

ОПИСАНИЕ СОБЫТИЙ ПО ПЕРИОДАМ СМЕНЫ

1 этап – организация жизнедеятельности лагеря (1–3 дни смены)

1 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- создание условий для адаптации участников к условиям и правилам лагеря;
- формирование первичных коллективов (отрядов), их установки на дальнейшее сотворчество;
- погружение в игровой замысел смены.

Название события дня	Краткое описание
Сбор детей, зарядка (общелагерное дело)	В начале дня дети собираются на территории лагеря и обязательно отмечаются у воспитателя, чтобы педагог знал об отсутствии некоторых детей и согласовал это с родителями. Построение на зарядку лучше проводить на спортивном поле с ровной поверхностью и достаточным местом для просторного размещения детей. В организационный период зарядку следует проводить вожатым, поясняя основные принципы разминки. В основной период смены дети сами могут проводить утренние зарядки при поддержке педагогов.
Утренняя линейка (общелагерное дело)	Предполагает сбор всего лагеря с построением на площади по отрядам. В самом начале происходит церемония поднятия государственного флага. Флаг может поднимать представитель самоуправления лагеря, поочередно командиры отрядов или другие отличившиеся участники. Основная задача такого сбора – обозначить цели, ориентиры дня, его тематику, ключевые события. Если на этот день выпадает важная праздничная или историческая дата, а также день рождения одного из участников, – этому следует уделить особое внимание. Для поднятия настроения лагеря и погружения в тематику дня можно использовать различные интерактивы – флешмобы, общие песни, конкурсы кричалок, загадки, стихи.

Название события дня	Краткое описание
Общий сбор (общелагерное дело)	Первое общелагерное дело программы. Необходимо для знакомства участников с особенностями смены, ее игровым замыслом, распорядком жизни, предстоящими событиями, педагогическим составом лагеря. В ходе презентации программы рекомендуется использовать интерактивные форматы взаимодействия с участниками – игры с залом, танцы-разминки, вопросы к аудитории.
Знакомство в отрядах (отрядное дело)	Для отрядной работы необходимо выбрать изолированное пространство, которое позволит первичному коллективу уединиться и не отвлекаться на деятельность других отрядов. В зависимости от погодных условий и возможностей базы проведения программы это может быть отдельное помещение, беседка, площадка на улице. Знакомство в отряде лучше всего начинать с игр в кругу, направленных на снятие эмоционального напряжения, знакомство, запоминание имен, установление тактильного контакта. Благодаря такому набору игр и упражнений дети лучше запомнят своих соотрядников и быстрее начнут привыкать друг к другу. Далее педагоги могут посадить детей в круг, чтобы в комфортных условиях проговорить и обсудить с отрядом условия нахождения в лагере с дневным пребыванием, технику безопасности, правила поведения, особенности содержания программы. В завершение отрядного времени рекомендуется организовать творческую совместную деятельность. Это может быть создание «дерева дружбы», когда каждый участник на листочках дерева записывает свое имя, интересные факты о себе или оставляет символическое изображение домашнего питомца, любимого фрукта и т.д. (если ребенку еще трудно дается письмо). Для более старшего возраста можно использовать карточки с вопросами, ответы на которые каждый участник узнает в свободном перемещении и общении внутри отряда. Такими вопросами могут быть: «есть ли в нашем отряде девочка по имени Катя?», «есть ли у кого-то из нашего отряда собака?», «учит ли кто-то из нашего отряда английский язык?» и подобные.

Название события дня	Краткое описание
Экскурсия по лагерю «Разведай. Выясни. Сообщи» (общелагерное дело)	Для скорейшей адаптации детей к условиям лагеря, знакомству с территорией, основными объектами базы рекомендуется провести экскурсию, но сделать это в творческой игровой форме. Формат «Разведай. Выясни. Сообщи» предполагает непоследовательное передвижение отрядов по территории лагеря для поиска ответов на список вопросов, связанных с инфраструктурой и сотрудниками лагеря (сколько воспитателей в лагере, сколько скамеек в актовом зале т.д.). Общелагерный масштаб такого мероприятия предполагает общий старт и финал игры и учитывает соревновательные элементы между отрядами.
Подведение итогов дня (отрядное дело)	В завершение дня следует организовать беседу внутри отряда, которая позволит проанализировать прошедший день. Важно, чтобы дети могли оценить содержательные итоги прошедших мероприятий (чему научились? чего попробовали? в чем поучаствовали? что делали?), а также оценить эмоциональную атмосферу (что понравилось? что огорчило? что порадовало?). Это не только учит детей навыкам рефлексии, но и дает педагогу обратную связь для дальнейшей корректировки деятельности. Завешать такое обсуждение всегда следует на позитивной ноте, настраивая детей на дальнейшие успехи и приятное времяпрепровождение

В дальнейшем описании событий сбор детей, зарядка, утренняя линейка и подведение итогов дня дублироваться не будут, так как проводятся ежедневно в установленном порядке.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Общий сбор

Продолжительность – 45 минут. *Место проведения* – актовый зал.

Ведущий: Добрый вечер, девчонки и мальчишки профильной 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!

Ведущий: Впереди нас ждет очень интересная насыщенная смена. Мы никогда не будем сидеть на месте и скучать. Поэтому давайте прямо сейчас посмотрим, насколько вы все активные, и вместе разомнемся. Участники встают со своих мест и участвуют в танцевальной разминке. Существует большое количество музыкальных песен с повторяющимися движениями, которые также можно показывать с помощью видео.

После снятия эмоционального напряжения с помощью игр и двигательной активности ведущий переходит к блоку общей информации о смене. Рассказывает, что она посвящена знакомству с ключевыми направлениями деятельности Движения Первых и позволит ребятам каждый день пробовать себя в новых интересных делах. Также важно поближе со сцены обозначить общую идею программы, рассчитанную не на пассивный отдых, а на активное участие во всех событиях и совместное творчество.

Затем следует познакомить участников с теми воспитателями, методистами, специалистами, которые будут с ними работать. Это можно сделать в форме интерактивной игры «Интуиция». На сцену приглашаются все педагоги, а на проекторе демонстрируется список интересных фактов (по одному на каждого педагога). Ведущий поочередно зачитывает факты, а дети должны угадать, какому взрослому они принадлежат. После чего ведущий представляет угаданного сотрудника, обозначает его должность и рассказывает, по каким вопросам дети могут к нему обращаться.

Если для проведения программы привлекаются старшеклассники на роль стажеров или вожатых, то их также следует представить. Знакомство со старшеклассниками можно провести в виде заранее отрепетированного творческого выступления или танцевального номера, чтобы за движениями танцующих могли повторять дети.

Последний информационный блок от ведущих – презентация игрового замысла смены и системы стимулирования. Для наглядности можно вынести на сцену большую карту города, который будут застраивать дети, кратко проговорить, какая задача будет перед ними стоять, продемонстрировать внешний вид будущих построек.

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

Рекомендации по подготовке:

- заранее собрать перечень фактов о сотрудниках лагеря для игры «Интуиция»;
- подготовить качественный яркий номер от старшекласников;
- подготовить элементы общелагерной системы стимулирования, чтобы продемонстрировать их со сцены для наглядности или раз- дать памятки каждому отряду.

2. Экскурсия по лагерю «Разведай. Выясни. Сообщи»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал для старта и подведения итогов. Перемещение в ходе мероприятия происходит по всей территории лагеря. Музыкальное и визуальное оформление зала может быть подобра-

но в соответствии с общей игровой тематикой и отсылать участников к образу тронного зала правителя, который пригласил ребят для строительства города.

Ведущий: Дамы и господа, мы рады приветствовать вас в тронном зале его величества Правителя! Бурные аплодисменты в его честь!

Правитель: Приветствую вас, дорогие архитекторы! Да, именно архитекторы, самые лучшие мастера со всего королевства нужны мне, чтобы построить идеальный город – город «Завтра». Вы же поможете мне с этой нелегкой задачей? Будете вместе со мной строить город? (дети отвечают).

Правитель: Я не сомневался в вас! Благодарю за то, что прибыли в мое королевство. Надеюсь, вам тут очень понравится. Но что это я вас задерживаю. Уверен, что настоящим мастерам не терпится приступить к работе. Поэтому не буду больше отвлекать ваше внимание и удаляюсь. Мой помощник расскажет вам все подробности (уходит).

Ведущий: Я знаю, что настоящий профессионал не начнет работу, пока во всем не разберется. Поэтому сегодня я предлагаю вам лучше познакомиться с территорией нашего города, изучить все постройки и тропинки. Чтобы вам было проще, каждому отряду я дам список вопросов, на которые следует верно ответить. Но для передвижения по городу есть свои правила. Мы ни в коем случае не бегаем, чтобы не на-

рушать покой Правителя. А чтобы не заблудиться, обязательно ходим цепочкой, держа друг друга за руки (как альтернатива – каждый отряд может держаться за длинную ленту или веревку). Если правила вам понятны, то вы можете получить свои листы с вопросами и выдвигаться в путь. А я останусь здесь, чтобы ждать самую первую гильдию. Но еще важнее – чтобы все ваши ответы оказались верными. Ну что ж, желаю вам отличного приключения!

По одному представителю от отряда получают листы с вопросами и ручки. Отряды собираются в круги, чтобы всем вместе прочитать вопросы и понять, куда следует направляться в первую очередь. Затем берутся в цепочку и начинают передвижение.

Возможный перечень вопросов:

- 1) Как зовут руководителя смены?
- 2) Что написано на табличке на двери медпункта?
- 3) Какого цвета шторы в актовом зале?
- 4) Сколько стажеров-старшеклассников работает на смене?
- 5) Сколько ступенек на крыльце образовательной организации?
- 6) Какого цвета турники во дворе?
- 7) Сколько столов в столовой?
- 8) Какие номера у кабинетов, которые являются отрядными местами?
- 9) Какое отчество у сотрудника технической службы (диджея)?
- 10) Сколько лет работает в образовательной организации методист (ведущий)?
- 11) Сколько скамеек во дворе школы?
- 12) Сколько окон в рекреации на 1 этаже?

Вопросы должны быть составлены таким образом, чтобы дети побывали на всей территории лагеря. По количеству их должно хватить на 40 минут активной деятельности.

После ответа на все вопросы отряды возвращаются в зал и сдают свои листы с ответами ведущему. Для оценки результатов можно подсчитывать только сумму верных ответов или дополнительно использовать коэффициент за скорость выполнения.

Ведущий благодарит команды за их активность и наблюдательность, называет верные ответы на вопросы (можно сопровождать фото на проекторе). Затем подводит итоги, награждает победителей, еще раз объясняет основную идею общелагерной системы стимулирования.

Рекомендации по подготовке:

- продумать символические призы, получаемые отрядами в завершение мероприятия (письма от Правительства, поощрительные грамоты и др.).

2 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- организационное оформление отрядов, создание условий для их самопрезентации;
- определение личностных смыслов и перспектив деятельности в течение смены;
- предъявление педагогических требований, ценностей, образцов поведения.

Название события дня	Краткое описание
Организационный сбор отряда, диагностика №1 (отрядное дело)	Такой сбор предполагает решение следующих коллективных задач: обсуждение особенностей отряда, уникальности его участников, общих черт и интересов; определение цели отрядной работы на смену, выбор самоуправления отряда (командир, заместитель и т.д.); выбор названия и девиза отряда (гильдии архитекторов). 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 каждой задачи можно использовать творческие задания и игровые методы. Например, нарисовать собирательный портрет отряда, определиться с целью отряда с помощью упражнения Джеффа, разыграть выборы командира как политические дебаты, использовать мозговой штурм для определения названия и т.д. Дополнить организационный сбор целесообразно входящей диагностикой. В рамках индивидуальной диагностики можно оценить ожидания ребенка от смены, его мотивацию к участию в деятельности Движения Первых, удовлетворенность от самореализации в делах, понимание перспектив развития.

Название события дня	Краткое описание
	Отрядная диагностика позволяет оценить уровень развития детской группы и положение в группе каждого ее члена.
Линейка открытия смены (общелагерное дело)	Торжественное событие, которое позволяет участникам почувствовать причастность к содержательному наполнению программы, ценностям Движения Первых, осознать ответственность за свои действия перед отрядом и всем лагерем. Это достигается путем создания общей парадной атмосферы и ритуалов (поднятие флага, исполнение гимна РФ и лагеря, передача знаков отличия самоуправления отрядов). На этой линейке впервые звучат названия и девизы отрядов, символически они обретают свое имя и начинают жить как полноценный коллектив. Главное помнить, что линейка открытия проводится для детей. Поэтому лучше минимизировать объем выступлений гостей праздника с приветственными словами за счет увеличения количества творческих сюрпризов, флеш-мобов, номеров.
Конкурсная программа «Добро пожаловать» (общелагерное дело)	Представляет собой набор творческих испытаний, позволяющих раскрыть способности участников в различных направлениях деятельности. Конкурсы, как правило, носят экспромтный характер, предполагающий выполнение заданий отрядами прямо в зрительном зале с последующей презентацией творческого продукта. При наличии свободного времени и высокой дисциплинированности отрядов один из конкурсов можно заранее передать отрядам для подготовки к нему в течение дня. Это может быть коллективное исполнение отрядной песни, чтение стихотворений, демонстрация тематических фотографий и т.д. Основная задача такой конкурсной программы в организационный период смены – создать условия для успешной самопрезентации отрядов через конкурсные испытания, а также закрепление требований к воспитанному поведению на сцене и в зале, поддержке конкурсантов.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Линейка открытия смены

Продолжительность – 45 минут.

Место проведения – площадь (спортивное поле).

Все отряды выстраиваются друг за другом при входе на площадь лагеря. Звучат песни про детство и Движение Первых.

Ведущий объявляет: Для начала торжественной линейки, посвященной открытию смены **«Смена Первых: Двигайся вместе с нами»**, всем отрядам занять свои места.

Под музыку отряды вместе с воспитателями проходят на свои места по периметру площади.

Ведущий: Внимание! На вынос флага Российской Федерации стоять смирно! Флаг внести! Равнение на флаг!

Звучит музыка, знаменная группа выносит флаг.

Номер, посвященный флагу РФ, – стихотворение, песня или танец, которые могли подготовить для линейки стажеры вместе с участниками смены. Также возможно использовать готовый номер, который уже есть в репертуаре участников смены – воспитанников образовательной организации.

Ведущий: Флаг Российской Федерации поднять! Равнение на флаг (звучит гимн Российской Федерации).

Ведущий говорит вступительные слова о лагере, тематической программе, Движении Первых.

Слово для приветствия передается гостям торжественной линейки (начальнику лагеря, представителю регионального отделения Движения, партнерам программы).

Творческий номер (также может использоваться готовый или быть отрепетирован специально для линейки).

Ведущий говорит о ценностях педагогического отряда и смены, традициях и символах лагеря. Если у лагеря есть свой флаг, можно провести церемонию его поднятия.

Ведущий: Итак, старт дан! Смена открыта!

Исполняется одна из орлятских песен или песня Движения Первых. Ведущий называет интересные факты о программе (количество участников, средний возраст участников, география участников, количество отрядов, общелагерных событий и т.д.). Если перечисляются от-

дельные категории участников (количество девочек, количество мальчиков, количество первоклашек и т.д.), то можно просить детей помахать рукой, чтобы показать себя.

Ведущий говорит напутственные слова, завершая линейку.

После окончания линейки можно провести еще один общелагерьный ритуал для снятия эмоционального напряжения после торжественного события. Это может быть песенный круг, игра всем лагерем в ручеек, отрядные круги.

Рекомендации по подготовке:

- в условиях лагеря с дневным пребыванием есть возможность заранее предупредить детей о необходимости выступления, чтобы они могли отрепетировать номера дома;
- провести репетиции для знаменной группы;
- заранее по спискам участников собрать интересные факты о них;
- заранее сделать разметку для построения отрядов.

2. Конкурсная программа «Добро пожаловать»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал.

Поддерживая игровой замысел смены, помещение можно оформить как тронный зал замка. Если нет возможности использовать для этого плакаты и ткани, то выходом будет проекция заставки соответствующей тематики на сцену и использование тематического музыкального оформления. Для удобства выполнения отрядами конкурсных заданий, места в зрительном зале можно расставить секторами, в небольшом отдалении друг от друга.

Ведущий говорит вступительную торжественную речь, обращаясь к гильдиям архитекторов, приглашая их на праздник к Правителю. В блоке погружения в тематику и объяснения предстоящей деятельности можно вновь использовать персонажа Правителя.

Основная часть мероприятия заключается в последовательном выполнении конкурсных заданий отрядами. Перед объяснением каждого конкурса ведущий говорит вступительную речь, объясняя необходимость выполнения задания с точки зрения сюжета. Например, этикет предписывает сочинение стихотворений во славу правителя, приветствуется исполнение песен о природе его любимого города; чтобы за-

служить уважение, следует продемонстрировать знание архитектурных терминов и т.д. В завершение конкурса ведущий организует демонстрацию отрядами полученного результата.

При выборе заданий важно помнить, чтобы они соответствовали возрасту, были интересны и посильны ребятам. Чтобы предоставить возможность членам отрядов проявить себя в различных видах деятельности, следует использовать разные варианты творческих заданий:

- сочинить (стихотворение на предложенную рифму, рассказ из названий фильмов, инструкцию по использованию незнакомого предмета);
- нарисовать (пословицу, картину из обведенных ладошек, фантастическое животное);
- спеть (как можно больше песен на одну букву или одну тему, известную песню с определенной интонацией);
- станцевать (сидя, с предметом, придумав танец на конкретную тему);
- сделать (фигурку оригами, игрушку из подручных средств, костюм из бумаги);
- изобразить (известную картину, цвет, походку сказочного персонажа);
- рассказать (скороговорки хором, стихотворение с заданной интонацией).

В завершение конкурсной программы следует подвести сюжетный итог, в котором ведущий и Правитель благодарят участников за отличный праздник и хвалят их таланты. Как правило, в экспромтных конкурсных программах такого характера не используют оценивание и награждение победителей. Одним из вариантов может стать награждение каждого отряда как победителя отдельной номинации. Эти номинации можно соотнести в прошедшими конкурсами или с игровой тематикой.

3 ДЕНЬ СМЕНЫ – «ДЕНЬ ПЕРВЫХ»

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

Задачи:

- мотивация участников смены на деятельность в Движении Первых на основе его миссии и ценностей, на осознанную социальную значимую деятельность;

- формирование установки на командное взаимодействие, взаимоподдержку и заботу об общем деле в процессе деятельности в Движении Первых и его первичных отделениях;
- знакомство участников с основными направлениями деятельности и флагманскими проектами Движения Первых.

Название события дня	Краткое описание
Торжественная линейка Первых (общелагерное мероприятие)	Торжественное построение участников смены, на котором формируется установка на эффективное участие каждого ребенка в событиях дня. В содержании линейки важно обозначить миссии, направления, ценности Движения Первых, создать позитивный привлекательный образ активиста – участника Движения Первых.
Классная встреча (общелагерное дело)	Проект, в рамках которого успешные и известные люди встречаются с ребятами, рассказывая о себе и своем профессиональном пути. Встреча строится в форме диалога между гостем и участниками смены. В самом начале гость может рассказать о себе, своей деятельности и интересных фактах из своей биографии. Далее участники могут задать вопросы. В конце встречи гость выбирает самые интересные вопросы и поощряет их авторов подарками. Такая форма встречи детей и гостя способствует развитию деловых, творческих, организаторских качеств участников, их социальной активности. Существуют разработанные методические рекомендации по организации классных встреч в общеобразовательных организациях. Для проведения такого формата в лагере дневного пребывания следует обратить внимание на следующие из них: 1. Уточнить необходимость дополнительного оборудования для проведения встречи: флипчарт, проектор, экран и т.д. 2. Продумать, где будет находиться гость до начала встречи. 3. Презентовать гостю содержание деятельности лагеря, погрузить его в специфику смены. 4. Продумать для гостя подарок, подготовленный участниками смены (творческий номер, поделка, видеоролик).

Название события дня	Краткое описание
	5. Обеспечить содержательное подведение итогов встречи в контексте тематики дня и всей смены. В качестве гостя можно пригласить председателя Совета регионального отделения Движения Первых. Во время общения можно делать акценты не только на личности человека, его истории успеха, но и на становлении его в Движении Первых. Кроме того, для проведения «Классной встречи» возможно использование брендбука проекта, презентационного материала или видеоматериала гостя.
Проектирование КТД «Если не творчески – тогда зачем?» (отрядное дело)	Проводится как альтернатива кружков по интересам внутри отрядов. Проектирование предполагает пошаговую разработку дела, которое участники будут готовы провести в своих первичных отделениях. Итогом мероприятия станет готовый план будущего события (Приложение №3).
Коллективное творческое дело «Первые любят Россию» (общелагерное дело)	Коллективное творческое дело построено на подготовке и последующей демонстрации историй проявления в жизни добрых человеческих качеств и традиционных ценностей в формате короткой театрализованной сценки, видеоролика или музыкальной постановки. Регламент каждого выступления – 3–5 минут. Выступления должны отвечать следующим критериям: креативность, массовость, художественное оформление, информативность, соответствие теме. Для проведения мероприятия рекомендуется выбрать участников из актива лагерной смены или старшеклассников-активистов Движения Первых.
Круг интересов (отрядное дело)	Представляет собой методику, позволяющую участникам оценить свою заинтересованность во всем спектре направлений деятельности Движения Первых, наглядно увидеть свои приоритеты и спланировать дальнейшую активность (Приложение №4).

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Торжественная линейка Первых

Продолжительность – 20 минут.

Место проведения – площадь лагеря.

Все отряды выстраиваются друг за другом при входе на площадь лагеря. Звучит музыка.

Ведущие (активисты Движения Первых) приветствуют участников и приглашают на площадь. Отряды под музыку занимают свои места на построении.

Ведущий: Торжественная линейка, посвященная тематическому дню Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых», объявляется открытой.

Ведущий: Сегодня особый день, ведь быть в Движении Первых для нас не просто слова. Мы объединяемся вместе, чтобы обеспечить России великое будущее, чтобы сделать достойной и счастливой жизнь всех поколений, чтобы менять мир к лучшему! В течение всего дня нас ждет множество активностей, во время которых мы сможем больше узнать о Движении Первых, определить возможности для развития в нем и в ваших первичных отделениях.

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!

Приветственные слова от приглашенных гостей (глав муниципальных, руководителей органов образования, молодежной политики, специалистов регионального, местного отделения).

Участники смены читают стихотворение Галины Логиновой.

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

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

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

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

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

Величье замысла и красоту свершенья,

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

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

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

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

В мир, что прекрасен так и многогранен.

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

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

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

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

Ценности Движения Первых:

- взаимопомощь и взаимоуважение;

- единство народов России;
- историческая память;
- добро и справедливость;
- мечта;
- созидательный труд;
- жизнь и достоинство;
- патриотизм;
- дружба;
- служение отечеству;
- крепкая семья.

Завершающая честь линейки может быть обозначена общей кричалкой (ее можно снять на видео для публикации в социальных сетях).

Ведущий: Я в движении.

Дети: Мы в движении (лагерь отвечает хором). Ведущий: Мы в движении.

Дети: Всегда в движении (лагерь отвечает хором).

Флешмоб Движения Первых.

После завершения линейки отряды покидают площадку под музыкальное сопровождение.

Рекомендации по подготовке:

- заранее подготовить шаблоны частей пазла по числу отрядов лагеря (шаблоны будут использованы для создания единого объекта, поэтому желательно выполнить части достаточно крупного размера: одна деталь размером А2), карточки с ценностями Движения Первых;
- организовать репетицию танцевального флешмоба со всем лагерем.

2. Коллективно-творческое дело «Первые любят Россию»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал.

Для содержательного открытия мероприятия и погружения участников в атмосферу значимого «разговора» можно начать с презентации ценностей Движения Первых. Активисты говорят о ценностях, а на экране включаются соответствующие визуальные образы из фотографий участников:

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

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

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

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

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

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

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

Единство народов России. Участники Движения, являясь новыми поколениями многонационального и многоконфессионального народа России, уважают культуру, традиции, обычаи и верования друг друга. Это уникальное достояние нашей страны: народов много, Родина – одна. Историческая память. Участники Движения изучают, знают и защищают историю России, противостоят любым попыткам ее искажения

и очернения. Берегут память о защитниках Отечества.

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

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

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

В основной части мероприятия отряды демонстрируют подготовленные сценки об историях проявления доброты по отношению людей друг к другу. В качестве связующих элементов творческих номеров можно использовать соответствующие выступлениям афоризмы или цитаты известных людей о добре, справедливости, уважении, сострадании и т.д.

Финальной точкой мероприятия в смысловом и эмоциональном плане может быть демонстрация одного из социальных видеороликов проекта «Жить» (<https://жить.рф>).

Рекомендации по подготовке:

– так как текущий день очень насыщен разнообразными событиями и активностями, подготовку к выступлению на дневном мероприятии можно начать за несколько дней до этого, используя в том числе возможность подготовки участников дома.

2 этап – самоопределение (4–13 дни смены)

4 ДЕНЬ СМЕНЫ – «КОММУНИКАЦИЯ»

Задачи:

- сплочение первичных коллективов через продуктивное взаимодействие;
- формирование установки на открытый, доверительный, дружелюбный стиль взаимодействия участников лагеря;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Для того чтобы обеспечить возможность каждому участнику программы самостоятельно определить интересующий вид деятельности, следует организовать несколько кружков с разнообразными направлениями развития. Следует объяснить детям, что они могут самостоятельно выбирать кружки для посещения, не ориентируясь на свой отряд. Организовывать работу кружков могут воспитатели, педагоги-организаторы, приглашенные специалисты или стажеры из числа старшеклассников.

Название события дня	Краткое описание
	Для дальнейшей продуктивности деятельности участников Движения Первых важно, чтобы кружки были направлены на всестороннее развитие детей. Также они могут носить прикладной характер, чтобы полученные в них навыки могли применяться ребятами во внеучебной деятельности. Чтобы дети могли в последующие дни посещать новые кружки без ущерба для содержания работы, каждое занятие должно носить завершённый характер. Ежедневная продолжительность работы кружка – 45 минут. Примерный план ежедневных встреч кружков по интересам: – приветствие; – установка на занятие, мотивация, основные задачи; – теоретический блок; – практический блок; – подведение итогов, оценка результатов работы; – рефлексия; – прощание.
Игра на местности «Наша гильдия» (общелагерное дело)	Станции игры должны позволить проявить различные виды творчества и способствовать взаимодействию всего отряда. Такая игра – первое соревновательное мероприятие основного периода, в котором отряд может отличаться на фоне остальных. Но основная задача мероприятия все же объединение, сплочение коллектива, налаживание контактов, выявление способностей членов отряда. Вожатому следует как можно меньше вмешиваться в выполнение заданий на станциях, чтобы дать возможность проявить себя детям, понаблюдать за их взаимоотношениями, выделить лидеров и умельцев в разных направлениях творчества. Важно стимулировать участие всех членов отряда, стараться включать в деятельность пассивных отстранённых ребят.
Песенный час «Открытая ладонь» (общелагерное дело)	Формат песенных капустников предполагает совместное исполнение песен, объединённых общей тематикой или жанром. Поэтому формальное проведение мероприятия с объявлением номеров не приветствуется.

Название события дня	Краткое описание
	Организаторам следует создать дружескую атмосферу со свободным общением и без четкого раз- деления участников на выступающих и зрителей. Переход от одной песни к другой может сопрово- ждаться коротким рассказом, погружающим в со- держание следующей песни или интересными фак- тами о ее создании.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Игра на местности «Наша гильдия»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал или уличная площадка для старта и подведения итогов. Перемещение по станциям происходит по всей территории лагеря.

Старт игры на местности должен сразу погружать участников в игро- вой сюжет, который послужит завязкой дальнейших испытаний на стан- циях. С одной стороны, он должен соотноситься с тематическим треком или общим игровым замыслом смены, с другой, – обозначать пробле- му, мотивирующую участников к качественному прохождению станций.

Так, для игрового замысла «Город Архитекторов Завтра» завязка мо- жет заключаться в том, что сегодня ночью из Академии Архитекторов были украдены все ценные чертежи зданий и секреты мастеров, без ко- торых гильдии больше не смогут строить красивые надежные сооруже- ния. Но стража Академии все-таки успела увидеть, как вор скрывался со свитками в лесу и начала его преследовать. В спешке преступник расте- рял часть свитков. Теперь у гильдий есть маршрут со следами вора, про- ходя по которому они смогут собрать полезные свитки Академии. А вы- полнение заданий на станции поможет восстановить испорченные части записанных секретов мастеров.

После игровой завязки ведущему необходимо обозначить основ- ные правила передвижения по маршруту, время на прохождение стан- ции, время на переход, обозначение станций на маршрутном листе, об- щую цель выполнения заданий на площадках.

Задания на станциях должны быть разнообразными, способствовать проявлению различных творческих способностей членов отряда, требо- вать активного взаимодействия внутри отряда.

Станция «Команда». Задание 1. Участники становятся в колонну друг за другом, руки кладут на плечи участнику, который стоит впереди. Первый человек выступает в роли «локомотива» и движется он с открытыми глазами, остальные члены команды выступают в роли вагонов и движутся с закрытыми глазами. *Задача:* во время движения не расцепиться.

Задание 2. Участники становятся в колонну друг за другом. Ведущий рисует пальцем на спине участника, стоящего впереди, какую-нибудь фигуру (например: квадрат). Первый участник команды должен нарисовать ту же фигуру, которую нарисовал ведущий, на спине участника, который стоит впереди него, и так по цепочке до последнего. Последний должен назвать эту фигуру.

Станция «Смекалка». Ведущий дает отряду какой-либо предмет, например, ручку. Участники передают ее по кругу, называя по одному свойству. Игра продолжается 3–5 кругов в зависимости от количества участников. Далее участникам вручается уже два предмета, допустим, ручка и тетрадь. Участникам нужно передавать эти предметы по кругу, называя свойство, которое их объединяет. Игра продолжается 3–5 кругов. **Станция «Дружба».** Руководитель станции предлагает участникам возвести «Скульптуру дружбы». Участники должны за 3 минуты выстроить скульптуру дружбы, а затем рассказать о ней.

Станция «Творчество». Руководитель станции организует для участников импровизированный театр. Раздает участникам роли и фразы. Объясняет инструкцию: «Сейчас я буду зачитывать сказку. Услышав имя своего персонажа, вы должны произнести свою реплику и показать то действие, про которое идет речь в сказке. Реплик и действий у каждого героя по несколько, так что будьте внимательней». Как основа может быть использована сказка «Теремок» или «Репка».

Станция «Настроение». Задание 1. Руководитель показывает карточки со смайлами, а ребята должны назвать эмоции, которые на них изображены. Задание 2. Каждому из участников нужно произнести фразу «шурум-бурум» с той эмоцией, которую он хочет показать, а остальные должны отгадать, что за эмоция была загадана.

Станция «Находчивость». Игрокам дается задание изобразить конкретное животное (кот, слон, жираф, заяц), используя любые (или конкретно заданные) подручные материалы. В качестве таких материалов

можно использовать карандаши, фломастеры, линейки, ветки, листья, шишки и прочее. Задача выполняется в абсолютной тишине: так дается возможность проявить сплоченность команды в полную силу. Усложнить задание можно, задав определенное время на составление «рисунка».

Станция «Внимательность». Выбирается ведущий, в задачу которого входит выбрать и мысленно загадать одного из участников игры. Задание для участников: отгадать задуманного игрока. Для того чтобы это сделать, игрокам следует задавать вопросы, на которые ведущий будет отвечать ассоциацией. Например, если этот участник был бы музыкой, то какой? Если бы водоемом, то каким? Каким животным? Какой погодой? И т.д. Таким образом, про задуманного участника наберется целый ряд интересных ассоциаций, по которым игрокам и предстоит

«вычислить» человека. Следующим ведущим становится тот игрок, которого загадывали.

Станция «Хитрость». Участники садятся в круг. Ведущий поворачивается спиной к участникам, за это время ребята передают кому-то одному условленный предмет. Когда ведущий возвращается в круг, он не знает, у кого этот предмет. Определить его хозяина – это и есть задача водящего. Когда ведущий заходит в круг, остальные участники начинают петь песню (по выбору игроков). Чем ближе ведущий находится к человеку, который скрывает тайный предмет, тем громче поется песня, и наоборот. Если предмет удалось найти, ведущий меняется. Если же установить местонахождение предмета не удалось, игра продолжается. После прохождения всех станций участники вновь собираются в актовом зале для завершения игрового сюжета и подведения итогов. Организаторы выступления получают от отрядов собранные свитки, благодарят за помощь, завершают сюжет на позитивной ноте. Ведущий мероприятия подводит итоги, награждает победителей, еще раз объясняет основную идею общелагерной системы стимулирования.

Рекомендации по подготовке:

- соотнести количество станций с количеством отрядов в лагере (их должно быть столько же или чуть больше), рассчитать время прохождения станций;
- подготовить необходимый инвентарь для каждой станции, установить для всех ведущих общие требования по оценке деятельности отрядов при выполнении заданий;

– продумать символические призы, получаемые отрядами в завершение мероприятия (письма от персонажей, от вожатых, грамоты).

2. Песенный час «Открытая ладонь»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал или уличная площадка.

В начале песенного часа ведущий (в соответствии с игровым замыслом он может отыгрывать персонаж барда) приветствует участников и объясняет основные правила предстоящего мероприятия:

- если знаешь песню – подпевай, если не знаешь – слушай, не мешай;
- аплодировать хорошей песне – никогда не бывает лишним;
- каждый отряд (гильдия) сможет предложить свою песню.

Далее ведущему следует обозначить общую тематику часа. Так как мероприятие проходит в рамках тематического трека «Дружба», будет правильно посвятить песни друзьям.

Начать исполнение песен лучше всего с общей известной композиции, которую предложит ведущий. Более атмосферно такие часы проходят под гитару, но если среди сотрудников и стажеров никто не умеет играть на гитаре, следует заранее подготовить минусовки песен, которые планируется исполнить.

После этого отрядам дается время, чтобы придумать 2-3 песни (на случай повторений) про дружбу, друзей, доброе отношение, которые они готовы спеть. Другой вариант – заранее дать такое задание отрядам, чтобы они определились с композицией в течение дня. Этот вариант подходит, если планируется заранее подбирать минусовки песен или есть задумка проецировать их текст на экране, чтобы все могли исполнять даже малознакомые песни.

Затем каждому отряду поочередно будет предоставляться возможность назвать свою песню, объяснить, почему она им нравится и спеть ее вместе со всем лагерем. Между песнями ведущий может читать короткие легенды, притчи, поговорки про дружбу, проговаривать их мораль для детей.

В завершение песенного часа можно разучить и исполнить еще одну песню, подготовленную ведущим, встав в большой орлятский круг.

Задачи:

- знакомство с основами деятельности молодежных СМИ;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Смотри 5 день.
Конкурс 3D-постеров (отрядное дело)	Закljučается в создании отрядами объемных информационных постеров. Для упрощения задания отрядам могут выдаваться перечни обязательных рубрик (новости дня, интервью, гороскоп, ответы на вопросы) и темы (названия заголовков) для информационных блоков. Также можно вводить дополнительные творческие требования, например, чтобы конструкция объемного постера отражала его название или включала тантамареску для фото.
Конкурсная программа «Будь онлайн» (общелагерное дело)	Реализуется через набор конкурсных испытаний творческого характера, связанных с деятельностью СМИ. Благодаря каждому заданию должно обеспечиваться знакомство участников с основами журналистской деятельности, процессом создания и продвижения информационного контента в социальных сетях, безопасным и эффективным общением в сети. Таким образом происходит «проба пера» участников в медиапроизводстве.

Сценарные планы ключевых событий дня**1. Конкурс 3D-постеров**

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – отрядное место.

Событие не имеет общего старта для всего лагеря. Каждому отряду в одно время вожатые выдают творческое журналистское задание с подробной инструкцией о его выполнении, которое может быть оформлено как письмо.

Цель, поставленная перед отрядом, такая: за час создать объемный постер и наполнить его содержанием. В инструкции может содержаться перечень рубрик, которые обязательно должны быть отражены на постере: 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 своего постера 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 Первых.

Начиная работу, отряду рекомендуется распределить между собой творческие поручения. Выбрать, кто будет оформлять постер, кто собирать информацию для каждой рубрики. В течение основного времени создания постера 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 постеров в одном из помещений лагеря. Главное – обеспечить доступность и высокую проходимость читателями.

В течение дня жюри оценивает постеры 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;
- так как младшие школьники плохо умеют формулировать и записывать текст, аккуратно оформлять объемные конструкции, стажеры должны активно включиться в деятельность, помогая каждой микрогруппе;

– задания, темы и требования к постерам должны соответствовать возрасту и быть посильны для участников.

2. Конкурсная программа «Будь онлайн»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал.

Завязка конкурсной программы должна погружать участников в деятельность специалистов медиасферы. Например, перечислить положительные стороны социальных сетей и важность грамотного использования их возможностей. Чтобы связать конкурсную программу с общим игровым замыслом, можно продемонстрировать эстетичные видеосюжеты, фотографии, странички в социальных сетях, популяризирующие современную или классическую архитектуру.

После основной завязки следуют конкурсные задания, которые необходимо выполнить отрядам, чтобы показать свои навыки в медиа-производстве.

Конкурс «Новостной пост». Каждый отряд получает лист, ручку и одну из букв алфавита. Задача – составить короткий складный рассказ, в котором все слова, кроме служебных частей речи, начинаются на поставшуюся по жребию букву. После завершения конкурса представители от отрядов в микрофон читают получившиеся рассказы.

Конкурс «Логотип». Отряды получают ватманы и фломастеры для рисования, а также название выдуманной фирмы (например, «Школа на колесах»). Задача отряда – нарисовать логотип для этой фирмы так, чтобы другие отряды смогли угадать и верно произнести само название.

Конкурс «О чем речь». Отрядам выдаются листы с примерами сообщений из социальных сетей, написанные с ошибками, сокращениями, использованием сленга и т.д. Задача отряда – перевести это сообщение на «книжный русский». После завершения конкурса представители от каждого отряда могут зачитать по 1 примеру.

Конкурс «Удачное фото». Отрядам выдаются описания ситуаций (например, «человек опоздал на автобус», которые нужно изобразить, замерев как в стоп-кадре. После того как отряды подготовятся, каждый поочередно приглашается на сцену, чтобы показать свой кадр, а другие отряды попытались бы отгадать.

Конкурс «Эмодзи». На проекторе демонстрируется набор эмодзи, через которые зашифрована известная песня или пословица. Отряды на скорость поднимают руки и говорят варианты ответа.

В подобных конкурсных программах очень сложно оценить деятельность отрядов, поэтому вместо призовых мест каждый отряд можно награждать сертификатом медиаспециалистов.

Также в завершение мероприятия следует анонсировать для участников флагманский проект «МедиаПритяжение» и обозначить ближайшие возможности младших школьников присоединиться к нему.

6 ДЕНЬ СМЕНЫ – «ЭНЕРГИЯ»

Задачи:

- формирование прикладных навыков походной активности;
- расширение кругозора и закрепление представлений о значимости культуры и традиций родного края;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Смотри 5 день.
Выход в учреждение городского округа	В программе лагеря с дневным пребыванием есть возможность использовать городскую среду для реализации задач смены. Так, через посещение учреждений культуры, спорта, дополнительного образования можно обеспечить большее погружение в направления деятельности Движения Первых. В настоящее время в каникулярный период можно встретить довольно большое количество предложений по занятости организованных групп детей. Это могут быть концерты, интерактивные экскурсии, конкурсные программы, познавательные шоу, интеллектуальные игры, мастер-классы, которые проводятся не только государственными учреждениями, но и частными или некоммерческими организациями. Выбирая место посещения городского учреждения, важно определиться с тематикой и формой участия, чтобы они были согласованы с планом работы и загруженностью детей.

Название события дня	Краткое описание
	В расписании дня следует учесть время на дорогу, способ ее осуществления. Также следует заранее определиться с возможностью оплаты таких выходов. В этот день целесообразно организовать экскурсионную или игровую деятельность краеведческого содержания в соответствии с направлением внутреннего туризма и путешествий «Открывая страну!»
Игра на местности «Идем в поход» (общелагерное дело)	Формат игры на местности предполагает свободное передвижение отрядов по игровой территории между определенными точками активности. В данном случае такими точками станут места для отработки прикладных навыков туристического характера

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Игра на местности «Идем в поход»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – территория лагеря.

Старт данного мероприятия не предполагает творческой массовой завязки. Так как каждый отряд на это время становится туристической командой, начало события тоже можно запустить внутри отрядов.

После краткого анонса предстоящего «похода» стажеры проводят несколько упражнений для разминки отряда и настройки на командное сплоченное взаимодействие. Например, это может быть упражнение, в котором участники садятся на землю в круг, берутся за руки и стараются подняться на ноги все вместе, не отталкиваясь от земли руками (секрет в том, чтобы братья за руки не с соседями, а с более дальними участниками из круга). Еще одно упражнение на взаимодействие и разминку – «Выше ноги». Ведущий называет участникам количество ног, которые должны остаться на земле у всего отряда. Начинать можно с большого количества, когда нескольким участникам надо поднять по одной ноге и закончить минимальным, при котором отряд сможет стоять и поддерживать друг друга.

Для начала движения по территории отряду выдается список мест, которые следует посетить. Но для повышения игрового интереса описа-

ние мест можно зашифровать с помощью азбуки Морзе и выдать саму азбуку для дешифровки. Варианты площадок:

«Морской узел» – отряд по схеме завязывает узлы из веревок;

«Бивуак» – отряд пробует сам поставить палатку, учесть все рекомендации по выбору места и расположения;

«Походная каша» – из перечня продуктов питания (список или настоящие продукты) ребята выбирают те, которые можно взять в длительный поход;

«Рюкзак туриста» – отряд составляет список обязательных вещей, которые не стоит забывать в походе, затем сверяет его с чек-листом туриста;

«Маршрут» – отряду необходимо по природным приметам, а затем по компасу определить стороны света и указать заданные направления, например, «северо-северо-восток».

Последней точкой маршрута должно оказаться место общего сбора лагеря. Сначала детей просят проголосовать, какое из заданий им больше всего понравилось, какое показалось самым сложным и т.п.

Затем ведущий может рассказать о нескольких самых популярных туристических маршрутах, сопроводить видеосюжетами этих мест. В завершение мероприятия следует анонсировать флагманский проект «Походное Движение Первых» и те ближайшие возможности, которые есть у ребят, чтобы присоединиться к нему.

Рекомендации по подготовке:

– еще одним интересным моментом мероприятия для детей может стать пикник на свежем воздухе; в поддержание атмосферы мероприятия ребята с удовольствием попьют чай из термосов, сидя на траве.

7 ДЕНЬ СМЕНЫ – «ЭНЕРГИЯ»

Задачи:

- формирование установки на соблюдение правил здорового образа жизни;
- формирование ценностного отношения к культуре своего города, региона;
- формирование установки на физкультурно-оздоровительный формат проведения досуга;

– приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Смотри 5 день.
Конкурс бумажных скульптур «Макет города» (общелагерное дело)	Конкурс предполагает создание объемных сооружений из бумаги, которые бы иллюстрировали главные достопримечательности города, в котором проходит смена. Реализация такого мероприятия предполагает несколько этапов работы. На первом этапе воспитатель знакомит отряд с историей и архитектурой той достопримечательности, которую ребятам предстоит создавать. На втором этапе идет подготовка, выбор лучшего конструкторского решения создания макета. На третьем этапе – непосредственное создание скульптуры или здания, подготовка к его презентации. И на четвертом этапе – публичная презентация созданной из бумаги достопримечательности.
Спортивные эстафеты «Вызов Первых» (общелагерное дело)	Такой формат спортивного праздника включает в себя набор эстафет, которые подбираются таким образом, чтобы спортивные команды могли проявить разнообразные навыки: скорость, ловкость, выносливость, командное взаимодействие, меткость, точность движений. В эстафетах принимает участие не весь отряд, а команда спортсменов, выбранных в отряде. Для соблюдения принципа справедливости принято уравнивать количество мальчиков и девочек в командах. Для уравнивания шансов на победу среди старших и младших отрядов можно сдвигать стартовую черту для самых младших. Другой вариант – проведение эстафет между смешанными командами – представителями всех отрядов. С целью поддержания атмосферы спортивного праздника ребята, не входящие в состав спортивных команд, готовят кричалки и плакаты поддержки для своих отрядов. Дополнительной творческой задачей может стать подготовка небольшого танца групп поддержки от каждого отряда.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Конкурс бумажных скульптур «Макет города»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – отрядные места и актовый зал.

Перед началом мероприятия каждый отряд получает название одной из достопримечательностей своего города или регионального центра. Вместе с названием желательно выдать заранее подготовленную теоретическую справку или презентацию, раскрывающую особенность сооружения, историю его создания и использования, авторов, особенности внешнего вида, связанные с ним городские события, интересные случаи, приметы.

В течение 10 минут отряд под руководством педагога знакомится с материалами, обсуждает важные моменты, которые не следует упускать. Затем отряд обсуждает, каким образом лучше всего сконструировать макет: какие материалы при этом понадобятся, как обеспечить устойчивость сооружения, правильно отразить основные элементы и т.д.

После того как отряд утвердил итоговую идею конструкции и все участники поняли общую задачу, ребят следует разделить на микрогруппы. Одна группа ребят может делать заготовки необходимых элементов конструкции, другая – рисовать художественные элементы, которые затем украсят макет, третья – оформлять основу будущей постройки. Так как на завершающем этапе планируется публичная презентация объектов, еще одна группа может стать «экскурсоводами» и заниматься подготовкой текста для выступления, поиском музыкального сопровождения. На эту работу отрядам дается 30 минут.

Для завершающих 15 минут мероприятия каждый отряд приносит свой макет в общее помещение (актовый или спортивный зал), в котором макеты размещаются рядом на полу, образуя город в миниатюре. Весь лагерь располагается вокруг макетов. Поочередно представителям от каждого отряда предоставляется слово, чтобы они, как настоящие экскурсоводы, в течение 2–3 минут рассказали о своей постройке. Таким образом, участники смогут побывать на экскурсии по городу, не покидая территории лагеря.

Завершением мероприятия может стать награждение за лучшую постройку и лучшую экскурсию. Дополнительно организаторы могут про-

думать возможность дальнейшего посещения победившей достопримечательности в течение смены.

Рекомендации по подготовке:

- выбирая перечень достопримечательностей, важно учитывать не только их значение для региона, но и доступность для воссоздания макета конструкции детьми;
- чтобы не отнимать у отрядов время на поиски канцелярских принадлежностей, лучше в самом начале выдать каждому отряду набор из картона, ватманов, бумаги, ножниц, скотча и т.д.;
- в начале мероприятия важно выдать короткую инструкцию к созданию сооружения (примерный масштаб, чтобы объекты соотносились друг с другом) и поставить четкую задачу перед экскурсоводами (продолжительность и формат выступления).

2. Спортивные эстафеты

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – спортивный зал или стадион.

Спортивные эстафеты могут проводиться как самостоятельный праздник, не приуроченный к конкретной тематике. Но для детского лагеря возможны варианты сюжетного оформления соревнований. Например, речь может идти об играх Древней Греции, соревнованиях разных народов или профессий. В рамках игрового замысла «Город Архитекторов Завтра» спортивные соревнования могут символизировать открытие только что построенного архитекторами стадиона, на которое съехались представители соседних вымышленных государств.

Вначале дается торжественный старт соревнованиям, погружающий в тематический контекст. Затем следует приветствие команд, проходящих шествием по полю или уже выстроенных на нем. Обозначаются правила соревнований, презентуется главный приз. Красочным стартом соревнований может стать общая танцевальная разминка всего лагеря.

После этого команды приглашаются на стартовую черту для начала соревнований. Вначале ведущему следует проговорить правила эстафеты, показать ее выполнение на примере. После того как все команды поняли суть эстафеты, можно давать старт.

Не стоит забывать и о болельщиках. Чтобы им было интересно участвовать в мероприятии, следует периодически обращаться к ним, ис-

пользовать интерактивные способы взаимодействия, проводить конкурсы болельщиков.

Одним из вариантов активизации всего лагеря в промежутки между эстафетами могут стать спортивные Вызовы Первых. В рамках вызовов весь лагерь может попробовать сделать планку, сделать 10 приседаний и т.д. Отдельно болельщиков – представителей отрядов – можно приглашать на поле для соревнований по прыжкам в скакалку или классики. Завершаются спортивные эстафеты награждением победителей.

Для того чтобы жюри успело подвести итоги, можно продумать использование творческого номера по теме соревнований.

Рекомендации по подготовке:

- организаторам спартакиады следует помнить о необходимости согласования эстафет с инструктором по физической культуре и приглашении медицинского работника;
- в качестве приза соревнований может быть специально заказанный кубок, самодельные элементы наград, бонус в общелагерной системе стимулирования или привилегия (орлятский круг с вожаками, сладкий пирог от столовой и др.);
- так как спортивные мероприятия носят яркий сопернический характер, следует обеспечить соревнования достаточным количеством судей, которые бы внимательно следили за соблюдением правил эстафет, техникой безопасности, подсчетом баллов.

8 ДЕНЬ СМЕНЫ – «ОТКРЫТИЯ»

Задачи:

- развитие и поддержание познавательного интереса;
- знакомство с особенностями современных профессий;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Смотри 5 день
Интеллектуальная игра «Биржа знаний» (общелагерное дело)	Форма работы, предполагающая применение участниками своих знаний и эрудиции. В данном случае формат игры строится по принципу шоу «Своя игра», когда участники могут сами выбирать категорию и сложность вопросов.

Название события дня	Краткое описание
	В игре лучше всего использовать вопросы, связанные не с академическими знаниями, а кругозором детей. Тогда отряды разных возрастов могут соревноваться на равных. Для поддержания тематики труда и профессиональной деятельности условные баллы, получаемые детьми за правильные ответы, можно обменивать денежным эквивалентом. Тогда отряды будут зарабатывать монеты за свой интеллектуальный труд.
Вертушка «Атлас новых профессий» (общелагерное дело)	Форма воспитательной работы «вертушка» предполагает перемещение команд участников от станции к станции по часовой стрелке на незначительные расстояния в пределах видимости. В такой форме маршрут перемещения не имеет значения (в отличие от маршрутной игры, направленной на знакомство с территорией или квестом по поиску объектов инфраструктуры лагеря). Для разработки мероприятия рекомендуется обратиться к изданию «Атлас новых профессий», выбрать самые интересные и привлекательные для участников, ознакомиться с их содержанием и разработать станции, имитирующие деятельность профессионала выбранных сфер.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Интеллектуальная игра «Биржа знаний»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал.

В начале мероприятия ведущий приветствует отряды, проводит приветственную речь, мотивирует их к участию в игре. Например, можно отметить, что настоящие архитекторы и инженеры – люди с высшим образованием, очень умные и способные, ведь их профессия связана с тем, что необходимо продумывать очень много мелочей, чтобы в итоге получилось надежное и красивое сооружение. Затем важно понятно и четко объяснить правила игры, чтобы они были ясны каждому участнику.

Ведущий: Каждый из ваших отрядов при входе в зал вытянул жетончик с номером. Именно в таком порядке мы будем передавать ход

в игре (переключка по номерам). Когда вашему отряду передается ход, вы можете выбрать один их вопросов, спрятанных в таблице. Для этого надо назвать категорию и стоимость вопроса. Но просто так вам вопрос не достанется. Чтобы ведущий его прочитал, необходимо отдать один балл опыта. Сейчас у каждого отряда их по 5 единиц. Если вы правильно отвечаете на вопрос, то зарабатываете монеты, равные стоимости вопроса и возвращаете свой балл опыта. Если отвечаете неверно, – ничего не зарабатываете и оставляете свой опыт у ведущего. Если отряд неверно ответил на свой вопрос, то попытаться ответить на него могут другие отряды. Для этого нужно вновь отдать свой опыт и передать письменный ответ на вопрос. Те отряды, которые ответили верно, возвращают единицу опыта и зарабатывают половину суммы монет, а те, что неправильно, – теряют опыт. Баллы опыта и монеты можно менять – 1 единица опыта равна 100 монетам.

Также важно заранее обозначить время на обдумывание ответа и продемонстрировать звуковой сигнал, который будет оповещать о завершении времени.

Возможные категории вопросов:

- природа,
- животный мир,
- техника и изобретения,
- история,
- человек,
- спорт и спортсмены,
- известные люди,
- фильмы и мультики,
- книги и их герои.

Основной ход игры: участники выбирают вопросы и зарабатывают игровые монеты верными ответами. Чтобы интеллектуальная игра не была слишком утомительной для младших школьников, в промежутках между раундами (завершенными цепочками ответов всех отрядов) можно проводить подвижные игры с залом или танцевальные разминки.

В завершение игры подсчитываются заработанные отрядами монеты, проводится награждение победителей. Важно подчеркнуть, что одна из задач интеллектуальных игр – познавательная. Поэтому ведущий

в своей завершающей речи должен отметить, что каждый участник сего дня узнал много нового и стал богаче, пополнив свой багаж знаний.

Рекомендации по подготовке:

- можно разнообразить категории, используя открытые вопросы, вопросы с вариантами ответов, музыкальные вопросы, ребусы, черный ящик и другие варианты;
- в подготовке интеллектуальных игр важно подобрать достаточ- но сложные вопросы, но посильные для детей; учитывать разни- цу в возрасте между отрядами;
- правила подсчета баллов должны быть понятны участникам и не нарушаться в ходе игры;
- для удобного обсуждения вопросов внутри отряда лучше распо- ложить места в зале так, чтобы у каждой команды был свой круг.

2. Вертушка «Атлас новых профессий»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – территория лагеря.

В начале мероприятия ведущий знакомит участников с Атласом но- вых профессий.

Ведущий: Исследователи по всему миру составили свой список 100 профессий будущего. В список вошли реалистичные профессии, ко- торые уже появились или появятся до 2030 года. Эти профессии допол- нят или заменят уже существующие. А вы как раз сможете стать востре- бованными специалистами в них, когда еще немного подрастете.

Каждая команда в игре – первые представители новой профессии. Их задача продумать для нее все необходимое (важные знания и навы- ки, спецодежду, необходимое оборудование и т.д.) Каждая из станций помогает им раскрывать одну из составляющих профессии и фиксиро- вать это в специальном «атласе профессии» (*вручение атласов*). Возмож- ные профессии: онлайн-терапевт, экопроповедник, режиссер индивиду- альных туров, гид в сфере космического туризма, архитектор «зеленых» городов, эксперт по образу будущего ребенка.

После получения отрядами атласов важно обозначить правила пе- ремещения по станциям, время на их прохождение и место финально- го сбора. Затем можно провожать отряды на первые станции и давать старт игровому времени.

Каждая станция состоит из двух этапов. На первом этапе ребята выполняют задание на командную работу. Это оценивается по 5-балльной системе. На втором этапе, исходя из количества заработанных баллов, они заполняют информацию о профессии в «атласе». Например, если ведущий станции поставил отряду 3 балла, то в своем разделе «атласа» они заполняют только 3 пункта своей профессии из максимальных пяти. По количеству заполненных строчек организаторы смогут посчитать заработанные отрядом очки.

Возможные варианты станций:

1. **«Знания».** Дети называют качества, необходимые профессионалу и хорошему работнику, которые начинаются на одну букву (самая простая – П). Также можно, чтобы каждый из команды называл качество на первую букву своего имени.

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

2. **«Ресурсы».** Упражнение в кругу с карандашами. Дети разбиваются на пары и встают напротив друг друга. Между своими ладонями и ладонями соседа зажимают по 1 фломастеру. Задача – выполнять задания ведущего, не роняя фломастеры. Возможные задания: подпрыгнуть, присесть, развернуться на 180 градусов, поднять обе руки вверх и снова опустить, сделать шаг в круг и шаг из него.

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».** Необходимо сочинить 8-стишие, используя предложенные рифмы: труд / крут, учится / трудится, народ / поймет, красиво / живо, результата / зарплата, награда / ребята, горжусь / пригожусь.

В «атласе» вписывают возможные места работы, подходящие человеку их профессии.

5. **«Память».** Нужно запомнить последовательность расположения 20 предметов на столе и по памяти ее восстановить.

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

6. **«Шеренга».** Участникам необходимо по возможности молча встать в шеренгу по росту, цвету волос и т.д. Не молча можно вставать по дате

рождения, по букве алфавита имени и другим неочевидным характеристикам. В «атласе» вписывают клиентов, обращающихся к человеку их профессии. В завершение мероприятия по одному представителю от отряда выходят на сцену, чтобы кратко рассказать, как они представляют свою профессию. Затем подсчитываются баллы и награждаются победители.

9 ДЕНЬ СМЕНЫ – «ОТКРЫТИЯ»

Задачи:

- расширение представлений о рынке труда;
- формирование интереса и ценностного отношения к научному знанию;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Смотри 5 день.
Деловая игра «Мой бизнес» (общелагерное дело)	Закljučается в имитации реальных сфер жизни в упрощенном, приближенном формате. В данном случае деловую игру предлагается проводить в рамках знакомства с направлением «Найди призвание!», а значит, игровая модель должна представлять собой имитацию рынка труда или трудовой цикл одной из профессий. Активность участников стимулируется необходимостью решить игровую задачу – заработать как можно больше денежных средств, продвигнуться 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
КВИЗ «В гости к ученым» (общелагерное дело)	По форме организации событие представляет собой викторину, в ходе которой участники дают письменные ответы на вопросы из различных областей знания.

Название события дня	Краткое описание
	Интеллектуальные игры, как правило, проходят очень азартно, а значит, организаторам нужно заранее позаботиться о четкости и доступности правил квиза, следить за их соблюдением, учитывать возрастные особенности отрядов-участников. В рамках направления «Дерзай и открывай!» раунды квиза могут быть посвящены различным отраслям науки или раскрывать значимость научного знания через факты, события, термины, авторов.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Деловая игра «Мой бизнес»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал, близлежащие помещения или уличные пространства для расположения станций.

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

Ведущий: Добрый день! Сегодня у вас есть уникальная возможность попробовать себя в совершенно новых ролях. Вам предстоит развивать ювелирные компании своими дружными командами умельцев.

У любой только что открывшейся фирмы обязательно должно появиться свое название. И мы предлагаем вам внутри ваших групп решить, как будет называться ваша процветающая компания. На это вам дается 3 минуты.

Представляются команды. Представляются мастера игры, которые будут работать на станциях.

Ведущий объясняет правила: Каждая из ваших компаний недавно овладела новой технологией – создание бусин из полосок драгоценных металлов. Теперь вы можете создавать с ними уникальные украшения и продавать в своих магазинах.

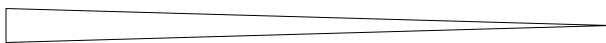


Рис. 1. Образец бумажной ленты для скручивания бусин

Сейчас вам доступно 3 цвета: золото, серебро и бронза (желтый, белый и оранжевый соответственно). Вы можете создавать бусы из 5 бусин с любой последовательностью цветов. Как только вы придумаете свою последовательность, которую считаете уникальной, изготовьте образец и приносите его в «отдел мастеров». Если вы окажетесь первыми, кто принес такой образец, то теперь никто кроме вас не может его изготавливать. За это вы сразу получаете 500 монет. Затем вы можете изготавливать бусы по образцу и приносить их в «магазин», получая за каждые по 100 монет.

Если вы не хотите или не успеваете придумывать свои оригинальные бусы, то в «отделе мастеров» вы можете купить разрешение на повторение чужого образца за 200 монет и также приносить изделия в магазин и получать по 100 монет.

Таблица 1
Пример последовательностей бусин

Вариант 1					
Вариант 2					
Вариант 3					

Если вы накопите 5000 монет, то сможете приобрести в «отделе драгоценностей» новый цвет для своих изделий. А значит, у вас больше шансов создать уникальное украшение. Следующая команда, решившая купить новый цвет, получает его же. А значит, становится конкурентом с первой командой. Цель каждой команды – заработать максимальное количество монет.

После объяснения правил 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 вожатого. 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: сколько цветов было от- крыто, у какой фирмы самое большое количество патентов, кто успел изготовить больше всего изделий для «магазина». Основной игровой итог, по которому должны распределяться места, это общая сумма при- были отряда.

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 масте- ров игры, которые будут обеспечивать ее реализацию. Чем больше команд, тем больше будет поток участников на каждой станции, а значит, необходимо увеличивать количество ведущих;

– 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 выпол- нять как покупатели магазинов, рекламщики и т.д.

2. КВИЗ «В гости к ученым»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал. Приветствие ведущего, переключки отрядов.

Ведущий знакомит участников с тематикой квиза и правилами его проведения. Игра состоит из нескольких раундов, в каждом из которых 8–10 во- просов. Ведущий зачитывает вопрос, после чего на обдумывание вопроса отводится 1 минута. За отведенное время команда должна договорить- ся и вписать ответ в бланк. У самых младших отрядов это может делать педагог. В конце раунда ведущий еще раз зачитывает вопросы, и игроки сдают бланки на проверку. За один правильный ответ начисляется 1 балл.

Пример бланка:

Название отряда _____

Раунд № ____

1. _____

2. _____

...

10. _____

Во время подсчета баллов ведущий показывает ответы на вопросы раунда, обсуждая их с командами. Так повторяется каждый раунд.

КВИЗ проходит интересней и насыщенней, если меняется формат раундов: музыкальные вопросы, загадки в картинках, ребусы и т.д.

В финальном раунде часто вводят дополнительные правила подсчета очков. На своем бланке отряд может написать напротив ответа Х2 или Х3, что при правильном ответе увеличит количество баллов в 2 или 3 раза. Так финальный раунд позволит выбиться в лидеры даже тем командам, которые до этого не претендовали на победу.

Варианты раундов для КВИЗа по научной тематике:

- верю / не верю (участникам зачитывается научный «факт», а они должны решить, правда это или вымысел);
- портрет ученого (из вариантов ответов нужно выбрать, как зовут ученого или какое открытие он совершил);
- история открытий (участникам необходимо определить дату научного открытия из 4 вариантов ответов);
- женщины-ученые (вопросы различного формата, но связанные с изобретениями и прорывами женщин в науке);
- страна открытий (участники должны угадать, принадлежит ли названное открытие гражданину нашей страны, или нет).

В ходе проведения КВИЗа между раундами можно добавлять творческие номера. Главное, чтобы они соответствовали тематике.

В завершение КВИЗа ведущим объявляется сумма баллов, которую набрал каждый отряд по возрастанию. Подводя итоги игры, важно подчеркнуть, что главная победа сегодня – это знакомство с миром науки, который может стать делом жизни для кого-то из ребят.

Рекомендации по подготовке:

- следует организовать расстановку мебели в зале таким образом, чтобы отрядам было удобно обсуждать ответы.

Задачи:

- обогащение опыта взаимодействия с материальной и духовной культурой;
- знакомство с различными видами творческой деятельности;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Смотри 5 день.
Выход в учреждение городского	Смотри 6 день. В этот день целесообразно организовать экскурсию в музей или просмотр спектакля в соответствии с направлением творчества и культуры «Создавай и вдохновляй!»
Ярмарка «Город мастеров» (общелагерное дело)	Представляет собой открытое пространство для индивидуального свободного перемещения между постоянно работающими творческими станциями. Для организации работы станций следует привлечь самих ребят (2–3 человека от отряда на станцию). Количество площадок определяется исходя из понимания достаточности, насыщенности вариантов активности для всего лагеря. Вариантами станций могут быть музыкальные и песенные курсы, создание фигурок оригами, танцевальные батлы, игры на ловкость и внимательность, создание рисунков по трафаретам, оригинальные техники рисования. Общая атмосфера мероприятия и содержание площадок должны соответствовать образу городской площади с лавками и представлениями творцов (мастеров). В завершение мероприятия отряды оцениваются по количеству жетонов (билетов, денежных единиц), заработанных их станциями у посетителей

Сценарные планы ключевых событий дня**1. Ярмарка «Город мастеров»**

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – территория лагеря, желательно имеющая условные ограничения (площадь, стадион, аллея).

Ведущий приветствует участников на площади (аллее), сразу погружая их в атмосферу городского творческого праздника. В этой игровой модели участники – это горожане, которые съехались на ярмарку, чтобы принять участие в празднике. Ведущие площадок – артисты и художники, которые приехали, чтобы поделиться своим творчеством и заработать с помощью любимого искусства.

Для создания атмосферы праздника можно подготовить творческий номер. Он может быть подготовлен стажерами (старшеклассниками), творческим коллективом образовательной организации или самими участниками, занимающимися в учреждениях дополнительного образования. Это может быть зажигательный танец с акробатическими элементами, использованием зрелищных атрибутов (обручей, тканей, мячей). Номер должен поддерживать атмосферу городского праздника, выступления уличных артистов.

Ведущий объясняет правила ярмарки: у каждого посетителя городской площади есть набор купюр в 1, 5, 10, 15 и 20 денежных единиц, которые необходимо будет отдать организаторам площадок. Само посещение площадок – бесплатно, но в последние 10 минут их работы участникам нужно будет определиться с личным рейтингом станций и раздать организаторам свои купюры (чем больше понравилась площадка – тем больше ей платим). Итоги между отрядами будут подводиться по сумме заработанных денежных единиц. Чтобы избежать ситуации, когда каждый участник будет оставлять купюры только своему отряду, можно сделать разные купюры для каждого отряда (писать на них его название). Тогда «свои» денежные единицы в подсчете суммы учитываться не будут.

Площадки организуют представители всех отрядов, включая педагогический, по 2–3 человека. Их задача – продумать интерактив, усугубить или создание творческого продукта, которые займут посетителей на 5–7 минут и позволят познакомиться с одним из видов творческой деятельности.

Варианты площадок: создание оригами, быстрых шаржей, экспресс-обучение игре на гитаре или любом другом музыкальном инструменте, проверка диапазона вокальных способностей, мастер-класс по квиллингу, плетению фенечек, колец из бисера, разучивание танцевальных трендов и другие.

В течение основного времени мероприятия все остальные члены отрядов, не задействованные в организации площадок, в свободном режиме индивидуально или небольшими группами перемещаются по территории, посещая станции.

За 10 минут до окончания основной части мероприятия ведущий объявляет о начале сбора денежных средств на «поддержку мастеров». В это время участники подходят к понравившимся станциям и дарят свои купюры организаторам.

После окончания основного времени все вновь собираются вместе для подведения итогов. Пока ведется подсчет заработанных средств, на сцене можно организовать демонстрацию результатов работы некоторых станций: показ рисунков, исполнение общего танца или песни. Завершается событие награждением победителей.

Рекомендации по подготовке:

- во время подготовки отрядов к мероприятию необходимо оперативно собирать информацию о содержании площадок, чтобы избежать повторений;
- несмотря на ограниченное количество ведущих площадки, в ее подготовке может принимать участие весь отряд;
- в зависимости от количества участников смены каждый отряд может готовить по 1–3 площадкам.

11 ДЕНЬ СМЕНЫ – «ИСКУССТВО»

Задачи:

- знакомство с современными направлениями искусства;
- реализация творческих способностей участников смены;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Смотри 5 день.
Фото-кросс «Творческий маршрут» (отрядное дело)	Данная активность предполагает выполнение отрядами фотозаданий, объединенных общей тематикой или содержанием кадра.

Название события дня	Краткое описание
	Задания, определяющие тему фотографии или описывающие ожидаемый результат, должны быть составлены таким образом, чтобы участникам требовалась специальная подготовка к каждому кадру. Это может быть поиск определенного пространства, поиск или создание атрибутики, договоренности с определенными людьми и т.д. Такое активное перемещение и позволяет называть эту форму воспитательной работы кроссом.
Концерт талантов «Летняя классика» (общелагерное дело)	Концертная программа, предназначенная для демонстрации участниками своих актерских, вокальных, музыкальных и хореографических данных. Кроме готовых индивидуальных номеров и выступлений творческих коллективов можно давать отрядам подготовить свой массовый творческий номер (танец, песня, театральная зарисовка). Также концерт может дополняться инструментальными номерами, поэтическими и другими выступлениями.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Фотокросс «Творческий маршрут»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – отрядное место и территория лагеря.

Давать старт мероприятию лучше всего на отрядном месте. Там можно в спокойной атмосфере познакомить всех членов отряда с полученным заданием. Погружение в фотокросс можно оформить в виде указа Правителя, который вожатый вслух прочитает для отряда.

Текст указа: Глубокоуважаемая гильдия «Архитекторов Завтра»! Наш город с каждым днем становится все прекраснее, благодаря вашим стараниям. Но в последнее время я начал плохо спать – переживаю, что жители моего города окажутся не такими талантливыми, как вы. А вдруг они совсем не знакомы с творчеством и не смогут оценить красоту нашего города? Пожалуйста, помогите мне познакомить горожан с искусством. Дальнейшие пояснения вожатый может давать своими словами, передавая задачу, стоящую перед отрядом. Цель отряда – сделать фотографии, которые бы иллюстрировали 10 видов искусства:

– архитектура;

- декоративно-прикладное искусство;
- изобразительное искусство;
- фотография;
- музыка;
- вокал;
- литература;
- театр;
- кино;
- хореография.

К перечню видов искусства добавляются требования к самим фотографиям:

- на фотографии обязательно должен присутствовать атрибут, связанный с данным искусством;
- на фотографии должно быть показано, как люди создают или демонстрируют вид искусства;
- каждая фотография должна быть сделана в новой локации;
- на фотографии должно присутствовать не менее 10 членов отряда.

Данные списки тем и правил лучше всего распечатать и передать отрядам на карточках, чтобы они могли сверяться с ними по ходу фотокросса.

После того как члены отряда поняли свое задание, можно обсудить стратегию, основные идеи, порядок выполнения. Затем переходить непосредственно к расстановке и созданию кадров.

В завершение мероприятия отряды отправляют фотографии одному организатору, чтобы на одном из следующих общелагерьных мероприятий продемонстрировать их на проекторе или опубликовать в социальных сетях. После публичной демонстрации фотографий следует награждение победителей за самое точное выполнение требований и творческий подход к исполнению.

Рекомендации по подготовке:

- желательно, чтобы в течение фотокросса в кадре успели побывать в равной степени все члены отряда, за исключением тех случаев, когда ребенок сам отказывается фотографироваться, выбрав для себя другую роль в подготовке;
- чтобы процесс создания фотографий не был излишне сумбурным, следует договариваться, разделять поручения, заранее направ-

ляя часть детей на подготовку необходимых ресурсов для следующего кадра.

2. Концерт талантов «Летняя классика»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал.

Основное наполнение концертной программы – творческие номера от участников смены. В зависимости от их количества можно предусмотреть один из двух вариантов представления выступающих.

Вариант 1. Классический формат концерта с ведущими-конферансье, которые произносят вступительные слова к номерам и объявляют их названия. В качестве подводящей речи можно говорить интересные факты о виде искусства, конкретном произведении или исполнителях.

Вариант 2. Театрализованные связки между номерами. В данном случае уместно взять за основу такой сюжет, который предполагает включение разнообразных, не связанных тематически номеров. Например, это может быть путешествие главных персонажей по сказкам, книгам, детским снам, стране воображения, эмоциям. Развитие сюжета, наличие кульминации и конфликта при этом не обязательно, главное, завершить историю позитивной жизнеутверждающей моралью. Сюжетный формат связок не предполагает объявление номеров, поэтому выступающих следует предупредить о порядке своего выступления и необходимости заранее к нему подготовиться. Для экономии времени, отведенного на концертную программу, после связки может идти 2–3 номера подряд, объединенных общей темой или настроением.

В завершение праздника организуется награждение лучших исполнителей и номеров, выбранных членами жюри. Итоги могут быть подведены по следующим номинациям: гран-при, лучший отрядный номер, лучший театральный номер, лучший танцевальный номер, лучший вокальный номер, лучший музыкальный номер, лучший номер оригинального жанра, лучший дебют, лучший дуэт, лучшее соло, открытие дня.

Рекомендации по подготовке:

- за 1–2 дня до праздника необходимо начать сбор заявок на выступления и обеспечить репетиции участников;
- для повышения качества концерта рекомендуется расположить порядок номеров таким образом, чтобы чередовались виды испол-

нительского искусства; начало и завершение концерта, как правило, усиливают самыми качественными и массовыми номерами. Если среди ребят есть участники проекта «Школьная классика», то их выступление может стать открытием мероприятия, – так опытные конкурсанты зададут тон качественных выступлений.

12 ДЕНЬ СМЕНЫ – «ЗАБОТА»

Задачи:

- приобщение к социально значимой деятельности экологической направленности;
- формирование ценностного отношения к природе и ресурсам Земли;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Смотри 5 день.
Мастер-класс «Первая помощь Первых»	Мастер-класс по оказанию первой помощи можно провести в свободное время или заменить им кружки по интересам. Организаторами мастер-класса могут стать медицинские работники, волонтеры-медики или другие общественные организации, занимающиеся спасением людей. Для младших школьников мастер-класс лучше всего проводить в формате «вертушки» – обучающих станций. Каждая такая станция станет точкой для обучения и практики в конкретной ситуации, требующей помощи человеку.
Акция «Чистый город» (Классная встреча) (общелагерное дело)	В данном случае акция понимается как инициатива, действие социально значимого характера. Она может включать в себя сбор перерабатываемых (пластик, бумага) отходов, их сортировку, а также сбор неперерабатываемых отходов (батарейки). Для достижения большего воспитательного эффекта акцию лучше сопровождать просветительскими материалами. Поэтому будет уместно провести «Классную встречу» (смотри 3 день) с экспертами в области охраны окружающей среды.

Название события дня	Краткое описание
Маршрутная игра «Час Земли» (общелагерное дело)	Форма маршрутной игры предполагает перемещение команд от станции к станции по определенному маршруту. В соответствии с заявленной тематикой маршрутный лист может выглядеть как карта мира или иметь абстрактный вид, но тогда названия станций будут обозначать природные богатства планеты. Содержание самих площадок должно знакомить участников с разными возможностями сбережения ресурсов природы и основами разумного потребления. Для того чтобы стимулировать качественное выполнение заданий на площадках, в завершение испытания отряду может выдаваться часть общего рисунка или текста. Так, сюжет игры может предполагать сбор артефактов, секрета или волшебного предмета, который поможет восстановить природные богатства Земли.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Акция «Чистый город»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – уличная площадка лагеря, актовый зал.

Основная цель мероприятия – включение детей в непосредственную экологическую активность. Поэтому с самого утра, приходя на территорию лагеря, дети могут сдавать в специально отведенное место принесенные из дома батарейки, макулатуру или пластик.

Начать мероприятие можно с демонстрации объема собранного участниками и сотрудниками вторсырья. Также детям будет важно узнать, сколько деревьев от вырубки поможет спасти этот сбор, какую площадь земли от вредных захоронений и т.д.

Для повышения значимости участия в подобных акциях для детей можно провести дискуссию, короткий мастер-класс в рамках «Классной встречи». В качестве гостя можно пригласить известного эко-активиста, сотрудника природоохранной организации, представителя общественной организации экологической направленности, руководителей и авторов экологических проектов региона. Дети смогут напрямую пообщаться с экспертом и узнать о его экологических привычках, которые каждый сможет применять в своей жизни.

В завершение акции лучше предусмотреть публичную передачу собранных отходов для дальнейшей переработки в специальную организацию. Так дети своими глазами увидят значимость проделанной работы, а акция приобретет завершённый смысл.

2. Маршрутная игра «Час Земли»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – территория лагеря.

Завязка мероприятия должна настроить участников на важность серьёзного отношения к сохранению своей планеты. Согласно игровому замыслу смены, дети – это Архитекторы Завтра, а значит, должны позаботиться о сохранении красоты Земли для следующих поколений, научиться самим и научить других, как правильно поддерживать и приумножать богатство планеты. Качественное выполнение заданий на станциях маршрутной игры стимулируется дополнительной задачей – каждый отряд должен собрать на станциях элементы своего рисунка. На рисунках могут быть изображены ценные ресурсы Земли или растения (животные) из Красной книги своего региона.

После погружения в тематику и постановку игровой задачи отрядам выдаются маршрутные листы с порядком прохождения станций и сообщаются основные правила передвижения, времени станций. Возможно ввести специальный звуковой сигнал, обозначающий время на переход между станциями.

Станция «Вода». Ведущий демонстрирует участникам физические опыты с водой, объясняет их и просит повторить.

Станция «Растения». Детям необходимо вспомнить как можно больше песен, в которых упоминается какое-либо растение, и пропеть эти фрагменты.

Станция «Животный мир». По материалам Красной книги детям задаются вопросы с 4 вариантами ответов, в которых дети должны угадать внешний вид животных, их названия, интересные факты об их образе жизни.

Станция «Береги природу». Детям показывается рисунок или дается рассказ, которые иллюстрируют опасное поведение на природе. Задача отряда – указать на все ошибки героев.

Станция «Воздух». Ведущий зачитывает реальные и выдуманные факты об атмосфере Земли, воздухе, дыхании человека, а участники должны угадать, где правда, а где вымысел.

Станция «Энергия». Участником необходимо перечислить как можно больше правил бережного использования ресурсов Земли в быту и нарисовать к ним «указатели» правильного поведения.

Станция «Человек». Ведущий называет отряду экологичные привычки человека, которые могут касаться как заботы об окружающей среде, так и заботы о своем здоровье. Задача отряда – пантомимой изобразить названные привычки.

В завершение каждой станции дети получают один из элементов своего рисунка и памятку по бережному отношению и правилам поведения в соответствии с темой станции.

После прохождения всех станций отряды вновь собираются вместе для подведения итогов. Представители от каждого отряда выходят на сцену и демонстрируют рисунки, которые им удалось собрать. Здесь можно включать записанные заранее аудиодорожки с краткой информацией о каждом рисунке, чтобы добавить познавательный элемент. Если маршрутная игра предполагала оценивание отрядов на станциях, то в финале происходит награждение отрядов.

13 ДЕНЬ СМЕНЫ – «ЗАБОТА»

Задачи:

- расширение кругозора в контексте истории своего региона и страны;
- формирование ценностного отношения к служению отечеству;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Смотри 5 день.
Выход в учреждение городского	Смотри 6 день. В рамках тематического трека рекомендуется посетить военно-исторический музей или выставку для погружения в направление деятельности по исторической памяти и патриотическому воспитанию «Служи отечеству!»

Название события дня	Краткое описание
Трибуна «Хранители истории» (общелагерное дело)	Формат мероприятия «трибуна» можно описать как объединение патриотического митинга у памятного символа боевой славы и свободного микрофона, когда каждый желающий может поделиться своими чувствами, выразить сопричастность к историческому прошлому, поделиться семейной историей или продекламировать подходящие к тематике стихотворения или прозу.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Трибуна «Хранители истории»

Продолжительность – 45 минут.

Место проведения – городское пространство, площадка у места боевой славы, памятного знака военных лет, мемориала «Вечный огонь» или др.

В начале мероприятия необходимо построить отряды у памятного места для того, чтобы всем участникам было видно друг друга и символ истории, у которого они собрались.

Вначале слово берет ведущий для того, чтобы рассказать основные правила поведения на подобном мероприятии (не кричим, говорим спокойно, не бегаем по территории, с уважением относимся к этому месту, символу памяти; ничего не портим, а если надо – поправляем, убираем мусор; внимательно слушаем говорящего; если захотелось поддержать выступающего, можно аплодировать, но без выкриков и оваций).

Затем слово передается первому выступающему. Его задача – рассказать участникам о создании и значении памятного места, которое посетил лагерь, его авторе, событиях, связанных с его появлением. Это может сделать как педагог, так и активист Движения Первых.

Также на одно из выступлений у «трибуны» можно пригласить гостя (волонтера Победы, ветерана, члена семьи ветерана войны) для того, чтобы он поделился своим ценностным отношением к данному мемориалу, его смысловым наполнением.

Затем участники могут самостоятельно брать слово. Чтобы избежать нарушения дисциплины, следует договориться, что желающие выступить молча делают полшага вперед. Так они молча дадут знак ведущему, что ожидают очереди выступить.

Выступления участников могут носить как импровизационный характер (когда ребенку захотелось поделиться семейной историей, рассказать о каком-либо историческом факте, связанным с общей темой, прочитать стихотворение, которое когда-то учил на патриотическое мероприятие) или быть заранее подготовленными (когда педагог заранее предложил детям подумать над выступлением и подготовиться). Также на мероприятии допустимо исполнение сольных или коллективных песен.

В завершении уместно использовать минуту молчания, посвятив ее памяти тех, кому посвящен мемориал и тех, о ком сегодня говорилось «с трибуны».

Рекомендации по подготовке:

– необходимо заранее подумать о таких элементах посещения памятного места, как возложение цветов или зажигание свечей.

3 этап – самореализации (14–19 дни смены)

14 ДЕНЬ СМЕНЫ – «БЫТЬ С РОССИЕЙ»

Задачи:

- формирование патриотического сознания и любви к своей стране через знакомство участников смены с национальными традициями народов России;
- повышение интереса к изучению культурного и исторического прошлого родного города и страны;
- создание условий для формирования навыков общения и толерантности через участие детей в совместной деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Торжественная линейка «Это моя Россия» (общелагерное дело)	Торжественное построение участников смены, на котором формируется установка на включенное участие каждого ребенка в события 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.

Название события дня	Краткое описание
Акция «Письмо другу» (отрядное дело)	Предполагает написание детьми писем участникам других профильных смен Движения Первых с их последующей передачей. Для этого следует организовать получасовое отрядное дело, которое начнется с разговора о ценностях и миссии Движения Первых, общей информации о флагманских проектах и летних программах. Дети должны понимать, для кого будут предназначены их письма. Так как речь идет о младших школьниках, можно заранее подготовить список вопросов или тем, о которых можно написать в письме. Дети, которые плохо владеют письмом, могут нарисовать рисунок, а подпись к нему продиктовать стажерам. Такая акция позволит участникам почувствовать себя частью большого сообщества сверстников и единомышленников.
Классная встреча (общелагерное дело)	См. день 5. В качестве гостя можно пригласить представителя власти, историка, представителя государственных или общественных организаций патриотической направленности.
Ярмарка «Единство в многообразии» (общелагерное дело)	Форма проведения ярмарки предполагает свободное перемещение участников между станциями. В данной программе важным элементом является самостоятельная подготовка отрядами таких станций, раскрывающих колорит национальных культур России. После совместной разработки содержания станции в отряде выбирается микрогруппа, которая будет ее проводить. Остальные члены отряда становятся посетителями станций других отрядов. Возможно продумать смену микрогруппы ведущих станции во время мероприятия, чтобы вовлечь в организаторскую деятельность других членов отряда.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Торжественная линейка «Это моя Россия»

Продолжительность – 45 минут.

Место проведения – площадь лагеря (спортивное поле).

Ведущий: Лагерь, внимание! 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.

Ведущий: Вольно!

Слово для приветствия передается гостям торжественной линейки (начальнику лагеря, представителю регионального отделения Движения Первых, ветеранам и др.).

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, начиная от горных хребтов до бескрайних равнин и величественных рек. И наконец, необходимо вспомнить о наших знаменитых личностях. Россия дала миру множество выдающихся писателей, художников, ученых и спортсменов. Будьте горды своей страной и помните, что каждый из вас – часть этой прекрасной истории.

Музыкальный номер, посвященный природе страны (танец или песня, подготовленные участниками смены).

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!

Творческий номер, подготовленный участниками смены (уместно использовать стихотворение о флаге).

Ведущий: Сейчас каждый из вас может загадать ваше заветное желание, и оно обязательно сбудется. Для этого поднимите ваши руки наверх и закройте глаза. Флаг пронесётся над головами детей всего лагеря, чтобы поднятые вверх руки касались его.

Танцевальный флешмоб, подготовленный стажерами, который легко могут повторять дети.

В завершение торжественной линейки ведущий может разучить с детьми короткую речовку по теме линейки, чтобы хором ее проговорить. После завершения линейки отряды покидают площадку под музыкальное сопровождение.

2. Акция «Письмо другу»

Продолжительность – 30 минут.

Место проведения – отрядное место.

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

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

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 общелагерьную 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.

3. Ярмарка «Единство в многообразии»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – уличная территория лагеря.

Данное событие направлено на формирование у участников смены отношения к России как многонациональной стране, а также на погружение в историю различных культур и традиций. Подготовка и проведение ярмарки подразумевает изучение участниками смены национальных особенностей России.

Каждый из отрядов самостоятельно выбирает регион России и готовит его презентацию. Для подготовки рекомендуется использовать игры, танцы, песни, загадки, частушки, прикладное искусство, костюм, диалекты, характерные для выбранного региона. В начале подготовки важно убедиться, что выбранные отрядами регионы не повторяются, либо рассматриваются с различных отличающихся сторон.

Для непосредственного проведения ярмарки «Многообразие в единстве» необходимо разделить каждый отряд на две группы: организующие работу станции и посещающие станции, подготовленные другими отрядами.

В самом начале дается вводная о проведении ярмарки и правилах ее проведения. Во время ярмарки участники свободно перемещаются от станции к станции без маршрута и строгого ограничения по времени. Рекомендуемое время для проведения одной станции – до 10 мин.

В завершение мероприятия следует пригласить на сцену всех участников, которые проводили станции и поощрить их. Если имеется возможность использования различных костюмов, в завершение ярмарки приветствуется дефиле участников. В финальной речи ведущий может еще раз обратить внимание ребят на то, как интересна культура каждого народа и как важно относиться к ней с уважением.

Пример одной из станций, посвященной Костромской области.

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

– Здравствуйте, хлебом солью угощаем, так всегда гостей встреча- ем. А еще на нашем столе вы часто можете встретить костромской сыр, щиницу, белые грузди, черную соль, ну и куда же без хлебово – это лю- бое первое блюдо, которое можно есть (хлебать).

Знаете ли вы, что Костромская область имеет множество стату- сов? Например, Кострома – сырная, льняная, ювелирная столица Рос- сии, Кострома – родина Снегурочки, Кострома – кинематографическая, Кострома – колыбель дома Романовых, «жемчужина» Золотого кольца и многое другое. Но для начала попробуйте отгадайте, как зовут жите- лей у нас: костромич, костромчанин или костромьянин? (правильный ответ: костромич).

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

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

Заяц, заяц не войдет

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

При последнем слове зайцы бегут к плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят:

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

Не войдет и другой раз,

Нас плетень от зайцев спас!

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

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

Игра «Кострома».

А ну, честной народ, становись в хоровод!

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится водящий – Кострома.

Играющие идут по кругу и говорят слова на распев.

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

Кострома?

Кострома: Дома! Дети: Что делаешь?

Кострома: Нитки пряду!

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

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

Кострома?

Кострома: Дома! Дети: Что делаешь?

Кострома: Клубки мотаю!

Дети ходят в хороводе и показывают, как мотают клубки.

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

Кострома?

Кострома: Дома! Дети: Что делаешь?

Кострома: Поработала – пообедаю!

Дети ходят в хороводе и показывают, как едят ложкой.

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

Кострома?

Кострома: Дома! Дети: Что делаешь?

Кострома: Легла, да уснула...

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

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

Дома Кострома? Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Проснулась – попрыгаю!

Все дети прыгают.

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

Кострома?

Кострома: Дома! Дети: Что делаешь?

Кострома: Сейчас догонять вас буду!

Все разбежались кто куда.

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

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

- ревит – ревет, плачет;
- отдайся (отдайсь) – отойди;
- катулька – накатанный тротуар, ледянка;
- баский, баской, баско – красивый, нарядный;
- басалай – озорник, сорванец;
- взбулгачить – взбудоражить;
- ветреет (о выстиранном белье) – сушится;
- лыва – ручей; низкое место, подтопляемое водой; лужа на дорогах после дождя;
- мерековать – думать, размышлять;
- навздеваться – надеть на себя что-то лишнее, слишком тепло одеться;
- позобать – поест, а зазобался – подавился;
- сгоношить – сделать что-то быстро, на скорую руку, из старого переделать;
- торговаться – пытаться открыть дверь, стучаться в дверь.

15 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- индивидуальное определение участниками приоритетного направления самореализации в рамках профильной смены Движения Первых;
- формирование ориентации на физкультурно-оздоровительное содержание досуговой деятельности;
- формирование опыта продуктивного участия в коллективно-творческой деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Мастер-классы «Первые в деле!»	В первый день работы тематических треков на утренней линейке нужно выделить время на то, чтобы каждый участник смены определился с направлением последующей самореализации. Для этого педагоги, курирующие треки, презентуют содержание ожидаемой деятельности. Мастер-классы реализуются по тематическим трекам смены для смешанных групп, состоящих из участников, самостоятельно выбравших трек. Для каждого трека разработан цикл из 5 мастер-классов по 30 минут (см. раздел «Цикл мастер-классов «Первые в деле!»).
Работа тематических треков	На первой встрече трека следует выделить время на знакомство участников, определение ожидаемых результатов совместной деятельности, постановку индивидуальных целей, выбор идеи будущей презентации работы трека (проектного продукта). Ежедневная продолжительность работы трека – 60 минут.
Спортивный турнир (общелагерное дело)	Представляет собой спортивный праздник с перечнем состязаний спортивных команд отрядов в различных направлениях физической активности. Такими состязаниями могут быть эстафеты, выполнение нормативов, командные виды спорта. Чтобы дело получилось по-настоящему ярким и интересным, рекомендуется подбирать такие виды состязаний, которые обладают большей зрелищностью и не занимают много времени.

Название события дня	Краткое описание
	Еще лучше, если выбранные соревнования позволяют спортсменам проявить различные физические качества – силу, ловкость, выносливость, гибкость, меткость и т.д.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Спортивный турнир

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – уличная спортивная площадка или спортивный зал.

Перед началом мероприятия каждый отряд выбирает свою спортивную команду. Силы команд необходимо уравнивать по половому составу и количеству участников. Дети, которые не принимают участие в соревнованиях по группе здоровья, становятся болельщиками.

Спортивный турнир начинается с построения команд, их переключения. Затем ведущий в приветственной речи обозначает тематику турнира. Она может быть связана с игровым замыслом смены и представлять собой, например, турнир соседних городов за звание столицы вымышленного государства. Также в зависимости от периода проведения смены турнир может быть приурочен к государственным праздникам, памятным датам или актуальным событиям страны и региона. Основная задача завязки мероприятия – мотивировать участников на честное и спортивное соперничество в предстоящих активностях. Духом соревновательности должны проникнуться и зрители турнира, для чего можно устраивать отдельные конкурсы на определение лучших болельщиков.

Варианты спортивных состязаний:

- перетягивание каната;
- эстафеты в формате «веселые старты» со спортивным инвентарем;
- подтягивания на низкой перекладине;
- дартс;
- наклон вперед из положения стоя;
- метания мяча;
- прыжки в длину и другие.

По состязаниям, выполняемым индивидуально, результаты подводятся исходя из суммы баллов, заработанных каждым членом коман-

ды. Для оптимизации времени, отведенного на мероприятия, некоторые виды соревнований можно предлагать только девочкам или только мальчикам и проводить одновременно.

После завершения основного времени спортивного турнира команды приглашают занять места на скамейках. Судьи подсчитывают баллы, заработанные командами, и выбирают, каких болельщиков поощрить за активность. В это время рекомендуется использовать **творческий номер**.

Затем судьи объявляют результаты состязаний, награждают победителей, а ведущий благодарит спортсменов и прощается с участниками, завершая сюжетную линию турнира.

Рекомендации по подготовке:

— организаторам спартакиады следует помнить о необходимости согласования эстафет с инструктором по физической культуре и приглашении медицинского работника.

16 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

— приобщение участников к культуре малой родины и страны с использованием воспитательных возможностей инфраструктуры города;

— формирование опыта продуктивного участия в коллективно-творческой деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Мастер-классы «Первые в деле!»	Смотри раздел «Цикл мастер-классов «Первые в деле!»
Работа тематических треков	Содержание работы сводных команд по подготовке итогового творческого продукта должно включать коллективное целеполагание, планирование, подготовку необходимых ресурсов и репетиции. Педагогу, курирующему деятельность трека, важно реалистично оценить имеющиеся материальные, человеческие и временные ресурсы для того, чтобы грамотно распределить время подготовки.

Название события дня	Краткое описание
	Не только итоговый результат, но и процесс совместной деятельности по подготовке должен приносить удовольствие детям, отвечать их интересам и потребностям.
Выход в учреждение го- рода	Смотри 6 день. Так как на этапе самореализации план-сетка не предусматривает тематических дней, то формат культурно-просветительского выхода можно приурочить к государственным праздникам, памятным датам, значимым событиям города и региона, а также соотнести с запросами и интересами детей.

17 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- стимулирование познавательной активности участников;
- формирование опыта продуктивного участия в коллективно-творческой деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Мастер-классы «Первые в деле!»	Смотри раздел «Цикл мастер-классов «Первые в деле!»
Работа тематических треков	Смотри 16 день.
Интеллектуальная игра «Морской бой» (общелагерное дело)	Форма интеллектуальной игры представляет собой классическое мероприятие, построенное на соревновательности отрядов за счет своих знаний и эрудиции. Для повышения интереса участников к игре можно вводить дополнительные правила из других популярных игр, в данном случае – «морской бой». Отряды становятся экипажами кораблей и зарабатывают право на «выстрел» по кораблям противника своим правильным ответом в интеллектуальной игре.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Интеллектуальная игра «Морской бой»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал.

Ведущий приветствует отряды – экипажи кораблей, путешествующих по морям в вымышленном государстве. Сюжетная завязка, объясняющая причины соперничества, может быть такой:

«Каждый из ваших отрядов – экипаж торговых кораблей, доставляющих товары между соседними государствами. Недавно каждому из экипажей пришло письмо от Правителя, в котором говорится, что среди вас оказались не совсем честные торговцы. Какие-то из экипажей начали воровать товар у других кораблей. Такие обвинения вызвали сильный гнев среди всех моряков и тогда вы решили, что объявите друг другу войну и будете при каждом удобном случае топить корабли, нагруженные товаром, пока виновные не сознаются».

Затем отрядам следует объяснить основные правила игры. По правилам «морского боя» каждый экипаж располагает на листе 10×10 клеток (лучше использовать большой формат A1 или A2, закрепив их на досках или флипчартах) свои корабли: 1 – четырёхпалубный, 2 – трехпалубных, 3 – двухпалубных, 4 – однопалубных. Далее по жребию каждому экипажу достается название их соперника, то есть того экипажа, чьи корабли будет подбивать отряд. Каждому экипажу по очереди ведущий будет задавать вопрос интеллектуальной игры. Если отряд ответил неверно, то ход переходит к следующему отряду. Если отряд ответил верно, то он имеет право на один «выстрел» по своему сопернику. Случаи попадания и промаха решаются по правилам «морского боя». Неотгаданные вопросы не передаются другим отрядам. Ведущий просто называет правильный ответ сам. Время на обдумывание ответа – 30 секунд. По итогам игры победит тот отряд, чьи корабли лучше всего сохранятся.

Для удобства участия места для отрядов лучше расположить небольшими группами по 2–3 ряда по кругу. А флипчарты или стенды, на которых располагаются игровые поля экипажей, повернуть лицевой стороной из круга, но так, чтобы экипажам было удобно смотреть на свои поля. После объяснения правил отрядам дается время на расстановку кораблей. Далее проходит жеребьевка соперников, а ведущим объявляется, в каком порядке будет переходить ход между отрядами (удобнее всего передавать ход последовательно, по часовой стрелке).

Основное игровое время отряды получают вопросы, дают на них ответы и совершают «выстрелы». В данном случае у вопросов не обяза-

тельно должны быть тематические категории. Но по желанию организаторов каждый новый круг может начинаться с новой темы.

По завершении отведенного времени (важно закончить полный круг, чтобы все команды были в равных условиях) подсчитываются потери кораблей и награждаются победители. Для завершения сюжетной линии на позитивной ноте можно чтобы ведущий зачитал новое обращение от Правителя. В нем может говориться о том, что активные действия экипажей напугали преступников и вынудили сдаться. А всем участникам битвы полагается компенсация за утерянные товары из казны Правителя.

Рекомендации по подготовке:

- для большего погружения в тему игры отряды можно предупредить заранее, чтобы они подготовили отличительные символы (эмблемы, значки, эполеты) своего экипажа;
- в случае значительной возрастной разницы между отрядами в сценарии ведущего можно разделить в соответствии со способностями участников;
- для экономии игрового времени отряды могут заранее решить, каким образом расположат свои корабли, и принести на игру свою схему, которую останется просто перенести на большой формат.

18 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- формирование ценностного отношения к культуре и истории своего региона;
- формирование опыта продуктивного участия в коллективно-творческой деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Мастер-классы «Первые в деле!»	Смотри раздел «Цикл мастер-классов «Первые в деле!»
Работа тематических треков	Смотри 16 день.
Игра-путешествие «Городские легенды» (общелагерное дело)	Игра-путешествие представляет собой передвижение отрядов по обозначенному маршруту и выполнение игровых заданий.

Название события дня	Краткое описание
	Важным элементом данного мероприятия является самостоятельная подготовка станций игры отрядами. Каждому отряду выдается название известного в городе места, здания, архитектурного объекта или памятника, его изображение и краткое описание. Задача отрядов – сочинить правдоподобную легенду об этом объекте, которая бы привлекала внимание туристов и горожан. После подготовки станции 2-3 человека от отряда остаются на площадке, чтобы презентовать свою легенду другим отрядам. Остальные члены отряда становятся путешественниками и знакомятся с другими легендами

Сценарные планы ключевых событий дня 1.Игра-путешествие «Городские легенды»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – отрядные места.

До начала мероприятия отряды получают задание по подготовке своей городской легенды. Подготовку станции можно разделить на три блока: сочинение самой легенды, оформление станции, подготовка интерактивных заданий для посетителей. Задания могут быть связаны с историческим контекстом легенды (попробовать сделать что-то «как в старину»), с мифическим содержанием легенды (попробовать и убедиться, что без волшебства не совершить подвиг главного героя), с современным ритуальным использованием объекта (прошептать желание, заплести косичку из лент, сложить бумажного журавлика). Чтобы игра-путешествие состоялась, следует четко обозначить временные ограничения на проведение станции в 5–7 минут (в зависимости от количества отрядов).

Организаторами заранее готовятся маршрутные листы для отрядов, последовательно ведущие их от одного отрядного места к другому. Первой станцией для отрядов можно сделать их отрядное место. Так у ребят, презентующих легенду, будет возможность отрепетировать свое выступление и получить подсказки. На маршрутных листах можно предусмотреть свободное поле рядом с каждой станцией для записи самого

интересного факта. Так отряды будут больше вовлечены в знакомство с новыми легендами.

Для данного мероприятия общий сбор вначале необязателен. Сюжетную завязку к мероприятию можно озвучить на утренней линейке вместе с заданием. Например, она может заключаться в том, чтобы научить архитекторов не только строить здания, но и наполнять их жизнью, историей, характером на примере знакомых объектов. Маршрутные листы с временем начала станций позволят отрядам самостоятельно организовать путешествие по маршрутам.

После прохождения всех станций и заполнения маршрутных листов дети могут вновь вернуться на свои отрядные места. Там педагог организует обсуждение услышанных легенд и обмен впечатлениями о станциях. Важно отдельное внимание уделить детям, проводящим отрядную станцию, узнать об их удовлетворенности проделанной работой, связанных с этим переживаниях.

Для подведения итогов и присуждения призовых мест оценочный лист могли заполнять сами педагоги, сопровождая отряды по станциям. Отдельную номинацию можно присудить за зрительские симпатии по итогам внутриотрядных обсуждений. Публичное награждение победителей провести на следующем общелагерном мероприятии или на утренней линейке в следующий день.

Рекомендации по подготовке:

- ведущих станции можно заменять в течение мероприятия. Во-первых, это позволит самореализоваться в организаторской деятельности большему числу ребят, во-вторых, даст возможность младшим школьникам отдохнуть при наличии большого количества отрядов;
- при подготовке педагогу следует мягко направлять детские идеи о легендах в гуманистическое ценностно-ориентированное русло.

19 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- обеспечение эмоционально насыщенного завершения основного периода смены;
- формирование опыта продуктивного участия в коллективно-творческой деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Мастер-классы «Первые в деле!»	Смотри раздел «Цикл мастер-классов «Первые в деле!»
Работа тематических треков	Завершающий день работы тематических треков предполагает, что на итоговом занятии пройдет генеральная репетиция планируемых выступлений, пройдут последние приготовления. Последние 20 минут занятия педагог, работавший с группой, должен подвести содержательный итог совместной деятельности, обратить внимание на те знания и навыки, которые приобрели ребята. Также важен эмоциональный итог. Педагогу следует поблагодарить детей за проявленные положительные качества, выразить уверенность в успехе их выступления.
Стартинейджер (общелагерное дело)	Традиционная форма воспитательной работы стартинейджер представляет собой конкурсную программу, включающую индивидуальные или отрядные танцевальные конкурсы. Такая программа может быть реализована без определенной тематики и соревновательных элементов. Тогда активность детей будет обеспечиваться интересным для них музыкальным наполнением и атмосферой праздника. При желании стартинейджер можно сделать тематическим и провести его в формате вечеринки представителей разных видов искусства, артистов цирка, спортсменов, сказочных персонажей, которые борются за звание самой зажигательной и яркой команды.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Стартинейджер

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал.

В начале мероприятия участники собираются у сцены, ведущий дает старт танцевальному празднику. Если для него продумана специальная тематика, то отряды должны заранее получить информацию о том, какого образа следует придерживаться. Создать образ можно придумав одинаковые аксессуары из подручных средств или с помощью аквагрима. Но даже если темы нет, в любом случае ведущий создает вначале ат-

атмосферу бодрости и веселья, проводит переключку отрядов, рассказывает, чего ожидать от мероприятия.

Для поднятия общего настроения можно использовать игры с залом. Хорошо подойдет массовая танцевальная разминка, которая поможет избавиться от стеснения и включиться в двигательную активность. Затем начинается основная часть мероприятия, в которой можно использовать различные форматы проведения конкурсов. Опишем три основных:

1. Танцевальные конкурсы для отрядов на сцене. В этом случае на сцену приглашается один из отрядов и ему дается задание импровизационного характера (изобразить танец снежинок на утреннике, народный хоровод, артистов балета, станцевать в парах или тройках, станцевать, как будто отряд снимается в клипе на включаемую музыку). Таким образом каждый из отрядов презентует себя на сцене.

2. Индивидуальные конкурсы на сцене. Для этого на сцену одновременно приглашаются представители всех отрядов и им дается какое-то одно задание (танцевать, как какое-то животное, как космонавт, как пассажир автобуса, не сходя с листка бумаги). Так за свой отряд смогут постоять самые танцующие и активные дети.

3. Танцевальные конкурсы для отрядов в зале. Для этого ведущий со сцены объявляет танцевальные задания, а отряды, стоя в кругах в зале, их выполняют (станцевать самый медленный танец, самый быстрый, самый незаметный, самый тесный, танцевать одними ногами, руками, головой). Благодаря снижению ощущения публичности и одновременности выполнения заданий смогут вовлечься даже самые скромные ребята.

Разные форматы конкурсов можно использовать в любом количестве и последовательности. Также между самими конкурсами можно давать время (1–2 песни), чтобы дети потанцевали в зале в свое удовольствие, как они хотят.

Финалом стартинейджера может вновь стать массовый танец. Для этого можно включить видео –детскую танцевальную разминку или игру Just Dance, за которыми можно повторять. Также отличным вариантом может стать самая любимая танцевальная разминка, кото-

рую дети хорошо выучили за время смены, или самый яркий танцевальный номер стажеров, за которым дети тоже с удовольствием будут стараться повторять.

В завершение мероприятия ведущий или просто благодарит всех участников за танцевальный вечер, или награждает отряды за победу в номинациях в соответствии с заявленной тематикой. В таком мероприятии сложно выбирать победителей, так как нет четких критериев для такого самовыражения детей. Поэтому лучше сделать так, чтобы каждый отряд ушел со своей номинацией.

4 этап – завершение деятельности (20–21 дни смены)

20 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- обеспечение индивидуального планирования дальнейшего участия детей в деятельности Движения Первых;
- содержательное подведение итогов деятельности тематических треков.

Название события дня	Краткое описание
Презентация флажманских проектов Движения Первых (общелагерное дело)	В соответствии с целями программы в заключительный период смены необходимо презентовать для участников ближайшие события и проекты Движения Первых, в которых они могут принять участие. Так как в течение смены дети узнавали и проявляли себя в различных направлениях деятельности, то и в презентации следует обращать внимание на разнообразие направлений. Важно обратить внимание детей на возможности индивидуального (семейного) участия в проектах, а также в составе первичного отделения. В завершение презентации можно предоставить слово руководителю первичного отделения той образовательной организации, на базе которой проходит смена. Педагог сможет рассказать о деятельности детского коллектива в течение прошлого учебного года и ближайших планах.

Название события дня	Краткое описание
	В формате «равный-равному» в презентации могут участвовать и активисты, лидеры первичного отделения Движения Первых. Краткий итог презентованной информации рекомендуется раздать детям в виде памяток или переслать родителям участников смены. Продолжительность – 45 минут.
Отрядное время «Письма завтра», диагностика №2 (отрядное дело)	Сбор отряда, который позволит подвести содержательные итоги смены на индивидуальном и коллективном уровне. Лучше всего начать сбор с итоговой диагностики, результаты которой позволят оценить эффективность проведенной смены для детей. Проведение диагностики до коллективного обсуждения целесообразно тем, что дети будут давать собственные искренние ответы, не подстраиваясь под мнение большинства. Само обсуждение итогов можно построить в соответствии с этапами смены: 1. Какое событие больше всего сплотило наш отряд? Когда вы поняли, что стали настоящей командой? Что вам больше всего нравилось в нашем отряде? 2. Какие мероприятия запомнились вам больше всего? Какой квартал (тематический день) был для вас самым интересным? Какой был самым полезным? 3. Как вы поняли, в каком тематическом треке хотите участвовать? Как выбрали свое направление? Что вам больше всего нравилось в нем? Какое занятие стало самым запоминающимся? В каком направлении хотели бы попробовать себя еще? 4. Как вам кажется, вы смогли понять, какое направление подходит вам больше всего? Вам было бы интересно участвовать в других событиях и проектах Движения Первых? Ответы на приведенные в примере вопросы дети могут давать по желанию в формате «свободного микрофона». Скромным детям педагог может лично адресовать некоторые вопросы, чтобы вовлечь в диалог. После коллективного обсуждения каждому ребенку выдается бланк для письма и конверт. Детям предлагается представить, какими они будут в течение нового учебного года, какие качества хотят проявить, что узнать, в чем поучаствовать и т.д.

Название события дня	Краткое описание
	Чтобы детям было проще формулировать мысли, педагог может вывесить опорные вопросы или незаконченные предложения на стенде или доске. Следует помнить, что у первоклассников могут возникнуть сложности с написанием, поэтому педагоги и стажеры могут помогать им, записывая под диктовку детей. После дети заклеивают свои письма в конверты, подписывают их и ставят дату, в которую хотели бы их вскрыть и почитать. Это может быть 1 сентября, окончание первой четверти, день рождения или конец следующего учебного года. Запечатанные конверты можно передать на сохранение родителям в последний день смены.
Конкурсная программа «Город Архитекторов» (общелагерное дело)	По форме предполагает презентацию творческих продуктов тематических треков, которые будут чередоваться с интерактивными заданиями и импровизационными конкурсами. Данная программа важна не только для создания ситуации успеха, предоставления последней возможности проявить себя детям, но и для создания общего мажорного эмоционального тона в завершающие дни смены.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Конкурсная программа «Город Архитекторов»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал.

Атмосфера мероприятия строится вокруг демонстрации проделанной творческими командами работы и чествования участников смены. Сюжетная составляющая конкурсной программы может иметь вид торжественного заседания во дворце Правителя, на котором архитекторы через свои выступления повествуют о результатах благоустройства города, а он награждает их за труды.

Вариант сценарного плана конкурсной программы:

- выступление трека «Искусство» (инсценировка сказки с музыкальными номерами);
- приглашение всех участников команды на сцену, интерактив «творческое мышление». Участникам дается в руки какой-либо

предмет (например, вешалка для одежды). Задача участников, передавая предмет друг другу, называть варианты его необычного применения;

- награждение всей команды или индивидуально каждого ее участника;
- выступление трека «Дружба» (показ ролика по итогам смены);
- приглашение участников команды на сцену, проведение интерактива «сделай кадр». На проекторе демонстрируются примеры фотографий (например, человек с широкой улыбкой, в необычной позе, с каким-то предметом), которые надо повторить, сделав их прямо сейчас на свой телефон;
- награждение команды;
- выступление трека «Открытия» (шоу научных опытов);
- приглашение участников команды на сцену, проведение интерактива «верю – не верю» (участникам зачитываются необычные факты о человеке, а им надо угадать какие из фактов правдивы);
- награждение команды;
- выступление трека «Доброта» (агитбригада о волонтерстве);
- приглашение участников команды на сцену, проведение интерактива «принеси из зала». Ведущий называет какие-либо предметы (например, кепка, брелок, резинка для волос, шнурок от кроссовки), а участники должны как можно быстрее принести эти предметы из зала;
- награждение команды;
- выступление трека «Энергия» (танцевальный фитнес-номер);
- приглашение участников команды на сцену, проведение интерактива «делай как я». Ведущий зачитывает официальные названия спортивных упражнений и акробатических элементов, а участники должны понять, о каком упражнении идет речь и показать его;
- награждение команды.

Таким образом, все командные работы будут презентованы и ни один участник смены не останется незамеченным. В завершение праздника слово можно передать Правителю для слов благодарности и воодушевления. Ярким финалом конкурсной программы может стать номер, который уже использовался на мероприятиях и стал хитом смены.

Рекомендации по подготовке:

- важно убедиться, что каждая команда как следует отрепетировала свое выступление, при необходимости выделить время на репетицию в текущем дне;
- на финальную конкурсную программу можно пригласить гостей из числа официальных лиц, например, представителей регионального отделения Движения Первых, а также родителей участников.

21 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- подведение итогов общелагерной системы стимулирования;
- эмоциональное завершение смены в первичных коллективах.

Название события дня	Краткое описание
Акция «Время сюрпризов» (общелагерное дело)	Несмотря на то, что большинство участников смены будут видаться в своем городе, в общих образовательных организациях, на событиях Движения Первых, последний день смены воспринимается как разлука. Поэтому в день расставания 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 элементах одежды. Проведение общелагерной акции «Время сюрпризов» будет отличной возможностью для ребят оставить пожелания всем, с кем хотелось бы лично попрощаться, не ограничиваясь своим отрядом. Ребятам можно выложить для общего доступа оставшиеся канцелярские товары или вывесить на видном месте ватманы, на которых можно будет оставлять записи для всего лагеря. Также для этих целей часто устраивают общелагерную почту, вывешивая в отрядных местах конвертики для записок на каждого члена отряда.
Песенный час «Легенды гильдий» (общелагерное дело)	Данное событие должно стать итоговой точкой в общелагерной системе стимулирования. Кроме того, его проведение должно символизировать выход участников из игрового замысла смены и возвращение в свои привычные роли детей, воспитанников.

Название события дня	Краткое описание
	Связующим звеном между беседами о прошедшей смене должны стать любимые песни отрядов, которые они выберут в качестве «гимна прожитой смены».
Отрядное время «До скорых встреч» (отрядное дело)	Завершающий час пребывания в лагере детям лучше всего провести в своем первичном коллективе, отряде для эмоционального завершения совместной деятельности. В течение этого времени важно дать возможность высказаться каждому члену отряда, чтобы он поделился впечатлениями о прожитой смене. Примерный план проведения встречи: 1. Каждый член отряда по очереди отвечает на вопрос: «За что я могу похвалить себя на смене?» 2. Каждому ребенку выдается бумажный самолетик с надписью «спасибо за...». Ребята в свободном режиме подходят к тому, кого хотят поблагодарить, говорят, за что, и дарят свой самолетик. Человек, к которому подошли, дарит свой самолетик взамен и тоже говорит спасибо. Так в течение 5-10 минут дети хаотично перемещаются, обмениваясь благодарностями. 3. Педагог показывает отряду фотографию города. Завтра с постройками, нанесенными за смену, и просит каждого по очереди сказать, в каком бы квартале он хотел поселиться и чем бы там занимался, если бы мог перенестись в этот сказочный мир. 4. Педагог раздает ребятам постройки отряда, снятые с системы стимулирования (добавляя дополнительные, если детей в отряде больше), и просит написать доброе пожелание. Затем постройки складываются вместе и ребята случайным образом вытаскивают себе пожелания на будущее от членов отряда. На итоговой встрече не следует усугублять общий печальный тон разговора. Педагогу лучше завершить его на позитивной ноте, обратив внимание ребят на их новые умения, качества и возможности их проявления уже после смены.