать. Примеры тем: «Моя школа», «Наш пришкольный лагерь», «Один день из жизни нашего отряда», «Интервью с организатором» и т.п. Критерии оценивания: тайминг – до 6 минут, логика повествования, соответствие теме видео.

Примерные сценарные планы ключевых событий дня Игра-коммуникация «Открытое пространство»

Ресурсы: большая таблица для записи, бланки, протоколы ведущим, канцелярские товары, жетоны.

Отряды собираются в зале. На стене большая таблица «Открытое пространство».

Приветствие. Переключка. Игра с залом.

1. Объяснение правил.

У нас есть открытое пространство, в котором любой участник может быть инициатором своей площадки. В открытом пространстве вписывается тема под конкретное место и время. Время работы площадки 20 минут. Существуют три цикла времени (возможно, больше).

Все остальные ребята являются участниками и выбирают в свободном порядке наиболее понравившуюся тему. И отправляются на месторасположение площадки. За 20 минут вы можете обсудить данную тему с инициатором.

По результатам площадки инициатор должен заполнить протокол.

Протоколы находятся на столе.

У всех участников есть 3 жетона, которые они могут отдать инициатору после проведения площадки в том случае, если тематика и работа инициатора понравилась.

Если во время работы возникает желание заявиться на собственную тему, то вы можете вписаться в свободную ячейку таблицы.

Время окончания работы площадки и переход обозначается звуковым сигналом. На переход дается 5 минут. За это время все возвращаются в зал и заявляются на свою тему либо выбирают как участники другую площадку.

В конце мы подведем итоги работы каждой площадки, а также выберем лучшего инициатора, тему, дискусиора, самую посещаемую площадку, самого активного инициатора.

Сегодня мы объявляем тему: «Первые – территория молодежи!» Можно заявить о себе в следующих блоках или предложить свои:

1. Территория добра:
 - социальное служение;
 - волонтерство/добровольчество;
 - социальная активность.
2. Территория творчества и активности:
 - досуг молодежи;
 - социальные инициативы;
 - общественная деятельность;
 - патриотизм;
 - путешествия.
3. Территория успеха и знаний:
 - занятость молодежи;
 - образование молодежи;
 - молодежь в политике;
 - профессии.
4. Территория дружбы:
 - семья;
 - друзья;
 - интернет и социальные сети.
5. Территория здоровья:
 - здоровый образ жизни;
 - экология;
 - спорт.

Основные определения:

Инициатор – человек, который заявляет тему для обсуждения, указывая место и время проведения.

Протокол – это официальный документ, в котором указывается фамилия, имя инициатора, заявленная тема, количество участников, лучший дискуссияр и основные мысли и выводы.

Лучший инициатор – выбирается общим голосованием, с помощью жетонов.

Самая посещаемая площадка – выбирается по количеству людей, которые посетили площадку.

Лучший дискуссияр – человек, который наиболее активно и аргументировано выступал на площадке, выбирается инициатором площадки.

Самый активный инициатор – определяется по результатам всех циклов, по количеству заявленных тем.

2. *Ребятам-инициаторам* дается время на подготовку, консультации по проведению площадок, помощь в формулировке тем.

Представление инициаторов и объявление тематики.

3. *Работа площадок открытого пространства.*

4. *Подведение итогов и награждение.*

Открытое пространство завершает свою работу. Пришло время подвести итоги.

Номинации:

«Самая лучшая тема» (принимает решение экспертный совет);

«Лучший инициатор» – голосование по жетонам;

«Самая посещаемая площадка» – по протоколам;

«Лучший дискуссияр» – по протоколам;

«Самый активный инициатор» – по количеству заявленных площадок (или тем).

Таблица для записи

(учитываются возможные места для работы с группой)

	<i>Место проведения (спортзал)</i>	<i>Место проведения (столовая)</i>	<i>Место проведения (библиотека)</i>	<i>Место проведения (актовый зал)</i>
1 цикл 11.00- 11.20	Иванов Иван «Что для меня Движение?»		Полинина Полина «Жизнь без знания пуста»	
2 цикл 11.25- 12.05		Федоров Федор «Здоровье – это здорово!»		
1 цикл 12.10- 12.30				

Конкурс 3D-газет

Место проведения – отрядное место.

Каждому отряду в одно время вожатые выдают творческое журналистское задание с подробной инструкцией о его выполнении, которое может быть оформлено как письмо.

Цель, которая стоит перед отрядом, – за 2 часа создать объемную газету и наполнить ее содержанием. В инструкции может содержаться перечень рубрик, которые обязательно должны быть отражены в газете: новости дня, интервью, гороскоп, ответы на вопросы читателей, развлекательная страничка, советы от специалиста, результаты соцопроса, рейтинг популярности (песен, кричалок, мероприятий) и другие.

В инструкции также может содержаться тематика всего конкурса, с которой необходимо связать название своей газеты или отдельных рубрик. Варианты тем:

- секрет настоящей команды;
- кто, если не мы;
- один в поле не воин,
- лестница к нашей заветной цели.

В качестве тем также могут быть использованы названия направлений или миссии Движения.

Начиная работу, отряду рекомендуется распределить между собой творческие поручения. Выбрать, кто будет оформлять газету, кто собирать информацию для каждой рубрики. В течение основного времени создания газеты местом работы ребят будет отрядное место. Но часть ребят, которые выбрали для себя роль журналистов, будут работать «в поле», собирая мнения, проводя опросы, записывая интервью у других участников смены.

Несколько методистов в течение мероприятия могут периодически подходить к отрядам, чтобы стимулировать активность, отвечать на возникающие вопросы, давать советы по запросу ребят.

Завершение мероприятия тоже не предполагает общего сбора лагеря. Организаторами устраивается выставка получившихся газет в холле школы. Главное – обеспечить доступность и высокую проходимость газет читателями.

В течение дня жюри оценивает газеты по заранее известным критериям и проводит награждение на ближайшем общелагерном мероприятии.

Рекомендации по подготовке:

- необходимо обеспечить выдачу отрядам дополнительных канцелярских товаров, которые могут пригодиться им в процессе подготовки газет.

13 день БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!

Задачи: создание условий для знакомства детей с направлением деятельности Движения – **экология и охрана природы**, формирования опыта коллективно-творческой социально значимой деятельности; получение и закрепление знаний о способах сохранения экологии; формирование ценностного отношения к природе и ее ресурсам.

Итог дня по общей системе мотивации: в рюкзак можно положить изображение планеты Земля/ростка/дерева как символа тематики дня.

Название события дня	Краткое описание
Экологическая игра «Сделай, как Я» <i>(отрядное мероприятие)</i>	Экологическая игра, направленная на понимание подростками важности собственного экологически ответственного поведения, но при этом позволяет развивать коммуникативные качества личности, осваивать способы поиска информации.
Классная встреча. <i>(общелагерное мероприятие).</i>	Традиционное дело Движения. Диалог с интересными людьми. На Классную встречу могут быть приглашены экологи, экоактивисты, организации, реализующие проекты экологической направленности. В дне может быть объявлена акция «Вторая жизнь отходам» по сбору пластика и макулатуры.
Сбор Совета дела №7.	Сбор сводного отряда (по 1–3 представителя от каждого коллектива), обеспечивающего организацию общелагерного дела следующего дня. Дело для подготовки «Всемирный фестиваль молодежи (ВФМ) в миниатюре»

Примерные сценарные планы ключевых событий дня Экологическая игра «Сделай, как Я»

Необходимые ресурсы: набор канцелярских товаров и различные журналы, предметы, рамки, которые могут использоваться при создании экопостера; карточки с темами мини-исследований; столы для работы групп.

Предварительная подготовка: не требуется.

ИгроТрек «Сделай, как Я» имеет экологический профиль, направленный на понимание детьми и подростками важности собственного экологически ответственного поведения, но при этом позволяет развивать коммуникативные качества личности, осваивать способы поиска информации.

Вводное слово к ИгроТреку

Используя простой математический подсчет, нетрудно узнать, сколько тонн мусора производится на Земле ежедневно. В среднем каждый человек в мире за день образует 1 кг бытовых отходов; численность населения на Земле в 2012 году составила почти 7 млрд человек. Получается, что за один день на планете появляется 7 млн тонн мусора. А сколько за год? И если учесть, что от использования в повседневной жизни пластиковых бутылок, алюминиевой посуды, одноразовых пакетов каждый год в геометрической прогрессии увеличивается количество мусора на душу населения на 10%, то можно представить, что будет с нашей планетой через 100 лет?

Человеческая активность создает дополнительную нагрузку окружающей среде, засоряя ее выбросами технических процессов и бытовых отходов, очистка которых не всегда соответствует возможностям природы.

Таким образом, актуальными представляются следующие вопросы:

«Как нам научиться ответственному отношению к окружающей среде?», «Как привлечь внимание к этой проблеме своих сверстников?».

Первая Игра «Экопостер “Сделай, как Я”». Отряд делится на четыре группы, задача каждой команды - создать свой экопостер. Командам выдается набор канцелярских товаров и различные

журналы, предметы, рамки, которые могут использоваться при создании экопостера. Постер — это графическое изображение, в основе которого - два или несколько цветов. Он рассчитан на мгновенное восприятие зрителем. Его особенностью является четкость, лаконизм форм, композиционное решение, интенсивность цвета, призывный короткий текст, связанный с изображением. Разрешается использование любой плакатной технологии (рисунок, фотомонтаж, коллаж и др.). Время на изготовление экопостера - 15 минут. Экопостеры должны иметь социально-агитационную направленность; отличаться оригинальностью идеи и ее исполнением; образностью и формой художественной подачи работы; также важны содержание слогана, девиза- призыва и его связь с изображением. По итогам работы каждая группа представляет свой экопостер. Каждая группа может проголосовать за понравившийся постер, за исключением своего. Группа, набравшая наибольшее количество голосов, побеждает. Экопостеры могут использоваться в оформлении места проведения итогового мероприятия текущего тематического дня.

Дополнительная информация для вожакого

Что такое постер? Само слово пришло из полиграфии (от англ. poster) и обозначает плакат или афишу рекламного характера. Сейчас под постерами понимают рекламные плакаты, произведения искусства, фотографии, рисунки, напечатанные на бумаге. Постер - очень популярный предмет интерьера. И не зря. С помощью постеров помещение легко стилизуется, приобретает нужное настроение, атмосферу, законченный дизайн. Главное - выбрать подходящую тематику и способ оформления работы. Постер может являться частью социальной рекламы. Он может изменить настрой людей, привлечь внимание к ежедневным, казалось бы, вошедшим в привычку проблемам, вскрыть язвы общества, заставить задуматься о «простых» вещах.

Основные черты постера:

- четкость, лаконизм форм;
- композиционное решение;
- интенсивность цвета;
- призывный короткий текст, связанный с изображением

Вторая игра «ЭкоНеКонференция». Отряд разбивается на четыре поисковые команды - у каждой команды свой мини-проект по экологической тематике. Команда получает тему мини-исследования, в течение 30 минут проводит совместный поиск информации и готовит свое выступление для «ЭкоНеКонференции», которую отличают от обычной конференции лаконичные, образные доклады с возможными советами о том, как быть экологически ответственным человеком. Перечень мини-проектов:

– **«Вторая жизнь вещам»** - команде необходимо составить список одноразовых вещей, придуманных человеком, и заменить их «двойниками» многоразового использования;

– **«Лента времени»** - команде необходимо разложить предметы или карточки с их изображением по срокам их разложения в природе;

– **«Экологический след»** - команде необходимо посчитать «экологический след» своей команды за один день, который рассчитывается исходя из того, сколько тратится воды на одного человека в лагере и на команду в целом, сколько электроэнергии уходит на зарядку мобильных телефонов, какой объем твердых коммунальных отходов утилизирует каждый и в целом команда (упаковка для приготовления еды в детском лагере, упаковка индивидуальных напитков и другой продукции). Команде также необходимо выделить пять наиболее важных элементов потребления человека на каждый день, к которым следует относиться бережно;

«Срок годности» - задача команды - проследить жизненный цикл вещи: пластиковая бутылка, джинсы, сотовый телефон. Участники команды могут сами выбрать предмет, чей жизненный цикл они хотели бы изучить и представить

Классная встреча

Необходимые ресурсы: поощрительные призы за лучшие вопросы, мультимедийное оборудование.

«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

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. В качестве гостя можно пригласить значимого и выдающегося человека региона (писатель, спортсмен, учёный, музыкант, педагог, врач и др.). Встреча строится в форме диалога между гостем и участниками смены. В самом начале гость может рассказать о себе, своей деятельности, интересные факты из своей биографии, которые были бы интересны детям. Далее участники могут задать вопросы.

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

В классной встрече можно использовать «вопрос из коробки», когда гости вытаскивают заранее подготовленные карточки с вопросами, отвечают на них.

Варианты вопросов:

- Как стать первым?
- Посоветуйте настольную книгу лидеру.
- Каким Вы были в нашем возрасте? К чему стремились? Чего боялись?
- Каким Вы были студентом? Почему эту специальность выбрали?
- Смогли бы вы пожертвовать собой и ради чего? И т.п.

В конце встречи гость выбирает самые интересные вопросы и поощряет их авторов подарками.

14 день УМЕЙ ДРУЖИТЬ!

Задачи: создание условий для знакомства детей с одним из направлений деятельности Движения – **дипломатия и международные отношения**, формирования опыта коллективно-творческой социально значимой деятельности; формирование уважительного отношения к окружающим; формирование установки на открытый равноправный диалог с другими людьми

Итог дня по общей системе мотивации: в рюкзак можно положить изображение рукопожатия или фотография отряда как символа тематики дня.

Название события дня	Краткое описание
Отряд в гостях у отряда <i>(отрядное мероприятие)</i>	Встреча с другим отрядом, организованная ребятами. Отряды готовят друг другу подарки – сюрпризы, творческие номера. Необходимо договориться, кто к кому придет в гости, на чьей территории будет встреча, что готовит одна и другая сторона. Варианты проведения: чаепитие, конкурсная программа, прогулка, тематический разговор, фанты и т.п.
«Всемирный фестиваль молодежи (ВФМ) в миниатюре» (организатор Совет дела №7) <i>(общелагерное мероприятие)</i>	Это развернутое на определенной площадке событие, предполагающее вовлечение участников в различные интерактивные площадки. Формат Всемирного фестиваля молодежи в миниатюре предполагает свободное движение участников по всему пространству, где расположены площадки. За участие в площадках выдаются жетоны, которые можно обменять на что-либо (подарки, игровые деньги, цитаты в зависимости от игрового замысла). Площадки и задания ярмарки творческого ВФМ не требуют особых умений, длительного времени на выполнение задания (угадать загадки, попасть в цель, выполнить задание на скорость и пр.).

Сбор Совета дела №8.	Сбор сводного отряда (по 1–3 представителя от каждого коллектива), обеспечивающего организацию общелагерного дела следующего дня. Дело для подготовки Конкурс «Достопримечательности моей республики»
----------------------	--

Примерные сценарные планы ключевых событий дня «Всемирный фестиваль молодежи (ВФМ) в миниатюре»

«Дружба без границ» в России. Педагогический отряд – это Россия, он пригласил на Фестиваль посольства разных стран. Отряды – это посольства разных стран мира. (Примеры: Китай, Индия, Вьетнам, Беларусь, Бразилия, Венесуэла, ЮАР, Алжир, Малайзия, Иран, Казахстан, Узбекистан и др.). Отряд возглавляет Посол (командир отряда) и у него есть атташе по разным вопросам (количество, названия и функционал ребята придумывают сами – атташе по сохранению исторической памяти, в области образования, науки, экологии, спорта и туризма, в социальной сфере, в культуре, здравоохранении и т.д.).

Задача посольств – заключить на Фестивале как можно больше соглашений о сотрудничестве по разным вопросам. Символом заключенного соглашения является переданная в другое посольство наклейка с изображением символов страны.

Представители каждого Посольства разделяют ценности своей страны, систему таких ценностей они разрабатывают под руководством вожатого в виде правил поведения. В течение смены ребята стараются придерживаться этих правил. Например, в Индии говорить правду является священным долгом каждого человека. А в Китае – если за что-то не торговался, то это ничего не стоит. В Узбекистане не любят принимать поспешных решений, и принято долго коллективно обсуждать вопросы. В Беларуси очень гостеприимные люди, они обязательно приглашают всех к себе в гости. Считается грубым разговаривать с человеком стоя или на ходу. В Малайзии все улыбаются, считается, если человек грустный – он болен, и его нужно активно жалеть. (Внимание! примеры ценностей игровые, они не имеют отношения к реальности жизни в вышеперечисленных странах. Однако, приветствуется, если дети в течение 15 минут изучат материал относительно своего государства и используют в своей работе реальные данные). Таких ценностей отряды придумывают не более 5 (приближая их максимально к духовно-нравственным ориентирам) и стараются приучить ребят их соблюдать. Задача каждого отряда – посольства активно взаимодействовать с другими отрядами. Затем на общем собрании ребята решают, с какими посольствами и по каким вопросам они готовы заключить соглашения о сотрудничестве. По итогам игры подсчитывается общее количество соглашений, заключенных каждым посольством. Победители награждаются на финальном мероприятии Фестиваля.

Таким образом, на вводится система стимулирования: *коллективная и индивидуальная*.

Индивидуальная система стимулирования – ребята, наиболее активно проявившие себя в Фестивале, получают наклейки с изображением символа страны, которую они представляют. Наклейки могут выдаваться вожатыми, методистами по результатам работы участников в мероприятии. Кроме того, отряд коллективно принимает решение, кого из товарищей они ходят отметить (не более 3 чел.).

Общелагерная система стимулирования – лидерами Фестиваля становятся отряды, заключившие больше других соглашений о сотрудничестве (получившие большее количество наклеек с изображением символического вида страны). Педагогический отряд Россия также может заключать соглашения о сотрудничестве.

15 день ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!

Задачи: создание условий для знакомства детей с направлением деятельности Движения – **туризм и путешествия**, формирования опыта коллективно-творческой социально значимой деятельности; формирование интереса к культурному разнообразию своей страны и региона; приобщение к активным и познавательным видам отдыха.

Итог дня по общей системе мотивации: в рюкзак можно положить изображение бумажного самолета/палатки/чемодана как символа тематики дня.

Название события дня	Краткое описание
----------------------	------------------

<p>Конкурс «Достопримечательности моей республики» (организатор Совет дела №8) <i>(общелагерное мероприятие)</i></p>	<p>Оформление уголка достопримечательностей (по сути, любой части общественного помещения лагеря) – основное содержание подготовки отрядов к мероприятию.</p> <p>Каждому отряду выдается краткая справка об одной из достопримечательностей региона. Отряды знакомятся с ее историей, назначением или символическим смыслом, разбирают внешний вид сооружения. Далее ребятам необходимо воссоздать эту достопримечательность, используя подручные средства (канцелярские товары, ткани, предметы мебели и др.). Кроме внешнего образа рекомендуется насытить уголок интерактивными элементами и информационными справками об объекте. Для этого можно использовать интересные факты, загадки, ребусы, кроссворды, музыку и даже «аниматоров» – оживших персонажей исторической эпохи. Презентовать подготовленные уголки можно только членам жюри, оставив затем площадку в свободном доступе для всех желающих. Или отрядные уголки могут стать станциями в игре-путешествии, если отряды заранее позаботятся о разработке творческого задания, связанного с достопримечательностями.</p>
<p>Или «Сколько сажень в аршине» <i>(общелагерное мероприятие)</i> <i>Туризм, стр. 30</i></p>	<p>Мероприятие проходит в формате интеллектуально-познавательной игры. Здесь важно создать условия для проявления эрудиции и интеллектуальной одаренности у ребят. Разная направленность и характер заданий интеллектуальной игры будет способствовать развитию сообразительности, логического и творческого мышления. В рамках мероприятия создается возможность для развития коммуникативных навыков</p>
<p>Сбор Совета дела №9.</p>	<p>Сбор сводного отряда (по 1–3 представителя от каждого коллектива), обеспечивающего организацию общелагерного дела следующего дня.</p> <p>Дело для подготовки – квиз на тему национальной культуры и традиций</p>

Примерные сценарные планы ключевых событий дня «Сколько сажень в аршине?»

Материально-техническое обеспечение: ноутбук, проектор – для демонстрации заданий; ватманы, бумага – для оформления локации и выполнения заданий командами; канцелярские принадлежности; карточки-задания; жетоны с баллами.

Предварительная подготовка: оформление и оснащение зала для проведения игр; информирование отрядов о подготовке трех вопросов для других команд-участниц интеллектуальной игры.

Ход мероприятия.

В приветственном слове участникам игры дается пояснение, что данное мероприятие направлено не только на выявление самых эрудированных ребят, но и на расширение кругозора участников в вопросах, касающихся истории, географии, традиций нашей Родины.

I этап. Командам дается время на придумывание и презентацию названий своих команд.

II этап. Объяснение правил проведения игры, представление жюри: данная форма предполагает соревнование команд-участниц в тематических конкурсах интеллектуальной игры. За каждый верный ответ команда получает один балл. В завершении мероприятия подводятся итоги и объявляется победитель, которому будет вручен почетный диплом.

III этап. Первый конкурс.

1. Самое глубокое озеро мира? (Байкал)
2. Один век – это сколько лет? (100)
3. Водами каких океанов омывается Россия? (Атлантического, Северного Ледовитого и Тихого океанов)

4. В каком городе России находится музей «Эрмитаж»? (Санкт-Петербург)

5. Кто стал первым царем Руси? (Иван 4 Грозный)
6. Кто является основателем Москвы? (Князь Юрий Долгорукий)
7. Почему старинный памятник прозвали «Царь-пушка»? (из-за величины и большого веса)
8. Что такое кириллица? (азбука созданная Кириллом и Мефодием)
9. Самый маленький город России? (Чекалин)
10. Самая большая в мире средневековая крепость России? (Московский кремль)
11. Назовите цвета на флаге Российской Федерации поочередно? (белый, синий, красный)
12. Город оружия, самоваров и пряников? (Тула)
13. Каким промыслом занимаются поморы? (ловят рыбу)

III этап. Второй конкурс. Выбери верный вариант ответа:

Город Пенза стоит на реке:

- а) Сура
- б) Тура (Тюмень)
- в) Кура (Тбилиси)
- г) Ока (Рязань)

Река Волга протекает по городу:

- а) Ярославль
- б) Санкт – Петербург (Нева)
- в) Ижевск (Иж)
- г) Краснодар (Кубань)

Сколько республик на сегодняшний день входят в состав РФ?

- а) 22 (верно)
- б) 26
- в) 16

Самый большой по площади регион России:

- а) Чукотский АО
- б) Республика Саха (Якутия)
- в) Волгоградская область
- г) Красноярский край

Пряничная столица России:

- а) Воронеж
- б) Санкт-Петербург
- в) Иваново
- г) Тула (верно)

Предметы одежды русских женщин:

- а) душегрейка
- б) косоворотка
- в) кимоно.

Древнерусское сооружение:

- а) синагога

- б) мечеть
 - в) кремль
- Русский воин в старину.

- а) батыр
- б) ниндзя
- в) дружинник.

IV Этап. Конкурс капитанов. Задание с анаграммами

1. РАБ + ЛУНА (Барнаул)
2. РОВ + СТО (Ростов)
3. ОСТР+АМОК (Кострома)
4. ЛОГ + ВОДА (Вологда)
5. ИДТВК+ООАСВЛ (Владивосток)
6. ХАРАСНЪАТ (Астрахань)
7. ЕКИСВЖ (Ижевск)
8. АРАОДКРНС (Краснодар)
9. МНРСМКУА (Мурманск)

V Этап. Работа с фотографиями. Командам-участникам необходимо выбрать одну фотографию из пары, на которой, по их мнению, изображены пейзажи, расположенные в Российской Федерации.

16 день ЗНАЙ СВОИ КОРНИ. ЕДИНСТВО В МНОГООБРАЗИИ!

Задачи: создание условий для знакомства детей с направлением деятельности Движения – **родной язык, национальная культура и традиции**, формирования опыта коллективно-творческой социально значимой деятельности.

Итог дня по общей системе мотивации: в рюкзак можно положить изображения национального орнамента как символа тематики дня.

Название события дня	Краткое описание
Общеотрядное мероприятие – обсуждение семейных национальных традиций, составление проекта по группам.	Беседа ребят с вожатым о традициях семей, любимой национальной еде, культуре народов. Поделив отряд на команды, ребятам предлагается на ватмане изобразить их видение дружбы народов Татарстана в виде проекта с ответами на вопросы: <ul style="list-style-type: none"> – Какие есть схожие черты? – Что нравится больше всего? – Какая любимая сказка/легенда?
Общелагерное мероприятие – квиз на тему национальной культуры и традиций от Совета Дела №9	Квиз может состоять из нескольких различных раундов: интеллектуальный, музыкальный, фольклор (сказки, загадки, пословицы), национальная культура (традиции, кулинария, костюм, танец). Отряд, который наберет наибольшее количество баллов считается победителем.

17 день «БЫТЬ ВМЕСТЕ!»

Задачи: донесение смысла одной из миссий Движения Первых – быть человеком при любых обстоятельствах, оставаться гуманным, честным, справедливым и добрым по отношению к себе, к другим, к миру. Человек – высшее существо, обладающее множеством прав и способностями, а значит несущее ответственность за свои действия.

Итог дня по общей системе мотивации: в рюкзак можно положить изображение фразы «Быть Человеком!» как символа тематики дня.

Название события дня	Краткое описание
Фотосессия «Как нам вместе хорошо!»	Фотосессия отрядов с вожатыми и друг с другом на память о проведенной смене.
Конкурс «Лучшая песня о дружбе»	Отряды исполняют песни, которые для них ассоциируются с дружбой. Критерии оценки: организованность, внешний вид, исполнение песни.

18 день «БЫТЬ ПЕРВЫМ!»

Задачи: донесение смысла одной из миссий Движения Первых – быть вместе. Команда – залог успеха. Как механизм, состоящий из множества разных деталей, команда двигается к своей цели; реализация инициатив участников смены, развитие умений и навыков в части проектной деятельности, организации культурно-досуговой деятельности по направлениям Движения Первых в условиях коллективно-творческой деятельности

Итог дня по общей системе мотивации: в рюкзак можно положить изображение фразы «Быть вместе!» как символа тематики дня.

Название события дня	Краткое описание
Ценностная игра «Кодекс Первых» <i>(общелагерное мероприятие)</i>	Ценностная игра, где участники знакомятся с миссией и ценностями Движения, формулируют законы совместного проживания в отряде и лагере. В итоге каждый участник смены принимает Кодекс первых, определяет свой маршрут участия в программе. После игры происходит знакомство участников с флагманскими проектами Движения.
Конкурсная программа «Лидер Первых»	Итоговая конкурсная программа среди участников, набравших наибольшее количество наклеек героев дня. Ребята в индивидуальном порядке заявляются на конкурс. Отряды готовят группу поддержки участников. В рамках события проводятся конкурсы, не требующие длительной подготовки теоретического, практического и творческого характера. Содержание конкурсных испытаний строится в рамках образовательной программы смены, миссии и направления деятельности Движения. В итоге выявляется один победитель - Лидер Первых

Примерные сценарные планы ключевых событий дня

Ценностная игра «Кодекс»

Ресурсы: раздаточный материал, карточки с ценностями Движения, Кодекс лагеря для отрядов, канцелярские товары.

Отряды собираются в зале. На сцене висит большой кроссворд (зашифровано слово «кодекс»).

Каникулы **З**ак**О**н **Т**ра**Д**иция **Ц**енность
Команда **С**имвол

Ведущие приветствуют зал. Проводят игру с залом: отрядам необходимо вспомнить названия других. Ведущие произносят имя вожакого или цвет отрядных футболок, зал кричит название отряда.

Сцена 1. Слова ведущих.

Перед вами кроссворд, который нам необходимо разгадать!

На экране кадры, связанные со школой и каникулами. Ведущие говорят про каникулы словами-загадками:

Лучшее время в году; время зимой, весной, осенью и летом, когда многие отправляются в лагерь, время, когда ты можешь месяц провести в деревне у бабушки и т.д.

Вписывают первое слово кроссворда – каникулы.

Сцена 2. Ведущие говорят о законах, их роли в жизни человека.

Спрашивают, какие законы знают дети.

В нашем лагере существуют свои законы, которые мы с удовольствием соблюдаем. Этими законами должен руководствоваться каждый человек, приехавший в этот лагерь. А чтобы вы смогли быстрее их запомнить, мы предлагаем вам нарисовать этих законы и представить нам.

Тянут жребий, рисуют, показывают.

Законы на карточках: закон территории, закон здорового образа жизни, закон точности, закон о свободомыслии, закон доброго отношения к людям, закон о труде, закон об образовании.

Вписывают второе слово кроссворда – закон.

Сцена 3. Слова ведущих о разных традициях. Ребята должны догадаться, о чем речь.

Наряжать елку на Новый год, поднимать утром флаг, задувать свечи на день рождения и т.д.

Давайте вспомним, какие традиции есть в нашем лагере: орлянский круг, салют, творческая зарядка и др. А одна из самых любимых традиций – это песня под гитару.

Поют песню.

Вписывают третье слово кроссворда – традиция.

Сцена 4. Ведущие говорят о ценностях Движения.

В течение смены мы будем говорить о Движении и его ценностях.

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.

Отрядам выдаются пазлы с символом определенной ценности. Задача отрядов – сочинить четверостишие про ценность и собрать пазлы в одну общую картину.

Вписывают четвертое слово кроссворда – ценность.

Сцена 5. Ведущие говорят об истории Движения Первых, направлениях его работы, известных людях Движения.

Сегодня особый день, мы все – частичка важной истории, истории Движения Первых. 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! Мы – настоящая команда!

Отрядам дается задание: «Живой памятник команде». Из тел отряды делают памятник, объясняют его смысл.

Вписывают пятое слово кроссворда – команда.

Сцена 6. Ведущие говорят о существующих символах лагеря, России и Движения.

Ребят Движения нельзя представить без эмблемы на груди! Первые всегда! Первые во всем! Первым сложнее и легче. И сейчас каждый из вас сможет создать для себя свою эмблему.

Каждому из ребят выдается символ Движения на бланке, фломастеры. Они готовят свои собственные символы, подписывают имя, клеят на грудь.

Вписывают шестое слово кроссворда – символ. Финал.

Кодекс лагеря – это свод законов, которые действуют на территории нашего лагеря и являются обязательными для исполнения.

Данный кодекс регулирует отношения между людьми на территории лагеря в течение смены. Каждый вправе соблюдать наши законы и за его пределами, если считает необходимым, и принимает их как личный кодекс чести.

Выходят командиры, им вручается кодекс.

Теперь у каждого отряда есть кодекс, который вы должны обсудить всем коллективом и принять решение о его соблюдении.

Отряды отправляются на улицу, где организованы площадки-презентации флагманских проектов Движения Первых. Ребята в свободном порядке посещают станции:

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 памятников 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 России. 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 чемпионат пилотирования дронов «Пилоты будущего».

Соревнования по управлению беспилотными летательными аппаратами. Чемпионат направлен на получение востребованных навыков и компетенций разработки и управления дронами и их дальнейшее совершенствование. Одна из дисциплин чемпионата – гонки дронов – новый вид спорта будущего.

6) Всероссийский проект «Школьная классика».

Проект Движения Первых и Театрального института им. Бориса Щукина для тех, кто хочет создать в своей школе театр, развить его и попасть на большую сцену. В рамках проекта проходят мастер-классы и творческие встречи с профессионалами в сфере театральной деятельности, повышение квалификации педагогов, а также показы детских спектаклей и театральные фестивали.

7) 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 большой сцене со знаменитыми артистами. Кроме того, каждый желающий может попробовать себя в качестве автора своих музыкальных произведений.

8) Всероссийский проект «МедиаПритяжение».

Всероссийский проект «МедиаПритяжение» – это уникальный проект для юных журналистов, блогеров, видеомейкеров, дизайнеров. 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, члены которой проходят стажировки в ведущих медиакомпаниях России.

9) 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.

10) Всероссийский проект «Благо твори».

Проект 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. 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.

11) Походное движение Первых.

Походное движение «Первых» проводится круглогодично. В рамках проекта проводятся: приключенческая краеведческая игра по спортивному ориентированию, встречи с руководителями туристских клубов, конкурс рисунков из топографических знаков, фотовыставка «Тайна фотоснимка», турнир по вязанию туристских узлов и многое другое.

12) Всероссийский проект «Юннаты Первых».

Благодаря проекту «Юннаты Первых» каждый из ребят может стать частью большого юннатского объединения и 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.

Конкурсная программа «Лидер Первых».

Ресурсы: раздаточный материал, мультимедийное оборудование.

На конкурсную программу заявляются ребята, набравшие наибольшее количество наклеек – герой дня в индивидуальном зачете. Ребятам дается задание – подготовить спич на 30 сек: «На какого известного человека / героя я похож». *Во время ряда заданий на сцене могут быть творческие номера. Конкурс проводится «на вылет», после испытаний жюри называет ребят, кто остается в конкурсе дальше.*

Сегодня мы собрались здесь, чтобы подвести итоги нашей насыщенной тематической смены «Равнение на первых!». В течение прошедших недель вы успели проявить себя во многих разнообразных делах: мастер-классы, акции, фестивали, квесты, конкурсно-игровые программы, деловые интеллектуальные, экологические игры, игры-коммуникации, смотры, встречи, марафоны и многое-многое другое!

А прямо сейчас нам предстоит выбрать самого яркого, активного, достойного участника программы – лидера первых!

Представление жюри.

В каждом из ваших отрядов нашлись ребята, которые готовы сегодня в конкурсной борьбе побороться за это гордое звание.

Приглашение участников.

И прямо сейчас для этих смелых людей начинается первое испытание, которое поможет нам познакомиться с ними. Участники заранее получили задание, чтобы успеть подготовиться.

В течение 30 с. необходимо рассказать, с каким известным человеком или персонажем участник себя ассоциирует и какие общие черты позволяют говорить о себе как лидере. *Конкурс – самопрезентация «персонажа».*

Конечно, любой человек, который претендует на звание лидера, авторитета среди сверстников должен отличаться эрудированностью, внимательностью к мелочам, широким кругозором. Поэтому следующее наше испытание – интеллектуальное. Просьба участников пройти на 1 ряд зала, там вы получите листы с вопросами и ручки. *Конкурс – интеллектуальный тест.*

Итоги от жюри по 1 и 2 конкурсу.

Еще одно важное качество лидера – это находчивость и креативность. Умение быстро придумывать новое оригинальное решение возникшей задачи. Поэтому сейчас каждый из вас получит обычный, знакомый всем предмет. Задача – придумать ему как можно больше новых способов применения. *Конкурс – новое применение предмету.* Участникам выдаются предметы (шарик, стаканчик, дождевик, вешалка, лампочка и пр.).

Итоги от жюри.

Часто лидеру приходится выкручиваться из неожиданных трудностей, сохраняя при этом свое лицо. Донести, презентовать идею так, чтобы все в нее поверили, – вот отличительный навык настоящего «ведущего за собой».

У каждого из вас в руках появится листок бумаги. Вам необходимо сделать из него символ лидера и объяснить свою задумку аудитории.

Конкурс – лидер из листа бумаги. Итоги от жюри.

Чтобы поддерживать свой авторитет, лидеру важно знать все обо всем. Или хотя бы делать вид. Давать уверенный, вдохновляющий ответ на любой непонятный вопрос – отличный навык, который пригодится любому вожаку.

Конкурс – вопросы-почемучки (как объяснить ребенку, что небо голубое, как достать звезду, почему у жирафа длинная шея и т.п.).

Итоги от жюри.

Управленческие навыки также необходимы лидеру. Спланировать и организовать работу большого коллектива так, чтобы получить необходимый результат – вот к чему надо стремиться. Проверим, насколько вы готовы к такой деятельности.

Конкурс – заставить зал сделать что-то, не произнося задание (заплодировать, встать с мест, крикнуть общее слово и т.п.).

Итоги от жюри.

Финал конкурса, который поможет выявить победителя, готового отстаивать свою точку зрения и грамотно презентовать себя.

Каждому из вас необходимо будет продолжить фразу: «Я уникальная личность потому что...». Но не так просто. Перед вами на экране будут появляться буквы в алфавитном порядке, и ваша фраза должна обязательно начинаться на ту букву, которую вы видите на экране.

Конкурс-баттл «Я – уникальная личность». Награждение лидера.

Мы благодарим всех участников конкурса! Каждый из вас оставил частичку себя в лагере!

Друзья! Время стремительно бежит вперед! Используйте каждую минуту своей жизни с пользой! Пусть вам никогда не станет стыдно за свои слова и поступки! Пусть рядом будут только верные и надежные друзья! Смело идите вперед, стремитесь ввысь на крыльях Первых, открывая новые горизонты и покоря самые высокие вершины!

Общая песня.

Заключительный этап (19-21 день)

19 день «Спасибо!»

Задачи: мотивировать участников смены на деятельность в Движении Первых на основе духовно-нравственных традиционных российских ценностей, миссии и ценностей Движения, на осознанную социально значимую деятельность;

– создание условий для закрепления чувства причастности к движению детей и молодежи, осознания личного вклада участников в социально значимую деятельность

Название события дня	Краткое описание

<p>Диагностика №3</p>	<p>Так как педагог должен обоснованно выбирать те или иные педагогические приемы и методы работы с детьми, то обязательным элементом программы должна быть диагностика. Ее в лагере необходимо проводить трижды на протяжении смены: в течение организационного периода, в середине смены и на заключительном этапе смены. Такая периодичность позволяет видеть динамику и конечный результат изменений.</p> <p>В детском лагере целесообразно использовать диагностику как отдельного ребенка, так и отряда в целом.</p> <p>В рамках индивидуальной диагностики можно оценить уровень удовлетворения ребенка сменой, его мотивацию к участию в деятельности Движения, удовлетворенность от самореализации в делах, понимание перспектив развития.</p> <p>Отрядная диагностика позволяет оценить уровень развития детской группы и положение в группе каждого ее члена.</p>
<p>Рисунки на асфальте: «Моё лето»</p>	<p>На память о времени в пришкольном лагере ребята оставляют рисунки на асфальте.</p>

Примерные сценарные планы ключевых событий дня Диагностика №3

Место проведения – отрядное место.

Индивидуальная диагностика.

Текст анкеты.

1. Я хвалю себя за то, что в лагере я был(а) ...
2. После лагеря я навсегда запомню ...
3. Для меня этот лагерь стал...
4. Я больше всего жалею о ...
5. За смену я не успел(а) ...
6. Я бы хотел(а) еще раз
7. Движение Первых для меня – это ...

Я бы пожелал(а) участникам следующей программы «Путешествуй с друзьями» ...

Групповая диагностика.

Чтобы переключить внимание ребят на оценку отряда и отношений друг с другом, рекомендуется провести еще одну разминку.

«*Орлятский круг*». Весь отряд встает в один большой «орлятский» круг (правая рука на плече у соседа справа, а левая на поясе у соседа слева). После этого ведущий предлагает всем присесть, затем поднять ногу и т.д.

«*Семейная фотография*». Отряду предлагается представить, что он – большая семья, которой нужно сфотографироваться. Ребята сами выбирают фотографа и членов семьи, располагают их на фотографии в соответствии с ролью. После расстановки и распределения ролей игру можно закончить так: фотограф считает до трех, все хлопают в ладоши. На счет «три» все кричат «сыр».

Для диагностики уровня развития отряда, положения в группе каждого ее члена, определения проблемных зон развития, перспектив и путей работы педагога с отрядом можно использовать предложенные методики.

Социометрия.

Инструкция: Подпишите бланк: фамилия, имя, отряд, возраст. Ответьте, пожалуйста, на предложенные вопросы. Постарайтесь быть искренними, иначе вся работа потеряет смысл. Обещаем,

что результаты будут известны только психологу лагеря и не принесут вам никакого вреда. Отвечая на вопрос, вам необходимо будет выбрать 3 человек из вашего отряда и записать их фамилии в порядке значимости, от самого значимого для вас человека к наименее значимому.

Вопросы:

1. Кому из своего отряда ты доверил бы свои сокровенные мысли? (в первую, во вторую и в третью очередь).

2. Кто из вашего отряда лучше всего может организовать мероприятие? (в первую, во вторую и в третью очередь).

3. *Мой отряд.*

Инструкция: подпишите имя, фамилию, название отряда. Внимательно прочитайте слова, написанные на бланке. Вам необходимо оценить ваш отряд. Это поможет вам продолжить разговор в отряде о жизни в лагере. Будьте искренними. Если вы считаете, что ваш отряд очень дружный, то ставите знак «+» или галочку в первой графе, под цифрой

4. Если вы считаете, что ваш отряд скорее дружный, чем нет, то ставите свой значок во второй колонке, под цифрой 1. Если ваш отряд нельзя назвать дружным, но и недружным он не является, то поставьте значок в третьей колонке, под цифрой 0. Если отряд скорее недружный, чем дружный, значок должен стоять в четвертой колонке, под цифрой -1. Если совсем недружный, под цифрой -2. Таким образом, в каждой строке должен стоять один знак. Такую работу вам необходимо проделать с каждой строкой.

				1	2	
дружный						недружный
смелый						трусливый
добрый						злой
приятный						неприятный
серьезный						легкомысленный
активный						пассивный
организован ный						разболтанный
настойчивы й						ненастойчивый
справедливы й						несправедливый
теплый						холодный
сообразител ьный						несообразительн ый
инициативн ый						безынициативны й

5. *Определение стадий развития коллектива.*

Вожатый рассказывает о том, что сплоченность любого коллектива условно оценивают по 5 уровням. А. Н. Лутошкин разработал образное описание каждого уровня, которое помогает детским коллективам узнать себя. Затем вожатый вслух читает описание каждой стадии развития коллектива или поручает это членам отряда.

Образное описание стадий развития коллектива по А. Н. Лутошкину: 1 ступень – «Песчаная россыпь». Не так уж редко встречаются на нашем пути песчаные россыпи. Посмотришь – сколько песчинок собрано вместе, и в то же время каждая из них сама по себе. Подует ветерок – отнесет часть песка, что лежит с краю подальше, дунет ветер посильней – разнесет песок в стороны, пока кто-нибудь не сгребет его в кучу. Бывает так и в человеческих группах, специально организованных или возникших по воле обстоятельств. Вроде все вместе, а в то же время каждый человек сам по себе. Нет «сцепления» между людьми. В одном случае они не стремятся пойти друг другу навстречу, в другом – не желают находить общих интересов, общего языка. Нет здесь того стержня, авторитетного центра, вокруг которого происходило бы объединение, сплочение людей, где бы каждый чувствовал, что он нужен другому и сам нуждается во внимании других. А пока «песчаная россыпь» не приносит ни радости, ни удовлетворения тем, кто ее составляет.

6. ступень – «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 может быть в группе и формальный лидер детского объединения, и просто авторитетный школьник, и классный руководитель или руководитель кружка) этот материал превращается в красивый сосуд, в прекрасное изделие. Но если к нему не приложить усилий, то он может оставаться и простым куском глины. На этой ступени более заметны усилия по сплочению коллектива, хотя это могут быть только первые шаги. Не все получается, нет достаточного опыта взаимодействия, взаимопомощи, достижение какой-либо цели происходит с трудом. Скрепляющим звеном зачастую являются формальная дисциплина и требования старших. Отношения в основном доброжелательные, хотя не скажешь, что ребята всегда бывают внимательными друг к другу, предупредительными, готовыми прийти друг другу на помощь. Если это и происходит, то изредка. Здесь существуют замкнутые приятельские группировки, которые мало общаются между собой. Настоящего, хорошего организатора пока нет,

или он не может себя проявить, или просто ему трудно, так как некому поддержать его.

7. ступень – «Мерцающий маяк». В штормящем море мерцающий маяк и начинающему и опытному мореходу приносит уверенность, что курс выбран правильно. Важно только быть внимательным, не потерять световые всплески из виду. Заметьте, маяк не горит постоянным светом, а периодически выбрасывает пучки света, как бы говоря: «Я здесь, я готов прийти на помощь».

Формирующийся в группе коллектив тоже подает каждому сигналы «так держать» и каждому готов прийти на помощь. В такой группе преобладает желание трудиться сообща, помогать друг другу, дружить. Но желание – это еще не все. Дружба, взаимопомощь требуют постоянного горения, а не одиночных, пусть даже очень частных вспышек. В то же время в группе уже есть на кого опереться. Авторитетны «смотрители маяка» – актив. Можно обратить внимание и на то, что группа выделяется среди других групп своей «непохожестью», индивидуальностью. Однако встречающиеся трудности часто прекращают деятельность группы. Недостаточно проявляется инициатива, редко вносятся предложения по улучшению дел не только у себя в группе, но и во всей школе.

Видим проявления активности всплесками, да и то не у всех.

8. ступень – «Алый парус». Алый парус – символ устремленности вперед, неуспокоенности, дружеской верности, долга. Здесь живут и 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. У большинства членов «экипажа» проявляется чувство гордости за коллектив, все переживают, когда кого-то постигнет неудача. Группа живо интересуется тем, как обстоят дела в соседних классах, отрядах, и иногда ее члены приходят на помощь, когда их просят об этом.

Хотя группа сплочена, однако она не всегда готова идти наперекор «бурям», не всегда хватает мужества признать ошибки сразу, но это положение может быть исправлено.

9. ступень – «Горящий факел». Горящий факел – это живое пламя, горючим материалом которого является тесная дружба, единая воля, отличное взаимопонимание, деловое сотрудничество,

ответственность каждого не только за себя, но и за других. Здесь ярко проявляются все качества коллектива, которые характерны для «Алого паруса». Но не только это. Светить можно и для себя, пробираясь сквозь заросли, поднимаясь на вершины, спускаясь в ущелья, пробивая первые тропы. Настоящим коллективом можно назвать лишь такую группу, которая не замыкается в узких рамках пусть и дружного, сплоченного объединения. Настоящий коллектив – тот, где люди сами видят, когда они нужны, и сами идут на помощь; тот, где не остаются равнодушными, если другим группам плохо; тот, который ведет за собой, освещая, подобно легендарному Данко, жаром своего пылающего сердца дорогу другим.

Затем каждый член отряда высказывает свое мнение о том, на какой ступени сейчас располагается отряд. Обсуждение завершается общим голосованием.

После определения актуального уровня развития коллектива рекомендуется обсудить желаемый итог коллективообразования и то, что может этому помочь.

20 день «Быть в Движении!»

Название события дня	Краткое описание
Час сюрпризов	<p>В день отъезда ребята стремятся обменяться впечатлениями о смене, договориться о будущих встречах. Во многих лагерях существуют традиции сбора пожеланий друг для друга в блокноты, на обороте отрядной фотографии, сувенирных футболок. Для того чтобы организовать и упорядочить этот процесс,</p> <p>в лагере можно объявить «час сюрпризов». За этот час как раз и нужно успеть оставить пожелания всем, с кем хотелось бы лично попрощаться.</p> <p>Ребятам можно выложить для общего доступа оставшиеся канцелярские товары или вывесить на видном месте ватманы, на которых можно будет оставлять записи для всего лагеря.</p>
Стартинейджер	<p>Тематическая дискотека с конкурсами и заранее заданным стилем. В программе могут быть как командные (самый широкий/узкий круг, самый дружный танец и т.п), так и индивидуальные (самый энергичный/ медленный танец, танцы-«повторялки») конкурсы. От ряды заранее готовят общий танец по заданной тематике. Стартинейджер предполагает выдачу жетонов отрядам и участникам, отличившимся при выполнении заданий, в конце награждаются победители.</p>

21 день НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ!

Задачи: позитивное эмоциональное завершение смены.

- создание условий для индивидуального и группового подведения итогов смены;
- построение перспектив взаимодействия с участниками на этапе последействия.

Название события дня	Краткое описание

Торжественная линейка закрытия смены	Официальное завершение смены с награждением активистов смены, лучшего отряда, подведением итогов.
Итоговый сбор «Долгих встреч»	<p>Общелагерный сбор, который проводится для обсуждения содержательных итогов смены и жизнеутверждающего эмоционального напутствия для дальнейшей самореализации участников.</p> <p>В структуру итогового сбора может входить коллективный анализ смены, когда отрядам предлагается совместно ответить на вопросы ведущих:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> самое значимое событие смены для вашего отряда; <input type="checkbox"/> что больше всего повлияло на сплочение; <input type="checkbox"/> что ваш отряд исправил бы, если мог; <input type="checkbox"/> что смена подарила вашему отряду. <p>Также будут уместны слова благодарности от отрядов вожатым и наоборот. Такой элемент итогового сбора можно организовать, если предварительно предупредить участников о такой возможности.</p> <p>В завершении педагогическому отряду необходимо озвучить свое впечатление от смены (можно использовать творческие элементы выступления: памятные видеоролики, песни и танцы, ставшие хитами смены).</p>

Примерные сценарные планы ключевых событий дня Торжественная линейка закрытия смены

Ресурсы: звуковое оборудование, флаг, знамя, свечи.

Звучит лирическая спокойная музыка. Отряды собираются у ритуальной площадки.

Ведущие приглашают отряды на линейку.

Лагерь, внимание! На ритуальную площадку приглашаются отряды.

Названия отрядов, выходят, встают по периметру.

Первый – такое короткое слово, но как в нем много смысла и силы. 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.

Рапорты командиров.

Знамя – это гордость нашего лагеря. Мы бережно храним его и каждую летнюю смену почётно передаем в руки новых ребят, для того чтобы они с гордостью выносили его на утренний сбор. Поэтому без него невозможно на линейке закрытия.

Знамя на линейку открытия внести.

Вынос знамени

Все эти две недели вы гордо носили имена своих отрядов, жили и достигали целей под девизами, которые отражали ваш отряд, и сегодня мы крайний раз услышим их на нашей линейке закрытия.

Командиры отрядов сдают рапорты.

Отряд (*Название*)на торжественную линейку, посвященную закрытию смены «Равнение на первых!», построен! Отряд жил и работал под девизом: хором произносят девиз. Командир отряда – фамилия имя.

Глядя на вас, приходит на ум мощный герой Прометей. Это сверхчеловек, который принимал все угрозы и трудности и преодолевал их, не сходя с пути, и в конце концов достигал всех намеченных планов. Ему верили люди, ведь он делал все необходимое для их благополучия, например, шел против богов, украв у них огонь, чтобы подарить его людям. Сейчас выражение «прометеев огонь» обозначает неугасимое стремление к достижению новых целей. На этой смене мы доверили вам символы нашего лагеря, потому что увидели в вас тот огонь, который, разгораясь, освещал путь всем вокруг. И мы не ошиблись. Сейчас, глядя на вас, мы можем с точностью сказать, что вы оправдали наши надежды, и мы сделали правильный выбор.

Ритуал передачи фонариков командирам от вожатых.

А жизнь для встречи отсчитала нам часы.

А жизнь для встречи отсчитала нам минуты.

А мы их, глупые, не ценим почему-то,

Лишь при прощанье хлюпают носы.

Лишь при прощанье понимаем тех,

Кого искали столько долгих лет.

Однажды завтра мы поймем,

Что нам сегодня не хватало.

Как было нам ничтожно мало

Того, что было этим днем.

Однажды завтра мы поймем,

Как дорог был нам день вчерашний.

Но бьют уже часы на башне.

И в наше завтра мы идем.

Смена объявляется закрытой. Спускается флаг России. Исполняется гимн.

Я знаю: ночь кончается рассветом,

И новый день в объятиях моих.

А мы живем от лета и до лета,

А между ними не считаем дни.

И думаем, что счастье только в этом,

Когда не знаем холода зимы.

А время шло: сквозь годы и невзгоды.

А за окном то лето, то зима,

А нужно жить в любое время года –

Не ждать, когда растопятся снега.

И пусть в природе дует непогода,

Душа не замерзает никогда.

Я знаю: ночь кончается рассветом,

И новый день в объятиях моих.

А мы живем от лета и до лета,

А между ними не считаем дни.

Ритуал свечей. Вы когда-нибудь задумывались, сколько раз за день вы говорите друг другу спасибо? Мы всегда стараемся поблагодарить друг друга, совершенно за любое дело, даже самое незначительное. Ведь если человек что-то сделал для вас, это говорит о том, что вы ему не безразличны, что ему важно помочь вам и поддержать вас. Сегодня мы хотим, чтобы вы разделили с нами эту традицию, и, возможно, когда вы разъедетесь по своим домам, вы вспомните всех тех, кому вы помогли или тех, кто помог вам, кому вы сказали спасибо, и кто поблагодарил вас, и с этими воспоминаниями вспомнятся вам яркие моменты из нашей смены.

На ритуальную площадку выносятся зажженные свечи. Каждый участник берет свечу, обменивается с другими, произносит добрые слова.

Примерные сценарные планы ключевых событий дня

Итоговый сбор «До новых встреч»

Место проведения – актовЫй зал.

Ведущий приветствует отряды. Объясняет, что на итоговом сборе они смогут обсудить все, что успело произойти за смену, и подумать о том, что ждет их в дальнейшем.

Предоставляется слово гостям мероприятия (руководителю программы, представителю Движения Первых, партнерам). Гости делятся своими ожиданиями от смены, целями, которые были поставлены, и тем, чего удалось достичь.

Ведущий рассказывает легенду о времени, его быстротечности и ценности, настраивая ребят на воспоминания о самых значимых событиях смены.

Отряды получают список из нескольких номинаций, по которым им надо оценить прошедшие события смены. Например:

- самое яркое мероприятие;
- самый звездный номер;
- самое полезное занятие цикла «Азбука Первых»;
- самый популярный тематический клуб;
- самое интересное направление Движения.

После того, как отряды посоветуются, ведущий по очереди, называет каждую номинацию и собирает мнения «по кругу» у всех отрядов. Ведущий говорит вступительную речь об игровой модели смены, связывая путешествие по тематической программе и сбор полезного багажа в виде знаний, опыта, впечатлений и знакомств.

Вожатые организуют разработку участниками индивидуальных маршрутов своей дальнейшей активности и развития. Каждому участнику выдается листок бумаги, оформленный в виде билета. На листке необходимо указать свое имя и фамилию. В разделе «место назначения» указать те мероприятия, проекты своей школы и Движения, в которых бы ребенок хотел себя проявить. В разделе «багаж» указываются те знания и навыки, которые ребенок хотел бы лучше развить у себя. Далее вожатые собирают билетики, чтобы заполнить их обратную сторону. На задней стороне в графе «советы путешественнику» педагоги пишут подсказки, рекомендации, слова поддержки, чтобы ребенок не оставлял мотивации следовать своему «билету». Перед отъездом из лагеря билеты вновь возвращаются детям.

Подводятся итоги общелагерной системы стимулирования, награждаются отряды-победители.

В завершении мероприятия могут быть запланированы выступления от отрядов, актива лагеря, органов самоуправления, педагогического отряда с тем, чтобы поблагодарить друг друга за прошедшую смену.

Общее исполнение лагерной песни.

Рекомендации по подготовке:

- необходимо продумать процесс заполнения «билетиков», возможна подготовка презентации о доступных проектах и мероприятиях Движения.

Все дополнительные материалы для подготовки программы, музыкальное сопровождения, видеоматериалы можно найти по ссылке: <https://disk.yandex.ru/d/NMVirct4cfhskg>

