

Утверждаю:
Директор МАОУ СОШ №1
_____ В.И. Сигунова
«_____» _____ 2026 год

**Программа лагеря дневного пребывания «Время первых»
на базе общеобразовательной школы №1 п.г.т. Забайкальск**

Забайкальск, 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Информационная карта программы	3
2. Пояснительная записка	5
3. Система диагностики результатов	7
4. Ресурсное обеспечение программы	10
5. Режим работы лагеря	11
6. Система самоуправления	12
7. Понятийный аппарат программы	13
8. Законы лагеря	15
9. Кадровые условия	16
10. Методические условия	16
11. Тематическое планирование	17
12. Ожидаемые результаты	20
13. Список литературы	21
14. Приложения	22
-игровая программа «Путешествие на необитаемый остров»	22
-«Здравствуй, лагерь!»	24
-«Мы - одна команда»	27
-«Там, на неведомых дорожках»	31
-«В ритмах детства»	33
-«Мир науки вокруг меня»	35
-«Эврика!»	37
-«Умелые ручки»	41
-«Твори! Выдумывай! Пробуй!»	42
-«Шкатулка рецептов»	45
-«Ими гордится Россия»	47
-«Создаем праздник вместе»	48
-«Закрытие смены «Движение первых»	50

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

1	Полное наименование организации, ведомственная принадлежность, форма собственности	Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №1 п.г.т. Забайкальск
2	ФИО автора с указанием занимаемой должности	Шумихина Татьяна Александровна, начальник лагеря
3	Полное название программы	Программа лагеря дневного пребывания «Время первых» на базе общеобразовательной школы №1 п.г.т. Забайкальск
4	Сроки реализации программы	Лето 2026 года
5	Адрес организации	674650 Забайкальский край, п.г.т. Забайкальск, ул. Красноармейская 32а
6	Телефон, факс, e mail	8(30251) 3-15-90 Факс 8(30251) 3-21-98 E mail shk1maou-zab@yandex.ru
7	Цель	Создание условий для полноценного отдыха, оздоровления детей, развития их внутреннего потенциала, содействия формированию ключевых компетенций учащихся на основе включения их в разнообразную, общественно значимую и лично привлекательную деятельность, содержательное общение и межличностные отношения в разновозрастном коллективе, развитие творческих способностей детей.
8	Сроки проведения, количество смен	01.06.26. - 20.06.26 1 смена
9	Безопасность отдыха детей	Установлена система видеонаблюдения, тревожная кнопка, вахтер, автоматическая пожарная сигнализация
10	Общее число детей	100 детей
11	Длительность смены	18 дней
12	Рекомендуемый возраст	7-17 лет
13	Ожидаемые результаты	<ul style="list-style-type: none"> • психологически комфортное положение всех участников смены;

	<ul style="list-style-type: none"> • степень включенности в активную жизнь лагеря, наличие детского самоуправления; • мотивация к ЗОЖ; • укрепление физических и психологических сил детей и подростков, развитие лидерских и организаторских качеств, приобретение новых знаний, развитие творческих способностей, самостоятельности; • получение участниками смены умений и навыков индивидуальной и коллективной творческой и трудовой деятельности, социальной активности; • развитие коммуникативных способностей и толерантности, кругозора; • повышение творческой активности детей путем вовлечения их в социально-значимую деятельность; • приобретение новых знаний и умений в результате занятий в кружках (разучивание песен, игр, танцевальных движений); • ребята познакомятся с историей и современным состоянием детского движения; • учащиеся смогут поучаствовать в проектах по основным направлениям деятельности Движения первых • раскроют и реализуют свои способности в различных видах деятельности; • получат навыки индивидуальной и коллективной творческой деятельности, самоуправления, социальной активности.
--	--

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В современной России воспитание подрастающего поколения находится в зоне особого внимания государства. Формирование поколения, разделяющего духовно-нравственные ценности российского общества, является стратегической задачей на современном этапе, что отражено в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р).

В младшем школьном возрасте ребенок не только осваивает новые социальные роли и виды деятельности – это благоприятный период для усвоения знаний о духовных и культурных традициях народов родной страны, традиционных ценностей, правил, норм поведения, принятых в обществе. «Знание младшим школьником социальных норм и традиций, понимание важности следования им имеет особое значение... поскольку облегчает его вхождение в широкий социальный мир, в открывающуюся ему систему общественных отношений».

Формирование социально-активной личности школьника в рамках данной программы основывается на духовно-нравственных ценностях, значимых для его личностного развития и доступных для понимания: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье. Смена в детском лагере является логическим завершением участия школьников в годовом цикле Программы развития социальной активности «Большая перемена», «Орлята России», «Движение первых» и реализуется в период летних каникул. В рамках смены происходит обобщение социального опыта ребят.

Игровая модель и основные события смены направлены на закрепление социальных навыков и дальнейшее формирование социально-значимых ценностей, укрепление смыслового и эмоционального взаимодействия между взрослыми и детьми, подведение итогов и выстраивание перспектив дальнейшего участия в

проектах Российского движения детей и молодежи на следующий учебный год.

Организованное педагогическое пространство летнего лагеря является благоприятным для становления личности школьника и формирования детского коллектива благодаря следующим факторам:

- интенсивности всех процессов, позволяющих ребёнку проявить свои индивидуальные особенности;

- эмоциональной насыщенности деятельности;

- комфортно организованному взаимодействию в уже сложившемся коллективе;

- возможности для проявления ребёнком самостоятельной позиции.

Коллективно-творческая деятельность – это совместная деятельность детей и взрослых, направленная на развитие навыков социального взаимодействия, творческих способностей и интеллекта, а также формирование организаторских способностей каждого участника деятельности.

В системе лагерной смены коллективно-творческие дела проводятся с чередованием разных видов творческой активности детей.

В основу коллективной творческой деятельности положены три основных идеи:

- дело должно быть направлено на решение каких-либо образовательных, воспитательных задач, улучшение условий жизни, принесение пользы обществу;

- работа носит коллективный характер, базируется на совместном проведении и включает взаимодействие детей и взрослых;

- деятельность должна быть необычной, непохожей на иные, и помогать в раскрытии природного потенциала детей.

Любое мероприятие, основанное на трёх ключевых идеях коллективно-творческой деятельности, организуется согласно следующему алгоритму:

- **замысел коллективно-творческой деятельности:** основан на

целесообразности, то есть в его основе лежат воспитательные цели, которых требуется достичь в ходе коллективной творческой деятельности;

- **планирование деятельности:** носит коллективный характер, то есть все этапы деятельности планируются и утверждаются при согласии всех участников;

- **подготовка деятельности:** в зависимости от вида деятельности и её целевого назначения происходит распределение ролей и обязанностей между всеми участниками деятельности;

деятельности, ориентированной на достижение конкретной цели и решение определённых задач;

- **анализ результатов деятельности:** ориентирован на выработку у детей навыков рефлексии. Происходит обсуждение результатов проделанной работы, подводятся её итоги. Данный этап должен быть эмоционально насыщенным;

- **закрепление данного опыта и создание возможностей его дальнейшего использования в педагогической практике.**

Система диагностики результатов

Система диагностики результатов программы состоит из мнения педагогов, непосредственно реализующих программу, детей-участников программы и мнения независимых взрослых.

Индикаторами диагностики программы являются:

- проявление ценностного отношения к Родине и Государственным символам РФ, семье, команде, природе, познанию, здоровью;
- проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности;
- приобретение ребёнком знаний и социального опыта;
- положительное эмоциональное состояние детей;
- позитивное взаимодействие в команде, коллективе.

Для оценки программы со стороны детей рекомендуется применять методы игровой диагностики.

«Примеры методов игровой диагностики»

Индикатор	Название и описание методов игровой диагностики
<p>Проявление социально значимых качеств ребёнка и его ценностное отношение к Родине и Государственным символам РФ, семье, команде, природе, познанию, здоровью</p>	<p>«Персонаж» Детям предлагается выбрать себе персонажа из сказки/былины/песни и др. на кого он похож сейчас, и на кого он хотел бы равняться, и пояснить свой выбор (чем отличаются персонажи, что понравилось в персонаже, на которого хочется равняться)</p>
<p>Проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности</p>	<p>«Если бы я был волшебником» Детям предлагается сыграть в игру «Если бы я был волшебником», и подумать, какой день или какие события смены они бы хотели прожить ещё раз (вернуться назад и узнать больше).</p> <p>«Интересный вагон» Из бумажных/картонных вагончиков вожатый составляет своеобразный поезд. Детям предлагается выбрать персонажа/человечка и прикрепить его к определенному вагончику. Вагончики подписаны: здесь могут быть спортивные игры и соревнования, изготовление поделок и сувениров, танцевальные мастер-классы, интеллектуальные игры и другие яркие, эмоциональные или содержательные события смены. Таким образом ребята смогут увидеть, у кого из отряда такие же интересы, как и у них, а вожатый может зафиксировать наиболее результативные дела как на уровне отряда, так и на уровне лагеря.</p>

<p>Эмоциональное состояние детей</p>	<p>«Живая картина» Детям предлагается создать «живую картину» под музыку. Каждый ребёнок пробует изобразить мелодию, как он её чувствует – начинает один, остальные произвольно присоединяются. В итоге получается единый движущийся сюжет, где задействованы все ребята.</p> <p>«Наш отрядный рецепт» Ребятам предлагается создать воображаемое блюдо и каждому внести собственный ингредиент, соответствующий своему эмоциональному состоянию.</p> <p>Ингредиенты могут быть представлены в виде различных картинок, чтобы наглядно продемонстрировать полученный «рецепт дня» (это может быть что-то сладкое, горькое, солёное, острое, приятное и т.д.).</p> <p>«Цветной сундук» Детям выдается большой лист бумаги с изображением сундука и предлагается его раскрасить. Каждый выбирает для раскраски какой-то элемент изображения и цвет в зависимости от самочувствия.</p> <p>Оранжевый – если они хорошо себя чувствуют, нашли друзей и готовы принимать участие в событиях; голубой – если всё хорошо, но есть что-то, что им не совсем нравится; фиолетовый – если им скучно и хочется домой.</p>
--------------------------------------	---

Ресурсное обеспечение программы

Помещения, площадки	помещения для отрядной деятельности с возможностью размещения и оформления отрядных уголков и стендов
	помещения для общелагерных дел с местами для сидения (актовый и спортивный залы)
	открытые площадки с возможностью проведения отрядных дел (с местами для сидения)
	помещения и площадки для дополнительных возможностей и индивидуальных запросов ребёнка (библиотека, кабинет психолога, творческая мастерская, сенсорная комната)
	Столовая со всем необходимым оборудованием
	помещения для личной гигиены (туалеты)
Оборудование и инвентарь	аппаратура для общелагерных и отрядных мероприятий: колонки, микрофоны, стойки для микрофонов, проекторы и экраны, рабочие ноутбуки, флагшток для поднятия флага РФ
	столы/парты, стулья, скамейки/банкетки
	спортивный и игровой инвентарь, канцелярские принадлежности, настольные игры и т.д. на каждый отряд

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАОУ СОШ №1
_____ В.И. Сигунова
« ____ » _____ 2025 г.

СОГЛАСОВАНО:
Начальник лагеря
_____ Т.А. Шумихина
« ____ » _____ 2025 г.

**Режим работы лагеря дневного пребывания «Время первых»
при МАОУ СОШ №1 п.г.т. Забайкальск**

08.30-09.00 – Сбор детей, зарядка	Выполнение традиционного комплекса физических упражнений, танцевальная разминка
09.00-09.15 – Утренняя линейка	Переключка отрядов, информация о предстоящих событиях дня
09.15-10.00 – Завтрак	Начинается с творческой презентации меню, которая включает информацию о пользе продуктов
10.00-12.00 – Работа по программе лагеря, по плану отрядов, работа кружков и секций	Разделение работы на два занятия по 45 минут с перерывом между ними в пол часа. Обязательно чередование спокойного и активного видов деятельности.
12.00-13.00 – Оздоровительные процедуры	Подвижные игры и прогулки на свежем воздухе, принятие солнечных ванн
13.00-14.00 – Обед	Знакомство отрядов с меню, представленным на обед
14.00-14.30 – Свободное время	В это время дети могут поиграть в спокойные настольные игры, почитать книги, порисовать. Можно использовать это время для подведения с детьми итогов дня, проведения анализа.
14.30 – Уход домой	

Система самоуправления

В основу детского самоуправления поставлен деятельностно ориентированный подход, при котором педагог определяет объём деятельности, который следует разделить с ребятами, и лишь затем формируется детское сообщество, способное реализовывать эту деятельность совместно со взрослыми.

Принципы детского самоуправления:

- добровольность;
- включенность в процесс самоуправления всех групп детей;
- повсеместное присутствие (участие ребёнка в принятии всех решений, касающихся его, с учётом степени его социализации в коллективе, возрастных и психологических возможностей);
- доверие (предоставление детям большей свободы действий, увеличение зоны их ответственности);
- открытость, честность взрослых в общении с детьми и недопущение использования детей в качестве инструмента достижения собственных целей;
- ориентация на результат.

Для оптимизации процесса детского самоуправления в смене предлагается ввести систему чередования творческих поручений (далее – ЧТП), основанную на двух простых правилах: «от меньшего к большему» и «от простого к сложному». Система ЧТП строится на разделении отряда на микрогруппы для выполнения творческих заданий и поручений, благодаря которым каждый ребёнок сможет проявить свои способности в различных видах деятельности. Согласно игровой модели в начале смены ребята договариваются о том, как назвать отряд, что может быть представлено на эмблеме их отряда, предлагают варианты того, что может быть включено в творческую визитку. Дальше в играх на сплочение ребята принимают ответственность за свои решения и за решения команды.

Для решения задач, которые стоят перед ребятами, формируются микрогруппы по 3-5 человек. В процессе смены педагогу важно координировать формирование микрогрупп таким образом, чтобы каждый

ребёнок попробовал себя в разных ролях.

Таким образом, детское самоуправление проявляется в деятельности микрогрупп, повышенной самостоятельности в принятии решений, выполнении тех или иных поручений и сопровождается взрослыми на протяжении всей смены.

В настоящее время общество осознало необходимость осуществления культурных и воспитательных целей образования, ориентированных на личность и ее саморазвитие в конкретных педагогических системах, в том числе в летних оздоровительных лагерях. Летние каникулы составляют значительную часть годового объема свободного времени школьников, поэтому существует необходимость эффективно использовать данный период для реализации воспитательных и образовательных задач.

Понятийный аппарат программы

Отдых детей и их оздоровление - совокупность мероприятий, обеспечивающих полноценный отдых детей, охрану и укрепление их здоровья, профилактику заболеваний у детей, занятие их физической культурой, спортом и туризмом, формирование у детей навыков здорового образа жизни, соблюдение ими режима питания и жизнедеятельности, развитие творческого потенциала в благоприятной окружающей среде при выполнении санитарно-гигиенических и санитарно-эпидемиологических требований.

Организации отдыха детей и их оздоровления - организации различных организационно-правовых форм и форм собственности, основная деятельность которых направлена на реализацию услуг по обеспечению отдыха детей и их оздоровления.

Спортивно-оздоровительная деятельность – это целостная система воспитательно-оздоровительных, коррекционных и профилактических мероприятий, которые осуществляются в процессе взаимодействия ребенка и педагога, ребенка и родителей, ребенка и медицинского работника.

Здоровый образ жизни – образ жизни человека, направленный на укрепление здоровья. Принятие профилактических мер, с целью устранения причин и последствий болезней.

Эстетическое воспитание – процесс формирования и развития эстетического эмоционально-чувственного и ценностного сознания личности и соответствующий ему деятельности под влиянием искусства и многообразных эстетических объектов, и явлений реальности.

Духовно-нравственное воспитание - один из аспектов воспитания, направленный на усвоение подрастающими поколениями и претворение в практическое действие и поведение высших духовных ценностей (индивидуально-личностные (жизнь человека, права ребёнка, честь, достоинство); семейные (отчий дом, родители, семейный лад, родословная семьи, её традиции); национальные (образ жизни, поведения, общения; Родина, святыни страны, национальная геральдика, родной язык, родная земля, народная культура, единство нации); общечеловеческие (биосфера как среда обитания человека, экологическая культура, мировая наука и культура, мир на Земле и так далее).

Сюжетно-ролевая игра - это вид деятельности детей, в процессе которой дети в условных ситуациях воспроизводят ту или иную сферу деятельности и общения взрослых с целью усвоения важнейших социальных ролей и выработки навыков формального и неформального общения.

Детское движение – массовое общественное объединение, состоящее из граждан в возрасте до 18 лет и совершеннолетних граждан, преследующее социальные и иные общественно полезные цели, поддерживаемые участниками общественного движения, созданное по инициативе и на основе свободного волеизъявления детей и взрослых и не являющееся непосредственным структурным подразделением государственного учреждения, но при возможности функционирующая на его базе и при его поддержке, в том числе материально-финансовой (см. Закон РФ «Об общественных объединениях», Закон РФ «О государственной поддержке молодежных и детских общественных объединений»). К детским общественным объединениям могут быть отнесены различные

организации, общества, клубы, отряды, иные формирования, а также ассоциации (федерации, союзы) этих объединений.

Детская организация – особая форма детского движения, а также структура в социально-политическом устройстве государства, выражающая интересы детей, способствующая их участию в общем деле, помогающая провести в детскую среду политику государства, принципы экономики, культурные ценности. Это многоступенчатая, иерархическая, относительно закрытая, упорядоченная структура, четко обозначающая свои цели, задачи, права, обязанности своих членов, позицию взрослых, роль, место детских объединений, действующая на основе самостоятельности, самоуправления в сочетании с руководством взрослых. Это, как правило, узаконенная, признанная государством форма детского движения, деятельность которой не противоречит Конституции, законодательству государства, пользующаяся поддержкой государственных структур.

Законы лагеря

- 1. Закон 0:0** Закон сохранения времени. Приходим на мероприятия вовремя, не тратим время зря.
- 2. Закон Слова.** Каждый человек имеет право высказаться. Каждый должен быть выслушан. Сказал – сделал.
- 3. Закон Поднятой руки.** Если хочешь высказать какую-нибудь мысль - подними руку.
- 4. Закон Песни.** С песней по жизни. В ней черпаем творчество, доброту и отвагу.
- 5. Закон Зелени.** Защищаем окружающую среду, бережем и не рвем зеленые насаждения.
- 6. Закон Здорового образа жизни.** Бережем своё здоровье и здоровье окружающих людей.
- 7. Закон Заботы о себе.** Соблюдаю правила. Помогаю соблюдать правила другим ребятам.

Кадровые условия

В соответствии со штатным расписанием в реализации программы участвуют:

- начальник лагеря;
- воспитатели отрядов (из числа педагогов школы);
- вожатые;
- учитель физической культуры;
- уборщики служебных помещений;
- медицинская сестра;
- работники столовой.

Методические условия предусматривают:

- наличие необходимой документации, программы, плана;
- проведение инструктивно-методических сборов с педагогами до начала лагерной смены;
- коллективные творческие дела;
- творческие мастерские;
- индивидуальная работа;
- тренинги;
- деловые и ролевые игры.

Тематическое планирование летнего лагеря «Время первых»

Ежедневно:

1. Зарядка
2. Завтрак
3. Утренняя линейка
4. Минутка безопасности (проведение инструктажей по технике безопасности)
5. Игры на свежем воздухе
6. Обед
7. Отрядные дела

ДАТА	СОДЕРЖАНИЕ
<p><i>1 ДЕНЬ</i> «День знакомства»</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Приемка детей, медосмотр, 2. Вводный инструктаж для детей смены по правилам пожарной безопасности «Правила пожарной безопасности», «Профилактика и предотвращение ДТП»; 3. Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь» 4. Торжественная линейка, посвященная открытию лагеря. 5. Планирование работы. 6. Оформление отрядного уголка и отрядной стенгазеты. 7. Игры на свежем воздухе.
<p><i>2 ДЕНЬ</i> «Лаборатория антистресса»</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Проведение инструктажа с режимом дня, техникой безопасности, правилами поведения в лагере. 2. Музыкальная зарядка 3. Мастер-класс «Вся жизнь-игра» 4. Огонёк знакомства «Расскажи мне о себе». 5. Работа в отрядах по планам. 6. Презентация отрядного уголка 7. Подготовка к открытию смены «Время первых» 8. Игры на свежем воздухе.
<p><i>3 ДЕНЬ</i> «Лаборатория Движения первых»</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Музыкальная зарядка. 2. Игра по станциям «Знакомство с Движением первых». 3. Конкурс рисунков «Социальная реклама глазами детей». 4. Работа в отрядах по планам. 5. Игры на свежем воздухе. 6. Торжественное открытие смены «Время первых»
<p><i>4 ДЕНЬ</i> «День Первых»</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Музыкальная зарядка 2. Отрядная игра «Объясни» 3. Работа в отрядах по планам. 4. Квиз «Команда Первых» 5. Игры на свежем воздухе.

<p style="text-align: center;"><i>5 ДЕНЬ</i> «Лаборатория литературы»</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Музыкальная зарядка 2. Викторина «Я люблю русский язык» 3. TED-лекция «Диалекты России»; 4. Игра по станциям «Там на неведанных дорожках»; 5. Работа в отрядах по планам. 6. Игры на свежем воздухе.
<p style="text-align: center;"><i>6 ДЕНЬ</i> «Игровая лаборатория»</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Музыкальная зарядка 2. Мастер класс «Игротехника»; 3. Турнир по настольным играм; 4. Разработка собственных игр; 5. Работа в отрядах по планам. 6. Игры на свежем воздухе.
<p style="text-align: center;"><i>7 ДЕНЬ</i> «Лаборатория доброты»</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Музыкальная зарядка 2. Мастер класс «Dobro play»; 3. Благотворительная акция «Синяя птица» 4. Большая командная игра «Физкульт –УРА!» 5. Работа в отрядах по планам. 6. Игры на свежем воздухе.
<p style="text-align: center;"><i>8 ДЕНЬ</i> «Музыкальная лаборатория»</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Музыкальная зарядка; 2. Квиз «Угадай мелодию, #активист36» по истории пионерских песен; 3. Работа в отрядах по планам 4. Танцевальный час «В ритмах детства» 5. Игры на свежем воздухе
<p style="text-align: center;"><i>9 ДЕНЬ</i> «Военно-патриотическая лаборатория»</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Музыкальная зарядка 2. Викторина «История Великой отечественной войны»; 3. Учимся строю; 4. Работа в отрядах по планам. 5. Флешмоб «Россия – моя Родина» 6. Игры на свежем воздухе.
<p style="text-align: center;"><i>10 ДЕНЬ</i> «Лаборатория России»</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Музыкальная зарядка; 2. Викторина «Родные просторы»; 3. Мини - концерт ко дню России; 4. Работа в отрядах по планам; 5. Просмотр социальных роликов «Россия-это МЫ!»; 6. Игры на свежем воздухе.
<p style="text-align: center;"><i>11 ДЕНЬ</i> «Лаборатория Безопасности»</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Музыкальная зарядка; 2. Устный журнал «С огнем не играем!»; 3. Работа в отрядах по планам; 4. Создание социальных роликов «Как уберечь себя от опасности»; 5. Игры на свежем воздухе.
<p style="text-align: center;"><i>12 ДЕНЬ</i> «Лаборатория Медиа»</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Музыкальная зарядка; 2. Мастер класс «Медиа РДДМ»; 3. Фотокросс и фотовыставка «В кругу друзей»; 4. Просмотр роликов «Актуальные проекты РДДМ»; 5. Работа в отрядах по планам; 6. Игры на свежем воздухе
<p style="text-align: center;"><i>13 ДЕНЬ</i> «Лаборатория национальной кухни»</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Музыкальная зарядка; 2. Настольная игра «Экспедиция вкусов»; 3. Костюмированное кулинарное шоу «Шкатулка рецептов»;

	<ul style="list-style-type: none"> 4. Работа в отрядах по планам; 5. Викторина «Букет здоровья»; 6. Игры на свежем воздухе.
<p style="text-align: center;"><i>14 ДЕНЬ</i> «Лаборатория прикладного творчества»</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Музыкальная зарядка; 2. Мастер – классы «Умелые ручки»; 3. Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»; 4. Работа в отрядах по планам; 5. Игры на свежем воздухе.
<p style="text-align: center;"><i>15 ДЕНЬ</i> «Лаборатория талантов»</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Музыкальная зарядка; 2. Мастер класс «Публичные выступления»; 3. Подготовка к конкурсной программе; 4. Конкурсно-развлекательная программа «Мы таланты»; 5. Работа в отрядах по планам. 6. Игры на свежем воздухе.
<p style="text-align: center;"><i>16 ДЕНЬ</i> «Лаборатория народных танцев»</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Музыкальная зарядка 2. Подготовка к танцевальной программе; 3. Танцевальный час «В ритмах детства»; 4. Работа в отрядах по планам; 5. Танцевальная программа «Танцуем вместе»; 6. Игры на свежем воздухе.
<p style="text-align: center;"><i>17 ДЕНЬ</i> «Лаборатория дружбы»</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Музыкальная зарядка; 2. Конкурс рисунков на асфальте «Под одним небом»; 3. Спортивные соревнования «Вместе мы сила!»; 4. Работа в отрядах по планам; 5. Игры на свежем воздухе.
<p style="text-align: center;"><i>18 ДЕНЬ</i> «Закрытие лаборатории «Время первых»»</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Торжественная линейка, посвященная закрытию лагеря; 2. Анкетирование «О жизни лагерной смены» (итоговая диагностика); 3. Работа в отрядах по планам; 4. Игры на свежем воздухе; 5. Торжественное закрытие лагеря «Время первых»

Ожидаемые результаты:

Количественные:

- общее оздоровление воспитанников, укрепление их здоровья (85-90% воспитанников);
- возрастет количество активистов в Движении первых (50%);
- привитие навыков ЗОЖ (75%)

Качественные:

- психологически комфортное положение всех участников смены;
- степень включенности в активную жизнь лагеря, наличие детского самоуправления;
- мотивация к ЗОЖ;
- укрепление физических и психологических сил детей и подростков, развитие лидерских и организаторских качеств, приобретение новых знаний, развитие творческих способностей, самостоятельности;
- получение участниками смены умений и навыков индивидуальной и коллективной творческой и трудовой деятельности, социальной активности;
- развитие коммуникативных способностей и толерантности, кругозора;
- повышение творческой активности детей путем вовлечения их в социально-значимую деятельность;
- ребята познакомятся с историей и современным состоянием детского движения;
- раскрытие и реализация способностей детей в различных видах деятельности;
- получение навыков индивидуальной и коллективной творческой деятельности, самоуправления, социальной активности.

Список литературы

1. Гончарова Е.И. Школьный летний лагерь / Е.И. Гончарова, Е.В.Савченко, О.Е. Жиренко. – М.: «ВАКО», 2004 г.
2. Гусева Н.А. Тренинг предупреждения вредных привычек у детей. – СПб., 2003 г.
3. Летний оздоровительный лагерь: нормативно-правовая база /сост. Е.А. Гурбина. – Волгоград: Учитель, 2006.
4. Научно-методический журнал Заместителя Директора школы по Воспитательной работе. Центр «Педагогический поиск». 2000 – 2007 гг.
5. Организация детского отдыха. Нормативно- правовые документы. ТЦ Сфера.
6. Сысоева М.Е. Организация летнего отдыха детей. - М.: ГИЦ «Владос», 2003 г.
7. Григоренко Ю.Н., Кострцова У.Ю., Кипарис-2: Учебное пособие по организации детского досуга в детских оздоровительных лагерях и школе. – М.: Педагогическое общество России, 2002.
8. Гузенко А.П. Как сделать отдых детей незабываемым праздником. Волгоград: Учитель, 2007.
9. Нещерет Л.Г. Хочу быть лидером! Выпуск 4.-Н. Новгород: изд-во

Игровая программа «Путешествие на необитаемый остров»

Условия проведения: ровная просторная площадка, покрывало, мячик.

Сценарий игровой программы:

Ведущий: «Наша дружная команда отправляется в путешествие на необитаемый остров, и для этого нам просто необходимо построить плот». *Ведущий даёт ребятам задание разместиться всем на покрывале (или заранее ограниченной территории).*

Ведущий: «Вот плывём мы с вами по океану, и навстречу нам плывёт Чудо-Юдо Рыба Кит, давайте её изобразим! Отлично, мы справились! Дальше на нашем пути встречается осьминог со своим семейством, давайте покажем осьминога. осьминог помахал нам своими щупальцами и продолжил свой путь. А мы плывём дальше и нам навстречу плывёт большой корабль с парусами, давайте и его покажем. У вас получилось великолепно! Но вот корабль задел наш плот, и от него отломился небольшой кусок (*покрывало сгибается сантиметров на 20, или заранее ограниченная территория становится меньше – ребятам нужно поместиться на ней*). И вот мы приближаемся к необитаемому острову, высаживаемся на него – как тут просторно! Но подождите, кажется, нас стало меньше. Давайте проверим, все ли доплыли до острова? Не потеряли ли мы кого-нибудь?» *Ведущий берёт покрывало за один конец, его помощник за второй конец, и натягивают покрывало вертикально. Ребята делятся на 2 команды и прячутся по одну и другую сторону от покрывала. Пока ведущий говорит «раз, два, три», от каждой команды должны близко к покрывалу подойти по одному человеку. После этого покрывало опускается, и ребята должны назвать имена друг друга. Кто назвал быстрее, тот забирает в свою команду человека, не успевшего назвать его имя. Игра продолжается до тех пор, пока все не окажутся по одну сторону от покрывала.* *Ведущий:* «Ну вот, отлично – вся команда в сборе! Пора нам строить убежище и готовить еду. А так как строительных материалов нет, то дом мы будем строить из себя».

Ребятам даётся задание и время построить дом так, чтобы каждый был задействован. Как только ребята завершают работу, ведущий просит ребят рассказать про дом.

Ведущий: «Дом построен – великолепная работа! Осталось нам собрать урожай, чтобы приготовить еду». *Ребята встают в круг и играют в игру «Фрукты-овощи». Ведущий встаёт в центр круга, говорит «фрукт»/ «овощ»/ «ягода» и кидает мяч любому из участников. Тот должен очень быстро ответить. Повторяться*

нельзя.

Ведущий: «Ну вот, и еда наша готова! Получилось удивительное путешествие! Давайте поздравим друг друга и скажем: «Какой мой сосед справа молодец! И какой мой сосед слева молодец!»! А теперь погладим себя по голове и скажем: «А я-то какой молодец!»! И дарим всем аплодисменты». На этом игровая программа завершается. При необходимости педагог может дополнить программу своими игровыми приёмами и расширить сюжет.

Дополнительные материалы:

- Шмаков С.А. Её величество – игра. Забавы, потехи, розыгрыши для детей, родителей, воспитателей. М.: НВ Магистр, 1992. – 160 с.
- Шмаков С.А. Игры, развивающие психические качества личности школьника: методическое пособие. – М.: ЦГЛ, 2003. – 110 с.
- Статья «Игры для младших детей» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://summercamp.ru/> (дата обращения: 28.01.2022).
- Каталог игр для младших школьников в помощь воспитателю пришкольного лагеря [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://nsportal.ru/vuz/psikhologicheskie-nauki/library/2015/09/09/katalog-igrdlya-mladshih-shkolnikov-v-pomoshch> (дата обращения: 28.01.2022).
- Игры для пришкольного лагеря [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://multiurok.ru/blog/ighry-dlia-prishkol-nogho-laghieria.html> (дата обращения: 28.01.2022)

План-конспект общего сбора участников «Здравствуй, лагерь!»

Форма дела: линейка открытия смены и игра-путешествие.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: общий сбор участников включает в себя официальный старт смены – открытие с поднятием Государственного флага РФ и исполнением Государственного гимна РФ, приветственной речью начальника лагеря и творческим номером. После торжественной части (официального старта смены), отряды переходят на игру-путешествие по лагерю, которая подразумевает знакомство участников смены с территорией, основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы), флагшток, Государственный флаг РФ, маршрутные листы для игры-путешествия по лагерю.

Место проведения: пришкольная площадь при хорошей погоде/актовый зал при плохой погоде.

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка	Перед стартом смены и общим сбором участников вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на торжественной части общего сбора: как исполняют Государственный гимн РФ, как нужно вести себя, когда поднимают Государственный флаг РФ и др., в соответствии с информационной справкой.
1. Сбор участников, построение на площади	Может начинаться с фразы «На площадь приглашаются участники смены «РДДМ». Пока отряды собираются на площади, играют песни.
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади – звучат торжественные фанфары и выходят ведущие (<i>ссылка на фанфары находится в дополнительных материалах</i>). Ведущие приветствуют всех на общем сборе и говорят вводную речь (<i>может содержать информацию об участниках, о смене, о том, что ждёт ребят в ближайшие 21 день</i>). Далее ведущие подводят участников сбора к торжественной части, напомнив, что дети России – часть нашей большой и необъятной страны, у которой есть свои символы и свои традиции.
3. Торжественная часть	Торжественная часть включает в себя: поднятие Государственного флага РФ, исполнение Государственного гимна РФ, приветственное слово

	<p>организаторов и гостей. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды:</p> <ul style="list-style-type: none"> - По традиции, смена считается открытой после поднятия Государственного флага Российской Федерации. - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации поднять. Смирно! Звучит Государственный гимн Российской Федерации! <i>(исполнение Государственного гимна РФ, поднятие Государственного флага РФ)</i> - Вольно! - Смена «Время первых» объявляется открытой!
4. Творческий номер	Творческий номер (песня, танец, сценка) может быть подготовлен творческим коллективом, каким либо классом или вожатским составом до начала смены. Номер должен быть ярким, заряжающим.
5. Переход на игру путешествие по лагерю.	<p>После того, как дан официальный старт смене, ребята отправляются знакомиться с лагерем и его инфраструктурой.</p> <p>Игра-путешествие может быть организована как на уровне отряда – в таком случае вожатые проводят её самостоятельно, или на уровне лагеря – после творческого номера начальник лагеря вручает отрядам маршрутные листы и даёт обратный отсчёт для начала игры-путешествия по лагерю.</p>

Особенности организации игры-путешествия по лагерю:

На игре-путешествии по лагерю происходит знакомство с правилами и нормами жизнедеятельности, с территорией и сотрудниками лагеря, предъявление единых бытовых, хозяйственных требований, требований к безопасной жизнедеятельности, принятие законов проживания. Игра-путешествие может пройти в двух вариантах:

1 вариант. Первоначально необходимо познакомить детей с едиными бытовыми и хозяйственными требованиями (распорядок дня, санитарно гигиенические требования, правила безопасного пребывания, правила использования сотовых телефонов), а затем всем вместе договориться о правилах совместного проживания. Составной частью игры является знакомство с сотрудниками и службами детского лагеря, которое, чаще всего, проходит в форме экскурсии. Знакомя детей с территорией, важно рекомендовать им быть внимательными хозяевами и хорошими соседями, поддерживать порядок и проявлять гостеприимство, а на территорию других отрядов не входить без разрешения, не прерывать чужое дело и не мешать шумом важному разговору;

2 вариант. Игра-путешествие может пройти в формате игры по станциям, где каждая станция соответствует значимому месту в лагере. На станции даётся короткая информация о месте и дополнительная информация (например, о правилах). Пример: станция у столовой – дети знакомятся с местом принятия пищи, с сотрудниками столовой, здесь же узнают распорядок подачи еды. Кроме того, на этой станции ребята могут получить творческое задание (например, нарисовать циферблат, отметить часы приёма пищи и нарисовать рисунки, соответствующие завтраку, обеду, полднику, ужину, второму ужину). В течение игры ребята могут собирать какие-либо символы или элементы и затем приклеить на условную карту лагеря, тем самым вспоминая, что где находится.

По итогам игры-путешествия каждый ребёнок должен знать, где он находится в данную минуту, к кому можно обратиться по тому или иному вопросу, где в лагере расположены основные места пользования (душ, туалет, столовая, медицинский пункт и т.д.), какие в лагере есть правила и как провести время интересно, с пользой и безопасно для своего здоровья.

Дополнительные материалы:

- Информационная справка о Государственных символах Российской Федерации (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/AU2bBlreOwCK4Q>
- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
- Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/AQNOtZN0ikZ0w>
- Фанфары для выхода ведущих (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/FknILQL2wV_Gag
- Государственный гимн РФ (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/7yIy1JW3I4EBOw>

План-конспект игровой программы «Мы – одна команда!»

Форма дела: игровая программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: игровая программа, включающая задания на сплочение и командообразование, и проведение для отрядов своей игры, с которой ребята познакомились во время отрядного творчества «Мы – Орлята!».

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы), маршрутные листы, реквизит для игр, упражнений и заданий (указан в самих играх, упражнениях и заданиях).

Место проведения: ровная площадка на улице с лесной территорией вокруг при хорошей погоде/ просторное помещение (спортивный зал) при плохой погоде.

Сценарный ход дела:

1. Старт игровой программы	<p>Игровая программа начинается с общего сбора участников и проверки готовности отрядов к игровой программе.</p> <p>Каждый отряд произносит своё название и девиз (<i>кроме названия и девиза отряды могут подготовить общий элемент, объединяющий команду</i>).</p> <p>Во время старта ребята делают небольшую разминку в форме растанцовки под орлятские песни (<i>ссылка на песни «Орлёнка» находится в дополнительных материалах</i>) и играют в игру, чтобы проверить готовность поддерживать друг друга.</p> <p>Игра заключается в следующем: все участники делятся условно на три большие группы. Одна группа будет громко кричать слово «Вместе» (<i>демонстрация</i>), вторая группа – «Мы» (<i>демонстрация</i>), третья группа – «Команда» (<i>демонстрация</i>). Когда ведущий указывает на одну из групп, той необходимо дружно и громко выкрикнуть своё слово. Ведущий чередует группы, и так могут получиться фразы: «Мы – команда», «Мы – вместе», «Вместе – команда», «Мы, мы – вместе», «Мы, мы – команда, команда» и т.д. И в конце игры ведущий показывает группы по порядку, так, чтобы получилась фраза «Вместе мы команда!»</p> <p>После разминки ребятам сообщают, что игровая программа состоит из двух этапов. Участники получают маршрутные листы и</p>
----------------------------	--

	отправляются отрядами на прохождение заданий первого этапа.
--	---

<p>2. Первый этап игровой программы – «Вместе мы команда»</p>	<p>Первый этап игровой программы включает в себя задания, упражнения и игры, позволяющие ребятам продемонстрировать умение работать в команде.</p> <p>Примерный перечень игр, заданий и упражнений, которые можно использовать для первого этапа:</p> <p>1 – Игра «Сырная история» <i>Реквизит:</i> мяч, 4 доски (с верёвочками и отверстиями). <i>Описание игры:</i> перед командой лежит один мяч («мышка») и четыре доски («кусочки сыра») с верёвками, за которые можно держаться участниками команды: первая доска – без отверстий, вторая доска – два отверстия, третья доска – три отверстия, четвертая доска – четыре отверстия. Команде необходимо провести мяч по доскам между отверстиями, не уронив его. Запускает мяч один из участников команды. Если не хватает участников, то ведущий запускает мяч самостоятельно.</p> <p>Вместо дощечек можно использовать листы картона с проделанными в них отверстиями.</p> <p>2 – Игра «Держи равновесие» <i>Реквизит:</i> гимнастические палки по количеству участников в отряде. <i>Описание игры:</i> команда встаёт в круг и каждому участнику нужно поставить палку вертикально, на расстоянии вытянутой руки параллельно ноге. По сигналу ведущего нужно сделать шаг вперед по часовой стрелке и не дать упасть палке перед участником. Задача пройти полный круг, не уронив ни одной палки. Как только одна из палок падает, игра начинается сначала.</p> <p>3 – Упражнение «Кочки» <i>Реквизит:</i> «кочки» – дощечки или большие листы картона любой геометрической формы. <i>Описание упражнения:</i> команде предоставляется до шести «кочек». Их задача переправиться с одного «берега» на другой, не наступая ни на какую поверхность, кроме «кочек».</p> <p>Когда первый участник начал путь, ни одна кочка</p>
---	--

не должна оставаться пустой, на ней должна находиться хотя бы одна нога, в противном случае кочку забирают.

4 – Упражнение «Паутинка»

Реквизит: верёвка, колокольчики.

Описание упражнения: между деревьями заранее натягивается верёвка, образуя воздушный лабиринт.

Сквозь этот лабиринт команде предстоит пройти. Условие прохождения – команда берётся за руки и на протяжении передвижения всей команды ни один из участников не должен задеть верёвку.

Для удобства отслеживания задеваний можно на верёвку в разных местах повесить колокольчики.

5 – Задание «Электрическое поле»

Реквизит: верёвки, легкий большой предмет (это может быть кубик), гимнастические палки (по одной на два участника).

Описание задания: внутрь треугольного поля, обозначенного натянутыми верёвками на высоте 70-120 см от земли, помещён нетяжелый предмет. Все участники берут по палке (они должны быть подготовлены заранее, желательно одной длины) и не дотрагиваясь до «электрического поля», всей командой должны достать предмет из центра поля и переместить за его пределы.

6 – Задание «Шишка в центре»

Реквизит: листок с заданием, мелок, газета, шишки.

Описание задания: это задание позволяет участникам не только научиться работать в команде, но и проявить нестандартное мышление, так как все, что не запрещено – разрешено.

Ребята, придя на станцию, получают листок со следующим заданием: «Одной девочке из вашей команды нужно, не заступая за черту, попасть шишкой в центр газеты».

При этом уже имеется нарисованная черта с шишками рядом, в метрах 10-15 лежит лист газеты. Ребята могут попробовать кидать шишки, возможно, кто-то попадёт. Но кому-то могут прийти в голову и нестандартные решения. Например, мальчики могут взять девочку на руки и перенести её прямо к газете, или мальчики могут сходить за газетой и поднести её ближе, или могут зайти за черту несколько девочек вместо одной, или девочка может не заступать за черту, а перейти или перепрыгнуть через неё и т.д. Но такие варианты ребятам можно будет подсказать, после того как они предложили своё решение.

	<p>Эти и другие игры можно использовать в первом этапе игровой программы. Желательно взять не более 4-6 игр, чтобы ребята успели перейти на следующий этап. На этот этап отрядам отводится 30 минут.</p>
<p>3. Второй этап игровой программы – «Отрядные игры»</p>	<p>Второй этап игровой программы начинается с того, что все участники вновь собираются на исходном месте. Во время сбора проходит растанцовка (<i>ссылки на песни для растанцовки и обучающее видео находятся в дополнительных материалах</i>), которая завершается проверкой всех собравшихся по их названиям и девизам. Далее все отряды разбиваются парами или тройками (<i>это зависит от количества отрядов в лагере</i>), занимают свободную площадку, и внутри пары/тройки проводят игру, которую подготовили во время отрядного творчества. На этот этап отрядам отводится 15 минут.</p>
<p>4. Подведение итогов дела</p>	<p>Отряды вновь собираются на точке старта; им предлагается встать со своим отрядом в круг и подвести итоги – проговорить, стала ли их команда дружнее, какие чувства и эмоции они испытывают после проведения своей игры, понравилась ли им игра другого отряда и т.д.</p>

Дополнительные материалы:

- Песни для растанцовки (фонограммы):
<https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
- Обучающее видео по растанцовке (видео):
<https://disk.yandex.ru/d/AQNOtZN0ikZ0w>

План-конспект театрального часа «Там, на неведомых дорожках»

Форма дела: театральный час.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: ребята инсценируют сказку, готовят костюмы из подручных средств, придумывают простые реплики, репетируют и представляют свой спектакль. После выступлений ребят ждёт сюрприз: творческое представление-экспромт от вожатых на сцене.

Оборудование и материалы: мешочек или шляпа, цветные жетоны по количеству отрядов (у каждого отряда свой цвет), пазл на каждый отряд (по цвету жетона с иллюстрацией из сказки), костюмы и дополнительные материалы для их изготовления, столы по количеству отрядов.

Место проведения: актовый зал или летняя площадка со сценой.

Сценарный ход дела:

<p>1. Старт творческого дела. Жеребьёвка сказок</p>	<p>На сцену приглашаются по одному представителю от каждого отряда. Из мешочка ребята достают по цветному жетону (<i>каждый – своего цвета</i>). В течение 5-ти минут командам нужно найти внутри помещения все элементы того же цвета, который им достался. Собрав все элементы, отряд собирает картинку (<i>как пазл</i>) и отгадывает, какая сказка им досталась для инсценировки (<i>ссылка на перечень сказок находится в дополнительных материалах</i>). Если отряд сможет отгадать сказку раньше, не успев собрать все элементы, он может приступить к следующему этапу.</p>
<p>2. Подготовка инсценировки и репетиция</p>	<p>Теперь ребятам необходимо распределить роли, найти в общей костюмерной костюмы для своих персонажей и изготовить самостоятельно недостающие элементы. После того как образы созданы и герои готовы, начинается репетиция сказки. Во время репетиции отряд может выбрать разные варианты представления:</p> <p>1 вариант – выбирается рассказчик, который читает сказку, а герои только изображают её.</p> <p>2 вариант – выбирается рассказчик, который читает сказку, а герои произносят свои реплики.</p> <p>3 вариант – выбирается рассказчик, который только комментирует некоторые действия героев, а герои самостоятельно отыгрывают сюжет.</p>

	Ребята, определившись с вариантом, репетируют сказку. На этот этап с созданием образов и репетицией отрядам даётся 15-20 минут.
3. Представление инсценированных сказок	Представление инсценированных сказок начинается с конференса и представления участников, после чего в порядке очереди на сцену приглашаются отряды. На выступление всех отрядов отведено 20-30 минут.
4. Творческое задание – экспромт	После всех представлений на сцену приглашаются вожатые. Они становятся участниками театрального шоу «Экспромт» (<i>ссылка на перечень сказок для театра «Экспромт» находится в дополнительных материалах</i>). Каждый получает свою новую роль и определённую фразу, которую он будет говорить каждый раз, когда назовут его персонажа. Как только все роли разобраны, ведущий начинает спектакль.
4. Подведение итогов	По итогам всех выступлений отрядам вручаются дипломы с разными номинациями.

Дополнительные материалы:

- Перечень русских народных сказок (текстовый документ):
<https://disk.yandex.ru/i/jP0RpyKg4Cm3w>
- Перечень сказок для театра «Экспромт» (текстовый документ):
<https://disk.yandex.ru/i/qAeKuCED3-9pLQ>

План-конспект танцевального часа «В ритмах детства»

Форма дела: танцевальный час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: танцевальный час направлен на разучивание танцевальных элементов для последующего исполнения флешмоба всем лагерем.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонки, фонограмма), видео флешмоба, проектор и экран.

Место проведения: танцевальная площадка при хорошей погоде/ танцевальный зал при плохой погоде.

Особенности организации дела:

Данный флешмоб должен быть игровой, интересный и позитивный, такая же подбирается музыка. Движения танца соответствуют возрасту детей (7-11 лет). Эта форма танца благотворно влияет на психологическое состояние участников, помогает преодолеть скованность, боязнь общественного мнения, вырабатывает координацию движений. Помимо музыки следует обратить внимание и на форму одежды детей. Разучивать танец можно в любой удобной одежде. Во время же общего флешмоба у каждого из детей должен присутствовать один и тот же атрибут, олицетворяющий общелагерное единство участников: например, голубые косынки и белые футболки. Выбор атрибутов зависит от тематики флешмоба и возможностей лагеря.

Во время разучивания флешмоба необходимо учесть несколько его особенностей:

1. Движения должны быть простые – это позволяет каждому ребёнку независимо от своих возрастных особенностей и двигательных возможностей повторить за вожатым, хореографом. В танце обязательно присутствуют прыжки, повороты, хлопки, кружения в парах и т.д. Такие движения дети могут исполнять без особых усилий.
2. Движений должно быть немного, чтобы группа могла легко и быстро ориентироваться в танцевальной обстановке. Зачастую одни и те же движения в ходе танца повторяются, что позволяет быстро разучить композицию.
3. Для быстрого запоминания движений и их последовательности можно использовать комментарии для каждого танцевального движения, типа «топаем, как слоны», «прыгаем, как обезьяны», «двигаемся, как раки» и т.д. Для детей помладше такие комментарии будут кстати, так как у них больше развита наглядно-образная память.

Для более успешного разучивания танцевальных комбинаций предлагается сначала размяться. Можно протанцевать общеизвестные зажигательные танцы («Помогатор», «Колёсики», «Соку-бачи-вира» и т.п.) – это позволит настроиться на необходимый позитивный лад для дальнейшей танцевальной активности.

После своеобразной разминки вожатый показывает видео

флешмоба, который впоследствии и будет разучен с детьми. Танец необходимо учить частями, с детальным разбором сложных движений, не забывая об отдыхе.

Дополнительные материалы:

- Обучающее видео флешмоба «Содружество Орлят России» (видео): <https://disk.yandex.ru/d/bRlgKiibL-r9pg>
- Песня для флешмоба (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/bRlgKiibLr9pg>

План-конспект научно-познавательных встреч «Мир науки вокруг меня»

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: научно-познавательные встречи предполагают знакомство детей с изобретениями и великими открытиями России/региона Российской Федерации с помощью учителей старших классов по химии, физике, биологии, географии (или представителей кванториумов и других естественно-научных центров населённого пункта), которые могут показать практические опыты или рассказать про сложную науку интересно и занимательно.

Оборудование и материалы: столы и стулья по количеству участников, материалы для опытов.

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

<p>Подготовительный этап</p>	<p>На этот раз предлагается ребятам познакомиться с удивительным миром вокруг нас через занимательную и увлекательную науку. Ребята узнают, что к ним в гости придут интересные люди и им необходимо подготовиться к встрече с ними. Ребята продумывают, как наилучшим способом встретить гостя, как оформить помещение и какой подарок можно подарить (<i>песню, танец или что-то сделанное своими руками</i>). На подготовку ребятам отводится 10-15 минут.</p>
<p>Знакомство и общение с интересным человеком</p>	<p>К ребятам в гости может прийти один интересный человек или несколько. В последнем случае отряд делится на микрогруппы по количеству гостей и встречается с ними по принципу «вертушки». Ход встречи может быть таким: 1 – Представление гостя, рассказ о нём (или гость сам берёт слово); 2 – Общение гостя с детьми по теме; 3 – Практический опыт или эксперимент, где ребята могут быть в роли зрителей и помощников; 4 – Мотивация детей на знакомство с конкретной наукой и её дальнейшее изучение; 5 – Обратная связь от детей.</p>
<p>Подведение итогов</p>	<p>Итогом научно-познавательных встреч может стать обратная связь от детей – какие эксперименты и опыты им понравились больше всего, а также</p>

небольшой творческий подарок для гостя.

В случае, если нет возможности пригласить интересного человека, занимательные опыты и эксперименты педагог может провести для класса самостоятельно. В научно-познавательные встречи рекомендуется включить простые опыты и эксперименты, которые ребёнок сможет провести дома сам и показать их своим родным, близким, друзьям и знакомым. Возможно также разделить отряд на группы, дать возможность изучить каждой группе свой простой, но интересный опыт или эксперимент и показать его другим группам.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>

- Интересные и занимательные опыты (сайт): <http://sozvezdiyeotlichnikov.ru/index.php/sto-nauchnykh-opytov-dlya-mladshikhshkolnikov?limitstart=00>

План-конспект конкурсной программы «Эврика!»

Форма дела: конкурсная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ, в котором ребята могут предложить своё собственное оригинальное решение того или иного задания. В знак того, что работа закончена, команда дружно восклицает «Эврика!»

Оборудование и материалы: стулья по количеству участников, столы по количеству отрядов, проектор, экран, ноутбук, колонка, микрофон, стол и стулья для членов жюри, оценочные бланки для жюри, презентация с заданиями, флипчарт, маркер, фломастеры и бумага для команд.

Место проведения: актовый зал.

Сценарный ход дела:

<p>1. Приветственное слово, знакомство с членами жюри</p>	<p>Ведущие приветствуют все отряды-участники конкурсной программы. Каждый отряд сообщает своё название и девиз (<i>или кричалку, придуманную специально для конкурсной программы</i>). После команд-участниц ведущие представляют членов жюри. Ими могут являться представители администрации лагеря, педагоги-организаторы и другие компетентные сотрудники лагеря. Отрядные педагоги являются частью команд и помогают детям освоить методику ТРИЗ.</p>
<p>2. Знакомство детей с ТРИЗ и выполнение пробного задания</p>	<p>Ребята знакомятся с «волшебными экранчиками» (<i>таблицей, которая помогает разложить проблему/объект/предмет на систему, подсистему, надсистему, прошлое, настоящее и будущее</i>) и «волшебниками» (<i>вспомогательными способами изменения предмета/объекта/проблемы</i>). На примере этой таблицы ребята разбирают известную сказку «Репка» и проблему, почему деду самому не удалось вытащить репку. После того как задачка разобрана и появились различные варианты её решения, ведущие озвучивают правила конкурсной программы. На экране будут появляться задания, которые необходимо решить таким же способом, как мы с вами сейчас решили задачку по сказке «Репка». Помогать в решении будут ваши отрядные педагоги. Как только у вашей команды появилось решение задачки, нужно всем вместе поднять и соединить правые руки, и крикнуть «Эврика!». После того как одна из команд сказала: «Эврика!»,</p>

	<p>ведущие останавливают решение всех остальных групп и передают слово первой команде. Команда представляет своё решение, члены жюри оценивают реалистичность и оригинальность/креативность решения, выставляют баллы. После этого даётся возможность всем остальным командам дополнить или предложить свой вариант решения, за что они также могут получить баллы.</p>
<p>3. Конкурсная программа решения заданий</p>	<p>После озвучивания правил команды получают первое задание.</p> <p>Примеры заданий:</p> <p>1 – «После появления крыльев бабочка живёт ровно один день, но только в том случае, если на её крылья не попадает вода. Как сделать так, чтобы бабочка смогла попутешествовать и увидеть мир, если в течение всего дня будет идти дождь?»</p> <p>2 – «Современная эпоха — современные технологии. Как можно трансформировать избушку на курьих ножках, если эти курьи ножки и есть те самые современные технологии?»</p> <p>3 – «Семье нужно уехать на неделю в путешествие. Дома у них остаётся котёнок, который в день съедает по целой миске сухого корма. Если оставить 7 мисок с кормом, то котёнок может съесть всё сразу и остальные 6 дней ему будет нечего есть. Как сделать кормушку для него таким образом, чтобы еды хватило на все 7 дней?»</p> <p>4 – «Летом ваш класс собрался на море, но большинство ребят не умеют плавать. Предложите вариант безопасного бассейна, где можно научиться плавать. Не забывайте, что на море есть волны, песчаный и каменистый пляж, а также медузы и другие морские животные»</p> <p>5 – «Нам с вами стало интересно, в какую сторону течёт вода в трубе нашего дома, но если мы сломаем батарею или её распилим, то обратно её уже не восстановит. Как можно другим способом, не воздействуя на трубу, узнать, в какую сторону по ней течёт вода?»</p> <p>После решения одной задачки команды получают следующие задания. Количество заданий будет зависеть от скорости их решения.</p>

4. Подведение итогов, награждение	По итогам конкурсной программы все команды награждаются грамотами по своим номинациям (это могут быть самые креативные решения, самые творческие решения, самые быстрые решения и т.д.).
-----------------------------------	--

Изобретательская задача – это задача, которую не удастся решить известными или очевидными способами. Поэтому и возникает необходимость в изобретении, которое позволит выиграть, ничего при этом не проиграв.

Первый шаг на пути к изобретению: переформулировать задачу так, чтобы сама формулировка отсекала неэффективные пути решения:

- всё должно остаться так, как было;
- или должно исчезнуть вредное, ненужное качество;
- или появиться новое, полезное качество.

ТРИЗ, или теория решения изобретательских задач – едва ли не единственная системная теория обучения творчеству, поэтому в решении задач по ТРИЗ нет оценок и единственного правильного ответа.

«Волшебные экранчики» (таблица, которая помогает разложить проблему/объект/предмет на систему, подсистему, надсистему, прошлое, настоящее и будущее)

Структура (для взрослых)	Прошлое	Настоящее	Будущее
Надсистема	Что окружало предмет/ объект/ проблему раньше	Что окружает предмет/ объект/ проблему на данный момент	Что будет окружать предмет/ объект/ проблему в будущем
Система	Каким был раньше предмет/ объект/ проблема	Сам предмет/ объект/ проблема	Что ждёт предмет/ объект/ проблему в будущем
Подсистема	Из чего состоял предмет/ объект/ проблема раньше	Из чего состоит предмет/ объект/ проблема сейчас	Из чего будет состоять предмет/ объект/ проблема в будущем

Пример (для детей)	Прошлое	Настоящее	Будущее
Что окружает?	Весна, лето – время посадки	Дом, дерево, земля, воздух	Зима – всё под снегом
Что это?	Росток репки	Репка	Кусочки репки на тарелке
Из чего состоит?	Семечко, корешки	Листья, корешки, плод в кожуре	Готовый плод без листьев, корешков и кожуры

- «Дели-Давай» – любит всё объединять или делить, дробить, разъединять;
- «Ускоритель-Замедлитель»–любит всё ускорять или замедлять;
- «Фея-Наоборот»– любит делать всё наоборот;
- «Сударыня Матрёшка» – любит размещать одну вещь внутри другой;
- «Замри-Ототри» – он может неподвижную, жесткую, неизменяемую вещь сделать складной, раздвижной, танцующей и т. д., одним словом, подвижной, динамичной;
- «Великан-Кроха»–любит для получения интересной идеи попробовать всё увеличить или уменьшить. Тогда можно увидеть задачу совершенно по-новому!

Дополнительные материалы:

Методика ТРИЗ с описанием и примерами выполнения заданий (сайты):

- <http://ratriz.ru/wp-content/uploads/2016/08/DARIZ.pdf>
- <https://netology.ru/blog/06-2020-what-is-triz>
- https://vio.uchim.info/Vio_35/cd_site/articles/art_3_7.htm
- <https://4brain.ru/blog/zanyatiya-triz-dlya-detej-rastim-geniev-i-prostoschastlivyh-lyudej>

План-конспект мастер-классов «Умелые ручки»

Форма дела : мастер-классы.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: мастер-классы направлены на знакомство с мастерами своего дела, которые могут научить ребят создавать что-либо своими руками.

Оборудование и материалы: зависят от конкретного мастер-класса.

Место проведения: по возможности дома творчества и школы искусств населённого пункта. Если такой возможности нет, учебные аудитории.

Особенности организации дела:

Для организации мастер-классов отряды могут посетить в своём населённом пункте дома творчества, различные кружки и секции, где педагоги дополнительного образования проведут для ребят полноценные занятия и создадут с ними небольшие поделки, сувениры или другие творческие изделия. Кроме того, таких педагогов-умельцев можно пригласить в пришкольный лагерь и организовать мастер-классы на территории школы. В таком случае с ними необходимо проговорить все особенности проведения мастер-класса – какое потребуется оборудование, что может предоставить пришкольный лагерь, а что педагогу, проводящему мастер-класс, необходимо принести с собой.

Если у лагеря нет возможности посетить мастер-классы или пригласить мастеров на смену, то такими мастерами могут стать старшеклассники или сами педагоги.

Перед участием в мастер-классах с ребятами необходимо провести инструктаж по технике безопасности и напомнить о правилах поведения во время проведения мастер-класса.

Дополнительные материалы:

• Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>

• Примеры мастер-классов, которые можно организовать самостоятельно (видео):

- <https://youtu.be/IJDBLtINirk>
- <https://youtu.be/vEydWJsaxIQ>
- https://vk.com/video-62044401_456239638
- https://vk.com/video-62044401_456239578
- <https://youtu.be/fFnUYeaKyvk>
- https://youtu.be/If4IOlo_7Jw
- <https://youtu.be/t6sp2xwTWxk>
- <https://youtu.be/2iwymKkzq-4>
- https://vk.com/video-54750512_456239084
- https://vk.com/video-54750512_456239088
- https://vk.com/video-54750512_456239092

План-конспект игры по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»

Форма дела: игра по станциям.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: игра по станциям направлена на знакомство детей с прикладным творчеством и народными ремёслами России/региона Российской Федерации и даёт возможность детям узнать о народных ремёслах, пофантазировать и создать что-то своё.

Оборудование и материалы: кубики по количеству станций, маршрутные листы для отрядов, таблички с обозначением станций, материалы для станции (*прописаны в описании станций*), столы по количеству станций, комплект символов народных промыслов и ремёсел для каждого отряда.

Место проведения: открытая площадка на улице при хорошей погоде/ здание школы с актовым залом и кабинетами при плохой погоде.

Особенности организации дела:

Игра по станциям начинается, как любое общелагерное дело, с общего сбора участников. На нём ребята узнают о разнообразии народных промыслов и ремёсел, знакомятся с прикладным творчеством и получают маршрутные листы для передвижения по станциям. Краткое описание заданий станций представлено в таблице. Придя на станцию, отряд бросает кубик, на сторонах которого значится: «Твори», «Выдумывай», «Пробуй». В зависимости от слова, которое выпало, ребята получают задание – знакомство с тем или иным народным промыслом или ремеслом.

Задания типа «твори» подразумевают знакомство с технической стороной ремесла и возможность ребят в этой технике сделать свой упрощенный элемент.

«Выдумывай» подразумевают творчество и креативность. На таких станциях ребята придумывают на основе имеющегося народного промысла или ремесла что-то своё – новое и необычное, но чем-то похожее на оригинал.

Задания «пробуй» включают в себя различные упражнения, в которых ребята что-то сопоставляют, собирают пазл, разгадывают кроссворд и т.д., по тому народному промыслу или ремеслу, который представлен на станции. Прежде чем ребята начинают выполнять задание, ведущий станции знакомит их с представленным народным промыслом или ремеслом. После выполнения задания отряд получает жетон в виде треугольника с символом станции. Пройдя все шесть станций игры, ребята собирают коллекцию из шести символов. Особенность игры заключается в том, что в выполнении заданий задействован каждый ребёнок, поэтому необходимо заготовить материалы на всех детей.

Примеры возможных заданий и станций:

ТВОРИ

ВЫДУМЫВАЙ

ПРОБУЙ

Роспись	На станции ребята выполняют роспись декоративных досок/деревянных заготовок/изображений на бумаге.	Ребята выбирают свою цветовую гамму и придумывает орнамент, который изображают на выбранной форме.	На станции ребята пробуют составить цветовые гаммы различных видов росписей путём смешивания красок и создания цветовой палитры каждого вида росписи.
Изделия из ткани	Под руководством педагога ребята выполняют простое изделие в технике макраме (за основу можно взять стрекозу, браслет или сову на колечке).	Из предложенных ниток, верёвочек и бусин ребята создают собственное плетёное изделие и придумывают его историю.	На станции ребятам предстоит собрать паззлы с изображением определённой вышивки.
Изделия из металла	На станции ребята под руководством педагога выполняют работу в технике квиллинг, используя бумажные или картонные полоски.	Ребята создают своё творческое изделие из синельной проволоки для поделок.	На станции ребятам предстоит сложить из отдельных элементов представленное на изображении изделие.
Игрушки	На станции ребята под руководством педагога создают свою игрушку в одной из техник – лепка из глины, папье-маше.	Ребята объединяются в группы, придумывают свои игрушки с какой-то одной отличительной особенностью и лепят их из пластилина.	На станции ребятам предстоит соотнести название игрушки и её изображение.
Резьба	На станции ребята под руководством педагога создают своё первое резное изделие из мыла или воска (предварительно можно мыло или	Ребятам на станции предлагается пофантазировать и сделать ажурные салфетки из бумаги посредством фигурного вырезания	На станции ребятам предлагается из имеющихся изображений найти те, где выполнена художественная

	воск расплавить и залить в одинаковые формочки).	ножницами.	резьба.
Изделия из бересты	На станции педагог учит ребят изготовлению небольшой корзинки из газетных трубочек путём переплетения.	Ребята придумывают своё изделие, которое можно изготовить из нарезанных полосок бумаги путём переплетения разными способами.	Ребятам на станции предлагается разгадать загадки, в которых зашифрованы различные изделия из бересты.

Дополнительные материалы:

- Кубик (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/t7o1o07gQHxGkA>
- Логотипы станций (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/o2jIPVI0NDhbGg>
- Дополнительные методические материалы по народным промыслам (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/OlxQJY1VipzBqg>

План-конспект костюмированного кулинарного шоу «Шкатулка рецептов»

Форма дела: шоу.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: костюмированное кулинарное шоу предполагает знакомство детей с национальной кухней народов России/региона Российской Федерации.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы, проектор, экран, презентация игры, карточки для игры, костюмы, дополнительные канцелярские товары для изготовления костюмов, столы по количеству команд, стулья по количеству участников, жетоны, стол и стулья для членов жюри, оценочные бланки.

Место проведения: актовый зал.

Сценарный ход дела:

1. Приветствие участников, старт костюмированного кулинарного шоу	Костюмированное кулинарное шоу начинается с приветствия команд-участниц, где они объявляют своё название и девиз и знакомства с членами жюри, которые будут оценивать отряды.
2. Раунд 1 «Тайное блюдо»	Первый раунд – это интеллектуальная разминка команд. На экране появляются изображения фрагментов блюд, задача ребят – отгадать, что за блюдо скрывается под знаком вопроса. Ответ принимается по поднятой руке. Команда, первой ответившая правильно, получает жетон в форме кулинарного колпака.
3. Раунд 2 «Конкурс капитанов»	Во втором раунде участвуют капитаны команд. Они выходят на импровизированную сцену и внимательно слушают вопрос. После этого на экране появляются два варианта ответа. В течение 10 секунд капитаны выбирают ответ и занимают одну из сторон относительно экрана. После этого открывается верный ответ, и игру продолжают только те капитаны, которые ответили правильно. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один капитан, или пока не закончатся вопросы в игре. Победители/победитель приносит своей команде жетон в форме кулинарного колпака.
4. Раунд 3 «Шкатулка рецептов»	На слайде появляются изображения различных ингредиентов блюд. Задача ребят в течение 5 минут составить из предложенных продуктов своё блюдо и рецепт его приготовления. В заготовках у ребят имеются фразы, которые используют при составлении рецепта. Готовый рецепт отряд оформляет на листе А3 и отдаёт членам жюри для ознакомления. Каждая команда получает жетон в форме

	кулинарного колпака. За необычный и интересный рецепт команда может получить дополнительный жетон.
5. Раунд 4 «Где логика?»	Каждая команда получает свою карточку с несколькими ребусами-подсказками. Задача команды определить, какой продукт зашифрован в этих ребусах. Как только команда угадывает, ребята приступают к изготовлению костюма, символизирующего угаданный продукт. От команды выбирается один человек для демонстрации костюма, а также 2-3 человека, которые будут презентовать модель на сцене. На раунд отводится 15 минут. После этого представители команд приглашаются на сцену для представления. Каждая команда получает жетон в форме кулинарного колпака. За интересное представление и за креативный костюм команда может получить дополнительный жетон.
6. Танцевальная пауза «Фруктовый салат»	Ребятам предлагается протанцевать небольшой флешмоб «Фруктовый салат». Ведущие показывают движения, ребята за ними повторяют.

7. Подведение итогов	Во время танцевальной паузы жюри подводит итоги и распределяет номинации между участниками, в зависимости от того, как отряд проявил себя во время шоу: «Самый эрудированный отряд», «Самый творческий отряд», «Самый зажигательный отряд», «Самый дружный отряд» и т.д. Отдельно определяется номинация «Мастера кулинарного шоу». Её можно получить за максимальное количество собранных жетонов в виде кулинарного колпака.
----------------------	---

Дополнительные материалы:

- Презентация игры (презентация):

<https://disk.yandex.ru/i/gdkL7cKpuKjuGQ>

- Бланк для составления рецепта (макет для печати):

<https://disk.yandex.ru/d/sdeW80vHYq62Ug>

- Карточки с ребусами (макет для печати):

https://disk.yandex.ru/d/RVVR_MqcTmiiiA

- Жетоны (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/hN1TvohVS2IrNg>

- Музыкальное сопровождение для танцевальной паузы (фонограмма):

<https://disk.yandex.ru/d/GeWBqHx3RxM5Pw>

План-конспект гостинной династий «Ими гордится Россия»

Форма дела: гостинная.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: гостинная династий – это уникальная возможность для ребят пообщаться с интересными семьями своего региона или своего населённого пункта.

Оборудование и материалы: стулья по количеству участников, возможно понадобится ноутбук, проектор и экран для демонстрации фото, презентации или видео.

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1 – Гостинную династий можно начать с чтения стихотворения о родном крае, после чего поразмышлять вместе с ребятами о том, что такое семья и Родина.

2 – Ведущий предлагает ребятам в ближайшее время встретиться с интересной семьёй-династией и пообщаться с людьми, задать вопросы какой деятельностью они занимаются, почему новое поколение продолжает тот путь, который начали бабушки и дедушки, мамы и папы.

3 – Ребята работают в парах и придумывают вопросы, которые хотели бы задать этой семье.

4 – Как только ребята готовы, к ним приглашается в гости семейная династия, которая рассказывает о себе и выбранной профессии (деле). В течение встречи ребята общаются со всеми членами семьи и задают свои вопросы.

5 – Семья вместе с рассказом может предложить просмотр видео, фотографий или фотоальбома, подарить что-нибудь на память о встрече, провести с детьми игру, а возможно, и мастер-класс, в котором можно поделиться своим мастерством на практике.

6 – В завершении встречи отряд говорит ответное слово, возможно, исполняет песню или дарит им свой подарок-сюрприз.

Дополнительные материалы:

- Стихотворения о родном крае (сайт):

<https://bugaga.ru/pozdravlenya/stihi/1146755704-stihi-o-rodnom-krae-dlya-deteyskolnogo-vozrasta.html>

План-конспект подготовки к празднику «Создаём праздник вместе»

Форма дела: подготовка КТД.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: подготовка к празднику включает в себя работу микрогрупп по выполнению небольших творческих поручений и репетицию отдельных элементов общего праздника.

Оборудование и материалы: стулья и столы по количеству участников, материалы для подготовки КТД.

Место проведения: аудитория.

Особенности организации дела:

Так как времени на подготовку общего праздника у отряда немного, педагогам следует помочь детям справиться со своими заданиями максимально быстро и легко. Процесс подготовки должен быть интересным и значимым для ребенка, так чтобы он мог ощутить свой собственный вклад в общее дело.

При подготовке своей площадки на праздник важно помнить:

- как должна выглядеть площадка, какое ей требуется оформление, нужен ли стол, флипчарт и др.;

- где будут размещаться гости, пришедшие на площадку, нужны ли им посадочные места или дополнительное пространство;

- кто и как, в каком виде, должен встречать гостей;

- какие инструменты нужны для встречи – раздаточный материал, микрофон или что-то ещё;

- чем будет наполнена площадка – выставка, интерактив;

- кто будет вести площадку, кто помогать, и в чём будет заключаться их помощь;

- как будет завершаться площадка, кто именно её будет завершать, будут ли какие-то «сюрпризы» и кто будет их готовить.

Прежде чем приступить к работе в микрогруппах, педагог напоминает ребятам основную задачу праздника. После этого отряд делится на несколько групп и распределяет обязанности между собой. Для организации работы таких групп лучше всего привлечь старшеклассников, чтобы у каждой группы был свой старший наставник, который поможет им организовать деятельность по выполнению творческого поручения.

Во время работы групп педагог координирует общую деятельность, периодически интересуется, на каком этапе работы находятся группы и есть ли у ребят какие-либо затруднения, которые нужно разрешить. Важно, чтобы задания были достаточно простыми и реальными для выполнения. Как только все задания в микрогруппах сделаны, отряд объединяется и репетирует свою часть праздника. В репетиции необходимо задействовать всех, чтобы ребята не растерялись, когда придут зрители. Желательно также разделить отряд на две части так, чтобы каждая группа ребят могла самостоятельно провести площадку. Таким образом, у

ребят будет возможность в определённый момент поменяться группами и посетить площадки других отрядов.

После репетиции педагог обратную связь, помогает ребятам собраться и почувствовать, что они справятся с заданием и рядом с ними на протяжении всего праздника будут их старшие товарищи – старшеклассники и педагоги.

Дополнительные материалы:

- Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт):

<http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

План-конспект линейки закрытия смены «Движение первых»

Форма дела: линейка закрытия смены.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: линейка знаменует официальное завершение смены и награждение её участников. Линейка может включать творческие номера, ответное слово детей и напутствия педагогов.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонки, микрофоны, фонограммы), флашток, Государственный флаг РФ, награды индивидуальные и отрядные.

Место проведения: пришкольная площадь при хорошей погоде/
актовый зал при плохой погоде.

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка	Перед началом проведения линейки закрытия смены вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на линейке.
1. Сбор участников, построение на площади	Сбор отрядов может начинаться с фразы: «На площадь приглашаются участники смены «РДДМ». Пока отряды собираются на площади, звучат лагерные песни. Как только отряд занимает своё место, вожатые проводят растанцовку.
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади, звучат торжественные фанфары и выходят ведущие. Ведущие приветствуют всех на линейке закрытия смены и говорят вводное слово.
3. Блок награждения	После приветственных слов ведущих следует награждение участников смены: индивидуальные грамоты за личные достижения ребят, обязательное командное награждение. Важно, чтобы все отряды в лагере были награждены в какой-либо номинации. Блок награждения можно разделить творческими номерами участников смены – в качестве дополнительной награды для победителей.
4. Торжественная часть	После награждения к микрофону для напутственного слова приглашается администрация лагеря и гости (если такие подразумеваются). Ведущие объявляют, что смена считается закрытой после спуска Государственного флага

	<p>РФ. Для спуска Государственного флага РФ приглашаются один-двое участников, которые проявили себя на смене лучше всего.</p> <p>Для торжественной части необходимо использовать следующие команды:</p> <ul style="list-style-type: none"> - По традиции, смена считается закрытой после спуска Государственного флага Российской Федерации. - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации спустить. Смирно! <i>(спуск Государственного флага РФ под барабанную дробь)</i> - Вольно! Смена «РДДМ» объявляется закрытой! <p>После объявления о закрытии смены может быть организован общий флешмоб или какое-либо другое действие, ставшее традицией отряда или лагеря за время смены.</p>
--	---

Дополнительные материалы:

- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограмма):
<https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
- Обучающее видео по растанцовке (видео):
<https://disk.yandex.ru/d/AQNOtZN0ikZ0w>
- Фанфары для выхода ведущих (фонограмма):
https://disk.yandex.ru/d/FknILQL2wV_Gag
- Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/dR5I--JmgdVzw>
- Барабанная дробь для спуска Государственного флага РФ (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/nvgQVLL0keVMzQ>