

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Южноуральская средняя общеобразовательная школа»

РАССМОТРЕНО
на ШМО классных
руководителей

Принято / 4 от 30.04.2025г



**Программа
«Орлята России»**

**летнего оздоровительного лагеря
дневного пребывания детей
«Веселые ребята»**

2024-2025 учебный год

Оглавление:

I.	ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
	Актуальность программы.....	5
	Новизна программы.....	6
	Отличительные особенности программы.....	6
	Направленность	8
	Адресат программы	8
	Цель и задачи программы.....	8
	Ожидаемые результаты программы	9
	Принципы реализации программы	9
	Технологии воспитательной деятельности.....	10
	Методы реализации программы	10
II.	СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	10
	Этапы реализации программы	11
	Направления деятельности в рамках программы	13
	Модель игрового взаимодействия.....	13
	Система детского самоуправления	14
	Система мотивации и стимулирования.....	15
III.	РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.....	19
	Кадровое обеспечение программы	19
	Информационно-методическое обеспечение программы.....	20
	Материально-техническое обеспечение программы.....	20
IV.	МЕХАНИЗМ ОЦЕНИВАНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	20
V.	ФАКТОРЫ РИСКА.....	21
VI.	ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ И ПАРТНЕРСТВО.....	22
VII.	СИСТЕМА ОБРАТНОЙ СВЯЗИ.....	23
VIII.	СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	24
IX.	ПРИЛОЖЕНИЯ.....	25

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа разработана с учетом психофизиологических, возрастных особенностей воспитанников и опирается на следующие нормативные документы:

- Конвенция о правах ребёнка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989) (ратифицирована для СССР 15.09.1990);
- Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 52887-2018 «Услуги детям в организациях отдыха и оздоровления», утвержденный приказом Росстандарта от 31 июля 2018 г. № 444-ст.;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 17 августа 2024 г. № 2233-р «Об утверждении Стратегии реализации молодежной политики в Российской Федерации на период до 2030 г.»;
- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 21.11.2011 № 323-ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»;
- Федеральный закон от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 25.12.2023 № 685-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» и статью 2 Федерального закона «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»»;
- Указ Президента РФ от 2 июля 2021 г. N 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации»;
- Указ Президента РФ от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Лето в детстве – это целый мир, который открывается перед ребенком. Это время открытий и новых впечатлений, которые останутся на всю жизнь.

Летние каникулы составляют значительную часть свободного времени детей. Этот период как нельзя более благоприятен для развития их творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям культуры, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в личностно значимых сферах деятельности, оздоровления. Организация летнего отдыха – один из важных аспектов образовательной деятельности. Организованная деятельность детей в летний период позволяет сделать педагогический процесс непрерывным в течение всего года. Лагерь – это сфера активного отдыха, разнообразная общественно значимая досуговая деятельность, отличная от типовой назидательной, дидактической словесной школьной деятельности. Лагерь дает возможность любому ребенку раскрыться, приблизиться к высоким уровням самоуважения и само реабилитации. Лагерь с дневным пребыванием учащихся призван создать оптимальные условия для полноценного отдыха детей. Детские оздоровительные лагеря являются частью социальной среды, в которой дети реализуют свои возможности, потребности в индивидуальной, физической и социальной компенсации в свободное время. В детском оздоровительном лагере главное – не система дел, не мероприятия, а ребенок в деле, его поступки, его отношение к делу, к друзьям по отряду, ко взрослым людям. Содержанием летнего досуга должен стать активно организованный отдых детей, способствующий снятию физического и психологического напряжения детского организма. Жизнь и работа в лагере – продолжение воспитательного процесса в школе. Однако она имеет и свои особенности: временность детского коллектива, насыщенность общения и интенсивность совместной деятельности, динамичность жизни отряда. Летний отдых сегодня – это не только социальная защита, это еще и полигон для творческого развития, обогащения духовного мира и и Ключевыми памятными датами, взятыми за основу смен в 2025 году, станут: Год Защитника Отечества , 80 летие победы в Великой Отечественной войне

При реализации программы летней смены учитываются памятные даты, государственные и национальные праздники Российской Федерации, которые выпадают в период реализации летней смены.

Актуальность программы

Разработка данной программы организации летнего каникулярного отдыха, оздоровления и занятости детей была вызвана: повышением спроса родителей и детей на

организованный отдых школьников; модернизацией старых форм работы и введением новых; необходимостью использования богатого творческого потенциала детей и педагогов в реализации цели и задач программы. Главное предназначение организованного отдыха детей и подростков заключается в том, чтобы создать такие условия и психологический климат, в которых ребенок сумел бы максимально осмыслить свою индивидуальность, раскрыть свои желания и потребности, постичь свои силы и способности, свое значение в жизни. Отличительной особенностью образовательно-оздоровительной деятельности лагеря является взаимодействие педагогических, медицинских, социальных и индивидуальных связей. Только детский оздоровительный лагерь способен на организацию дифференцированного досуга, способствующего физическому и духовному развитию детей и подростков, удовлетворению их возрастных и индивидуальных потребностей, развитию и разносторонним способностям, социального опыта в целом.

Программа «Орлята России» решает не только общие задачи отдыха детей в летний период, развития их интеллектуальных и творческих способностей, но и воспитания у детей школьного возраста нравственных качеств: доброжелательности, отзывчивости, ответственности, трудолюбия, милосердия и уважения, формирования у них потребности изучения духовно-нравственных традиций.

Новизна программы

Новизна программы определяется обязательным условием является неведение участников относительно ожидающих их событий: каждое утро, открывая новые страницы волшебной книги, ребята вместе со своим вожатым/учителем находят новые задания, подсказки и приглашение к продолжению путешествия в следующий тематический день

Отличительные особенности программы

В основе игровой модели смены лежит путешествие ребят в неизвестную Страну Маленьких и Великих Открытий (далее – Страна Открытий, Страна). Путешествовать по неизвестным местам возможно только сплочённой командой, поскольку жителям этой Страны требуется помощь. Поэтому задача ребят – создать такую команду, успешно пройти все испытания, составить карту Страны и таким образом помочь жителям сохранить их главные сокровища.

Каждый день начинается с нового открытия – новой локации Страны Открытий. Путешествовать по Стране и открывать тайны помогают её невидимые жители, которые общаются с ребятами при помощи книги. Для педагога книга является инструментом поддержки игрового сюжета. От лица невидимых жителей педагог предлагает ребятам

поучаствовать в том или ином событии, отвечает на их вопросы, даёт подсказки в виде элементов карты Страны, по которой ребята путешествуют.

Погружение в игровую модель начинается с первых дней смены. Ребята получают информацию о лагере, его территории, а также своей командой путешественников представляют творческую «визитку» и знакомятся с другими ребятами. По итогам первых двух дней смены ребята находят волшебную книгу, которая становится их гидом в путешествии. На первой странице книги они видят послание от жителей Страны, в котором ребят просят о помощи: «...для того, чтобы страна Маленьких и Великих Открытий существовала долго и о ней никто не забыл, а жители и их друзья были счастливы, необходимо раскрыть все её тайны». Остальные страницы – чистые. Однако «волшебным образом» книга будет помогать ребятам общаться с жителями Страны. Этой книге можно задать вопрос, и она ответит, а может наоборот, сама дать небольшое задание или поручение, пригласить ребят в игру или на экскурсию, дать подсказки, которые направят ребят к разгадкам тайн. Чтобы путешествие было успешным, необходимо всем вместе договориться о правилах, которые нужно выполнять, и познакомиться с традициями Страны, в которую отправляются путешественники (тематический час отряда «Открывая страницы интересной книги», который проходит во второй день смены).

На протяжении основного периода смены ребята постепенно раскрывают тайны, знакомятся с играми, легендами, забавами, традициями, народными промыслами, узнают о величии природного и национального богатств Страны.

День летит за днём, и путешествие подходит к завершению. А с ним и вопросы: смогли ли ребята помочь жителям Страны Маленьких и Великих Открытий, получилось ли собрать карту этой страны, можно ли теперь назвать отряд настоящей командой? И что это за Страна, по которой они путешествовали столько дней? На эти вопросы ребята отвечают вместе со своим вожатым/учителем в рамках дел десятого тематического дня смены. Ребята ещё раз вспоминают, как и где они путешествовали, собирают части карты воедино и приходят к выводу, что всё это время путешествовали по родной России. А невидимые жители, которые оставляли им свои послания – это их друзья, их семьи и жители России. И вот, разгадав все тайны, которые скрывались в волшебной книге, ребята готовы к новым ~~сюрпризам~~ ~~сюрпризам~~ Ярким моментом завершения смены становится совместно организованный праздник. Подводя итоги смены, ребята вспоминают о своём удивительном путешествии, о знакомстве и общении с невидимыми жителями, о раскрытых тайнах и загадках, которые скрывала в себе волшебная книга, а также о совместном празднике. И чтобы всегда вспоминать и радоваться интересно прожитому лету, ребятам предлагается

сделать афишу-коллаж, которую они разместят в классе в своём орлятском уголке.

Направленность

Направленность программы летнего лагеря «Орлята России» — **социально-гуманитарная.**

Программа ориентирована на формирование социальной компетентности, готовности к самореализации детей в системе социальных отношений.

Некоторые направления программы:

- **Знакомство с культурными традициями** многонационального народа Российской Федерации.
- **Формирование положительного отношения** к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье.
- **Развитие навыков самостоятельности:** самообслуживания и безопасной жизнедеятельности.
- **Формирование интереса** к дальнейшему участию в программе социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» и проектах Российского движения школьников.
- **Формирование таких качеств личности,** как ответственность и патриотизм.

Адресат программы

Программа ориентирована на детей и подростков в возрасте от 7 до 14 лет.

Большое внимание уделяется детям из семей малообеспеченных, опекаемых, приемных, детей участников специальной военной операции, детей состоящих на учете в органах социальной защиты населения, находящихся в трудной жизненной ситуации.

Цель и задачи программы

Цель:

Развитие социально-активной личности ребёнка на основе духовно-нравственных ценностей и культурных традиций многонационального народа Российской Федерации

Задачи:

- содействовать развитию у ребёнка навыков социализации, выстраивания взаимодействия внутри коллектива и с окружающими людьми посредством познавательной, игровой и коллективной творческой деятельности
- познакомить детей с культурными традициями многонационального народа Российской Федерации
- формировать положительное отношение ребёнка и детского коллектива к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье

-способствовать развитию у ребёнка

навыков самостоятельности: самообслуживания и безопасной жизнедеятельности

- формировать интерес ребёнка к дальнейшему участию в программе социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» и проектах Российского движения школьников

Ожидаемые результаты программы:

- проявление ребёнком 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

Принципы реализации программы

Программа организации отдыха и оздоровления детей и подростков опирается на следующие принципы:

- **Принцип гуманизации отношений.** Отношения между взрослыми и детьми строятся на основе уважения и доверия, а также стремления привести человека к успеху.
- **Принцип соответствия типа сотрудничества психологическим возрастным особенностям детей и типу ведущей деятельности.** Сотрудничество ребёнка и взрослого позволяет воспитаннику лагеря почувствовать себя творческой личностью.
- **Принцип дифференциации воспитания.** Предполагает отбор содержания, форм и методов воспитания в соответствии с индивидуально-психологическими особенностями детей. Также нужно создать возможность переключения с одного вида деятельности на другой в рамках смены (дня).
- **Принцип комплексности оздоровления и воспитания ребёнка.** Нужно чётко распределить время на организацию оздоровительной и воспитательной работы, а оценку эффективности пребывания детей на площадке проводить с учётом всех поставленных задач.

- **Принцип гармонизации сущностных сил ребёнка**, его интеллектуальной, физической, эмоционально-волевой сфер с учётом индивидуальных и возрастных особенностей.
- **Принцип интегративно-гуманитарного подхода**. Включает пять «граней»: личностное восприятие, сопричастность, глобальное восприятие, ориентация на консенсус, личная ответственность.
- **Принцип уважения и доверия**. Предполагает добровольное включение ребёнка в ту или иную деятельность, доверие ребёнку в выборе средств достижения поставленной цели, учёт интересов учащихся и их индивидуальных вкусов.

Технологии воспитательной деятельности

Программа летнего лагеря «Орлята России» предусматривает использование различных технологий воспитательной деятельности, среди них:

- **Технология коллективной творческой деятельности**. Вся деятельность внутри отряда — коллективная, от принятия решения до реализации задумок.
- **Игровые технологии**. Игра как вид деятельности направлена на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Мотивация игровой деятельности обеспечивается её добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности.
- **Технология создания ситуации успеха**. Успех связан с чувством радости, эмоционального подъёма, которые испытывает человек в результате выполненной работы. В результате этого состояния формируются новые мотивы к деятельности, меняется уровень самооценки, самоуважения.
- **Методы досуговой педагогики**. К ним относятся методы игры и игрового тренинга, театрализации, состязательности, равноправного духовного контакта, воспитывающих ситуаций, импровизации.

При планировании и проведении лагерной смены используются и другие принципы, например: гуманизации отношений, дифференциации воспитания, комплексности оздоровления и воспитания ребёнка.

Методы реализации программы

- **Технология командообразования**. Включает в себя серию специально организованных игр, упражнений, конкурсов, направленных на сплочение коллектива. Это помогает снизить уровень тревожности, сформировать

благоприятный психологический климат, выработать коллективные ценности.

- **Методы убеждения.** К ним относятся информация, беседа, рассказ, дискуссия, метод поиска и другие.
- **Методы общения.** Например, интригующий вопрос, заценка, деталька, приближение к себе.
- **Методы организации деятельности.** К ним относятся конкурсы, литературный клуб, драматизация, поэтические вечера и другие.
- **Методы педагогического воздействия.** Например, отбор нравственно окрашенных «кусков», психологические паузы, монологическое вступление.
- **Методы досуговой педагогики.** К ним относятся методы игры и игрового тренинга, театрализации, состязательности, равноправного духовного контакта, воспитывающих ситуаций, импровизации.
- **Спортивно-оздоровительные мероприятия.** Включают в себя ежедневную утреннюю гимнастику, спортивные игры, эстафеты и соревнования, спортивные праздники и другие.
- **Организация активного досуга.** Направлена на развитие эстетического вкуса и духовной культуры. Формы работы: тематические конкурсы рисунков, коллективные творческие проекты, оформление отрядных уголков, театрализованные представления и другие.
- **Работа по патриотическому воспитанию.** Направлена на формирование гармоничной личности, обладающей качествами гражданина — патриота своей Родины. Включает в себя знакомство с историей Отечества, региона, города, пропаганду и привитие любви и уважения к ним

I. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Этапы реализации программы

Подготовительный (долагерный) этап. Он характеризуется тем, что за 2 месяца до открытия пришкольного летнего оздоровительного лагеря начинается подготовка к летнему сезону. Деятельностью этого этапа является:

- проведение совещаний при директоре и заместителе директора по воспитательной работе по подготовке школы к летнему сезону;
- издание приказа по школе о проведении летней кампании;
- разработка программы деятельности пришкольного лагеря с дневным

пребыванием детей;

- подготовка методического материала для работников лагеря;
- отбор кадров для работы в пришкольном летнем лагере;
- составление необходимой документации для деятельности лагеря (план-сетка, положение, должностные обязанности, инструкции т.д.).

Организационный период (1-3 дни смены) – орлята собираются вместе после учебного года, чтобы познакомиться и интересно и познавательно провести время.

Задачи организационного периода:

- адаптация участников смены, знакомство с правилами лагеря, распорядком дня;
- знакомство с территорией, историей и инфраструктурой лагеря;
- знакомство со всеми участниками смены в форме творческих визиток отрядов;
- знакомство с содержанием программы смены (ввод в игровой сюжет, информирование детей об их возможностях в смене).

Основной период (4-12 дни смены) – орлята отправляются в путешествие по неизвестной стране, открывать которую им помогают невидимые жители.

Задачи основного периода:

- знакомство с культурными традициями и национальными ценностями российского народа, изучение богатств нашей Родины;
- поддержание благоприятного эмоционально-психологического климата;
- создание условий для проявления каждым ребёнком индивидуальности, его творческого и нравственного потенциала, активности и инициативы;
- приобщение детей к здоровому образу жизни;
- формирование норм взаимоотношений внутри коллектива.

Итоговый период (13-14 дни смены) – орлята возвращаются из путешествия по неизвестной стране и подводят итоги.

Задачи итогового периода:

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

- *Аналитический (постлагерный) этап.* На данном этапе проводится анализ итогов работы смены: изучаются результаты прохождения программы участниками, рассматриваются продукты совместной деятельности, оценивается работа всех отрядов.

Направления деятельности в рамках программы

- **Образовательная деятельность.** Включает воспитательные мероприятия, связанные с историей России, изучением духовно-нравственных традиций и истории родного края, города. Также предусматривает знакомство с миром движения, звуков, красок, ощущений.
- **Оздоровительная деятельность.** Способствует формированию культуры физического здоровья, интереса к спорту, мотивирует детей на заботу о своём здоровье и активный отдых.
- **Трудовая деятельность.** Формирует в детях любовь к труду, уважение к людям труда, готовность трудиться в одной из сфер общественного производства. Форма деятельности — тимуровская помощь: благоустройство пришкольного участка, уход за зелёными насаждениями, полив цветов, уход за комнатными растениями, оформление стендов, художественных мини-галерей.
- **Культурно-досуговая деятельность.** Состоит из общелагерных и отрядных мероприятий, таких как творческие конкурсы рисунков, стихов, частушек, изготовление плакатов, театрализованные игровые программы и другие.
- **Познавательное направление.** Предполагает стремление к познанию себя и других людей, природы и общества, к знаниям, образованию.
- **Эстетическое воспитание.** Направлено на формирование эстетической культуры на основе российских традиционных духовных ценностей, приобщение к лучшим образцам отечественного и мирового искусства.
- **Экологическое воспитание.** Формирует экологическую культуру, ответственное, бережное отношение к природе, окружающей среде на основе российских традиционных духовных ценностей.

Модель игрового взаимодействия

В основе игровой модели летнего лагеря «Орлята России» лежит **путешествие в неизвестную «Страну Маленьких и Великих Открытий».**

Суть модели: путешествовать по неизвестным местам возможно только сплочённой командой, поскольку жителям этой Страны требуется помощь. Задача ребят — создать такую команду, успешно пройти все испытания, составить карту Страны и таким образом

помочь жителям сохранить их главные сокровища.

Некоторые особенности модели:

- **Каждый день начинается с нового открытия** — новой локации Страны Открытий.
- **Путешествовать и открывать тайны помогают невидимые жители**, которые общаются с ребятами при помощи книги.
- **Для педагога книга** — инструмент поддержки игрового сюжета. От лица невидимых жителей педагог предлагает ребятам поучаствовать в том или ином событии, отвечает на их вопросы, даёт подсказки в виде элементов карты Страны, по которой ребята путешествуют.
- **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.
- **В играх на сплочение** ребята принимают ответственность за свои решения и за решения команды.
- **Попадая в Страну Открытий**, ребята знакомятся с правилами её жителей, объединяются в микрогруппы для решения общих задач, которые им предлагают. [1](#)
- **В завершение смены** ребята берут на себя посильные роли в организации общего праздника.

Такая игровая модель направлена на закрепление социальных навыков, формирование социально значимых ценностей, укрепление смыслового и эмоционального взаимодействия между взрослыми и детьми.

Система детского самоуправления

Система детского самоуправления в программе летнего лагеря «Орлята России» основана на деятельностно-ориентированном подходе. Сначала педагог определяет объём деятельности, который следует разделить с ребятами, а затем формируется детское сообщество, способное реализовывать эту деятельность совместно со взрослыми.

Некоторые принципы детского самоуправления:

- добровольность;
- включённость в процесс самоуправления всех групп детей;
- приоритет развивающего начала для ребёнка;
- 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; [1](#)
- ориентация на результат.

Для оптимизации процесса детского самоуправления используется **система чередования творческих поручений (ЧТП)**. Она строится на разделении отряда на микрогруппы для выполнения творческих заданий и поручений, благодаря которым каждый ребёнок сможет проявить свои способности в различных видах деятельности.

Некоторые этапы системы ЧТП:

1. 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.
2. В играх на сплочение ребята принимают ответственность за свои решения и за решения команды.
3. Попадая в Страну Маленьких и Великих Открытий, ребята знакомятся с правилами её жителей, объединяются в микрогруппы для решения общих задач, которые им предлагают.
4. В завершение смены ребята берут на себя посильные роли в организации общего праздника.

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

Система мотивации и стимулирования

Главная мотивация участия детей в программе летнего лагеря «Орлята России» — элементы карты, которые отряд собирает на протяжении всей смены. По итогам путешествия ребята складывают их воедино.

Стимулирование может происходить, например, таким образом:

- За участие в конкурсах, соревнованиях и играх отряды могут получать дипломы и грамоты, а при необходимости и возможности — сладкие призы.
- Индивидуально участников можно награждать грамотами, дипломами, небольшими медалями за конкретные достижения.

При этом отдельной рейтинговой таблицы не ведётся, так как деятельность отрядов не предполагает конкуренции.

Индивидуальная система стимулирования может быть разработана и введена на

усмотрение педагога, работающего с отрядом. Важно, чтобы такая система дополняла игровую модель, а не шла вразрез с ней

**План-сетка
«Орлята России»**

Дата	Название мероприятия	Ответственные
1 день 30.05.25	Организационный период смены. Формирование Отрядов. - Игровой час «Играю я – играют друзья». - Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь». - Инструктаж по технике безопасности. (Приложение 1)	Воспитатели, начальник лагеря, Медицинский работник
2 день 02.06.25	Правила жизни в лагере. - Разучивание лагерной песни. - Интерактивное мероприятие «Звенит звонок, начинается урок» (исполнение песен и чтение стихов о школе, викторина «Здравствуй, школа», просмотр отрывков из мультимедийных фильмов). - Познавательное мероприятие «Эврика». (Приложение 2)	Воспитатели, начальник лагеря
3 день 03. 06.25	Погружение в игровой сюжет смены. - Тематический час «Открывая страницы интересной книги». - Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это – мы!» (Приложение 3)	Воспитатели, начальник лагеря
4 день 04. 06.25	Тематический день «Национальные игры и забавы». - Время отрядного творчества «Мы – Орлята!». - Игровая программа «Мы – одна команда!» (Приложение 4)	Воспитатели, начальник лагеря
5 день 05. 06.25	Тематический день «Устное народное творчество». - Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости». - Театральный час «Там на неведомых дорожках». - Литературное путешествие «Сказочные школы». (Приложение 5)	Воспитатели, начальник лагеря
6 день 06. 06.25	Устное народное творчество народов России. - Читаем сказки народов России	Воспитатели, начальник лагеря

	- Воспитательное мероприятие «Родина малая, славная самая». (рассказ о с.Южный Урал). - Посещение «Ипподрома». (Приложение 6)	
7 день 09. 06.25	Тематический день «Я и мои друзья». - Большая командная игра «Физкульт- УРА!» (уровень лагеря). - Время отрядного творчества и общий сбор участников «От идеи – к делу!» (уровень отряда и лагеря). (Приложение 6)	Воспитатели, начальник лагеря
8 день 10. 06.25	Тематический день «Я и моя семья». - Творческая мастерская «Подарок своей семье» (уровень отряда). - Гостиная династий «Ими гордится Россия». (уровень отряда/лагеря). - Просмотр спектакля школьного театра. (Приложение 7)	Воспитатели, начальник лагеря
9 день 11. 06.25	Тематический день «Я и моя Россия». - Подготовка к празднику «Создаём праздник вместе». - Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги». - Мастер-класс «Лучший букет учителю!» (Приложение 8)	Воспитатели, начальник лагеря
10 день 13.06.25	«Национальные и народные танцы народов России». - Танцевальная программа «Танцуем вместе!». - Рисуем национальный костюм народов России. - Посещение музея (с.Дедуровка). (Приложение 9)	Воспитатели, начальник лагеря
11 день 16. 06.25	Тематический день «Великие изобретения и открытия». - Научно- познавательные встречи «Мир науки вокруг меня». - Конкурсная программа «Эврика!». - Киновечер «Большая перемена. Образ учителя в кино». (Приложение 10)	Воспитатели, начальник лагеря
12 день 17. 06.25	Тематический день «Открытые тайны великой страны». - Тематический час «Открываем Россию» (уровень отряда). - Телемост «Содружество орлят России»	Воспитатели, начальник лагеря

	(уровень лагеря). - Литературное путешествие «Учитель на страницах книг». - Праздничная танцевальная программа «В кругу друзей» (уровень лагеря). (Приложение 11)	
13 день 18. 06.25	Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла». - Мастер-классы «Умелые ручки» (уровень отряда). - Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!» (уровень лагеря). (Прикладное творчество башкирского народа). (Приложение 12)	Воспитатели, начальник лагеря
14 день 19. 06.25	Итоговый период смены. - Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия! » (уровень отряда). - Веселые старты. - Цветная вечеринка Выход из игрового сюжета. - Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России» (уровень лагеря). (Приложение 13)	Воспитатели, начальник лагеря

I. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Кадровое обеспечение программы

Начальник лагеря	Должен иметь высшее или среднее профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению деятельности в образовательном учреждении
Воспитатели	Должен иметь высшее или среднее профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без требований к стажу
Вожатые	Должен пройти программу профессиональной подготовки в области образования и педагогики. Наличие документа об окончании специального курса школы вожатых
Руководители спортивных секций	Должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования «Образование и педагогические науки» или в области, соответствующей учебной дисциплине «Физическая культура», либо высшее образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению деятельности в общеобразовательной организации
Психолог	Должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки «Педагогика и психология» без предъявления требований к стажу работы либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и

	дополнительное профессиональное образование по направлению подготовки «Педагогика и психология» без предъявления требований к стажу работы
--	--

Дополнительно в реализацию программы будут привлечены вожатые и советник директора по воспитанию – «Навигаторы детства».

Информационно-методическое обеспечение программы

Методические пособия:

- Методические рекомендации по организации занятости, отдыха и оздоровления детей и подростков в каникулярный период (П.Н. Вдовина, Максимова В.Д.).
- Педагогика детского оздоровительного лагеря (Н.Н. Илюшина).
- Летний лагерь на базе школы (Е.В. Савченко).

Документы:

- Журналы инструктажей.
- Журнал посещаемости.
- Штатное расписание.
- Режим дня.

Материально – техническое обеспечение программы

- Интерактивная доска.
- Музыкальная аппаратура.
- Фотоаппарат, видеокамера.
- Игровой, спортивный инвентарь (мяч, скакалка, ракетки и волан для бадминтона, шашки, шахматы, настольные игры и др.).

Канцелярские принадлежности (альбом для рисования, цветная бумага, цветной картон, ножницы, клей, краски, карандаши, ластик и др.).

II. МЕХАНИЗМ ОЦЕНИВАНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Некоторые методы оценки эффективности реализации программы летнего лагеря «Орлята России»:

- Опрос родителей. Цель — выявление пожеланий по организации деятельности детского лагеря.
- Анкетирование детей. Проводится в организационный период, чтобы выявить интересы и мотивы пребывания в лагере. Также анкетирование проводится в конце смены, чтобы выявить оправдание ожиданий.
- Ежедневное отслеживание настроения детей. Это позволяет организовать индивидуальную работу с детьми. Для этого каждый день ребята заполняют «экран настроения».
- Мониторинг-карты. В конце дня отряды заполняют такие карты, записывая туда позитив и негатив за день, благодарности, предложения. В конце дня и недели педагоги анализируют качество и содержание своей работы по результатам обратной связи.
- Листок откровения. Он служит для того, чтобы получить от детей отзыв о проведённых мероприятиях, жизни в лагере.
- Отслеживание сплочённости детского коллектива. В течение смены ведётся ежедневная самооценка участников смены относительно эмоционального личностного состояния, уровня развития коллектива, проводится социометрия, наблюдение за приоритетными видами деятельности воспитанников.

Результативность программы обязательно должна быть оценена со стороны детей-участников и педагогов, реализующих программу. Оценка со стороны взрослых проводится на усмотрение организации, реализующей смену

V. ФАКТОРЫ РИСКА

Возможные риски	Меры профилактики
Изменение климатических условий (дождь	Организация мероприятий, согласно тематике смен в 2-х вариантах на основе учета погоды: в хорошую погоду – на свежем воздухе, в плохую погоду - в помещениях лагеря
Жара, палящее солнце.	Защита головы от солнечного удара, питьевой режим.
Нарушение правил	Беседы, лекции, практические занятия по предупреждению и профилактике ДТП.

дорожного движения	
Травмы и ушибы.	Инструктаж по ТБ Предупреждение и профилактика. Иметь средство для дезинфекции ссадин и ран, порезов. Помощь медицинского работника.
Кишечные инфекции.	Постоянное мытьё рук перед едой и после посещения туалета. Беседы медицинского работника по теме.
Отсутствие воды.	Запас питьевой воды, два комплекта чистой посуды.
Кадровые изменения (отсутствие педагога по уважительной причине)	Производить замену на время отсутствия из числа педагогов доп. образования и администрации лагеря
Недостаточная компетентность воспитательного коллектива	Проведение инструктивно-методических сборов с теоретическими и практическими занятиями с учителями, временно исполняющими обязанности воспитателей. Планирование взаимозаменяемости воспитателей из числа педагогических работников школы.
Низкая активность детей и подростков в реализации Программы	Выявление индивидуальных способностей и интересов детей и подростков для приобщения и занятости другой деятельностью: интеллектуальной, исследовательской, творческой, поисковой, социально-значимой, спортивной, организаторской.
Терроризм.	Инструктаж по ТБ для взрослых и детей. Профилактическая работа по предупреждению несчастных случаев.

VI. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ И ПАРТНЕРСТВО

В процессе реализации программы «Созвездие добродетелей» осуществляется взаимодействие с представителями организаций различных форм и видов деятельности, заинтересованных в реализации программы.

Активными партнерами являются: Муниципальное бюджетное учреждение культуры "Центр культуры и библиотечного обслуживания "Южноуральский", спортивный комплекс «Факел».

VII. СИСТЕМА ОБРАТНОЙ СВЯЗИ

В программе летнего лагеря «Орлята России» есть несколько форм системы обратной связи:

Мониторинг-карта. Форма позволяет ежедневно оценивать эмоциональное состояние детей. В конце дня отряды заполняют мониторинг-карты, записывая туда позитив и негатив за день, благодарности, предложения.

Листок откровения. Служит для того, чтобы получить от детей отзыв о проведённых мероприятиях, жизни в лагере. Листок постоянно висит на территории лагеря и обновляется, сделать там запись может каждый.

Рейтинг личностного роста. Это сравнительная оценка различных сторон деятельности личности и её вклада в дела коллектива. Рейтинг определяется ежедневно на отрядном круге, где активным участникам по итогам дня вручаются «лагерюшки».

Группа в интернет-сети. Участники смены могут общаться в группе, созданной в интернет-сети, обмениваться впечатлениями, мнениями, фото- и видеоматериалами.

По результатам обратной связи в конце дня и недели педагоги анализируют качество и содержание своей работы.

VIII. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аракелян Ю.А. «Смена маленького роста»: сборник информационно- методических материалов в помощь воспитателю детского лагеря, работающему с детьми 6-11 лет / Ю.А. Аракелян, А.А. Зарипова, С.И. Кравцова, О.В. Шевердина. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 80 с.
2. Багапова Л.Д. «Мгновения отличного настроения»: методический сборник игр и упражнений для отрядного педагога / Л.Д. Багапова, А.П.А. Сайфина, Н.А. Сакович. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 40 с.
3. Беляков Ю.Д. «Методика организации коллективных творческих дел и игр»: методическое пособие. Издание 2-е, переработанное и дополненное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
4. Васильковская Н.И. «Создай команду!»: методическое пособие / Н.И. Васильковская, А.А. Сайфина, Л.Р. Уварова, Ю.С. Шатрова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
5. Зубахин А.А. «Откроет целый мир вожатый»: книга отрядного вожатого «Орлёнка» / А.А. Зубахин, А.В. Яблокова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 336 с.
6. Зубахин А.А. «Равнение на флаг!»: сборник методических материалов из опыта работы ВДЦ «Орлёнок» по работе с государственными символами Российской Федерации и символами «Орлёнка»/ А.А. Зубахин, Т.Л. Хацкевич. Издание 1-е, переработанное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2012. – 112 с. ил.
7. Иванченко И.В. «Как рождается микрогруппа?»: методическое пособие Издание 2-е, переработанное и дополненное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
8. Киреева А.А. «Нам доверяют матери ребёнка»: сборник интерактивных форм работы с детьми и подростками по формированию навыков безопасного поведения и профилактике травматизма в детском лагере. Издание 2-е, дополненное и переработанное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 108 с.

IX. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

РАСПОРЯДОК ДНЯ лагеря дневного пребывания

08.15	Приход дежурных воспитателей
08.30 – 09.00	Сбор детей. Зарядка
09.00 – 09.15	Утренняя линейка
09.15 – 10.00	Завтрак
10.00 – 12.00	Работа по плану
12.00 – 13.00	Оздоровительные процедуры (подвижные игры, прогулки на свежем воздухе)
13.00 – 14.00	Обед
14.00 -14.30	Занятия по интересам
14.00 – 14.30	Подведение итогов, уход домой

Анкета «Как мы жили?»

Дорогой друг! Прошла лагерная смена. Чем она запомнилась тебе, как ты чувствовал себя в нашем лагере, что волновало тебя? Это те вопросы, ответив на которые, ты сможешь помочь нам проанализировать нашу работу. А мы постараемся сделать так, чтобы, приехав в следующий раз, ты чувствовал себя более комфортно.

Фамилия, имя _____

Возраст _____ лет

Место проживания _____

Отряд _____

Ответь, пожалуйста, на следующие вопросы:

1. Понравилось ли тебе отдыхать в нашем лагере? _____

2. Кем ты чаще всего был в течение смены (выбери одну позицию)?

а) организатором

б) активным участником

г) наблюдателем (на всё смотрел со стороны)

в) генератором идей (предлагал (а) новые идеи)

3. В чём из предложенного в смене ты смог себя проявить (отметь галочкой)?

а) в оформлении отрядного уголка

б) в организации и проведении дел в отряде

в) в активном участии в общелагерных мероприятиях

г) в спорте

д) в прикладном творчестве (кружках)

е) в сценическом творчестве (выступления на сцене)

ё) свой вариант _____

4. Какие отрядные, общелагерные мероприятия тебе запомнились (понравились) больше всего (перечисли) _____

5. Самым трудным для меня в лагере было _____

6. За время, проведённое в лагере, я стал (научился, изменился) _____

7. Представь себе, планета – это твой отряд, поставь крестик в том месте, где ты ощущаешь себя в отряде:

8. Больше всего за смену мне понравилось (запомнилось) _____

9. Уезжая из лагеря, я хотел (а) бы сказать _____

СПАСИБО!

Анкета для родителей

Инструкция. Прочитайте внимательно вопросы и ответьте на них

1. Фамилия, имя ребенка.
2. Число, месяц, год рождения.
3. В каких секциях, клубах, студиях занимался?
4. Чем увлекается: любит петь, танцевать, читать, рисовать, шить, заниматься спортом.
5. Назовите характерные черты Вашего ребенка (робкий, застенчивый, спокойный, подвижный, чрезмерно подвижный, другое).

Таким образом, диагностика в детском оздоровительном лагере позволит в короткие сроки получать более полную информацию об особенностях и возможностях воспитанников и их проблемах, межличностных отношениях, динамике процессов группового взаимодействия в отряде, что позволит обеспечить создание психологического комфорта.

**МЕТОДИКА ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ СОЦИАЛИЗИРОВАННОСТИ
ЛИЧНОСТИ УЧАЩЕГОСЯ**

В программе «Орлята России» для изучения социализации личности учащихся используется методика коллективной творческой деятельности И. П. Иванова.

Некоторые методы, которые применяются в рамках этой методики:

- «Одна картинка — два ответа». Детям предлагают картинки с ситуациями, отражающими качества человека или какие-либо ценности, и варианты ответов: «согласен», «не согласен». После того, как ребята выбрали ответ, педагог просит пояснить, почему они выбрали ту или иную позицию.
- «Если бы я был волшебником». Детям предлагают сыграть в игру и подумать, какой день или какие события смены они бы хотели прожить ещё раз.
- «Интересный вагон». Из бумажных или картонных вагончиков педагог составляет своеобразный поезд. Детям предлагают выбрать персонажа и прикрепить его к определённому вагончику.
- «Живая анкета». Детям предлагают ряд вопросов или утверждений, на которые можно ответить по-разному.
- «Чудо-дерево». Детям предлагают создать «чудо-дерево» по итогам прожитого дня. Цвет листьев нужно выбрать в соответствии с теми новыми знаниями, которые они получили.
- «Сто к одному». Дети разбиваются на небольшие команды или играют каждый за себя, если в отряде небольшое количество человек. Педагог задаёт вопросы по всему пройденному во время смены материалу: правилам, информации, мероприятиям, играм, конкретным ситуациям, творческим делам.
- «Живая картина». Детям предлагают создать «живую картину» под музыку. Каждый ребёнок пробует изобразить мелодию, как он её чувствует — начинает один, остальные произвольно присоединяются.
- «Наш отрядный рецепт». Ребятам предлагают создать воображаемое блюдо и каждому внести собственный ингредиент, соответствующий своему эмоциональному состоянию.

Для оценки результативности реализации программы используется оценочный лист «Я — Орлёнок», а также фото- и видеоотчёты. Они позволяют увидеть включённость каждого обучающегося в подготовку и проведение совместного коллективного дела, эмоциональное

отношение к происходящему, проанализировать взаимодействие в группе, классе, выявить интересы и предпочтения ученика.

Приложение 5

Анкета для детей (в конце смены)

1. Что ты ожидал (а) от лагеря?
 2. Что тебе понравилось в лагере?
 3. Что тебе не понравилось?
 4. С кем из ребят ты подружился?
 5. Какие из мероприятий лагеря понравились тебе больше всего?
 6. Какие мероприятия ты будешь рад увидеть в лагере в следующую смену?
 7. Было ли скучно в лагере?
 8. Что бы ты хотел(а) пожелать себе?
 9. Что бы ты хотел(а) пожелать другим ребятам?
 10. Что бы ты хотел(а) пожелать педагогам?
 11. Можно ли сказать, что ты чему-то научился в лагере?
 12. Я рад, что...
 13. Мне жаль, что...
- Автограф на память _____

Приложение 6

Мониторинг настроения

В программе летнего лагеря «Орлята России» для мониторинга настроения детей и удовлетворённости проведёнными мероприятиями используют, например, такой механизм обратной связи, как **«Солнце настроения»**. [1](#)

Суть: каждый день — новый лучик, который в конце дня становится цветным. Дети наклеивают в него «цветной кусочек» своего настроения, а воспитатели анализируют качество и содержание своей работы по результатам обратной связи. [1](#)

Возможные варианты цветов:

- красный — «Классный день!»; [1](#)
- оранжевый — «Очень хороший день!»; [1](#)
- зелёный — «Нормальный день»; [1](#)
- синий — «Скучный день». [1](#)

Дополнительно для анализа работы ребятам предлагают заполнить **стенд «Мои впечатления»**, на котором нужно написать о своих впечатлениях о проведённом дне, оставить отзыв о проведённых мероприятиях. [1](#)

Также в конце смены проводят **итоговое анкетирование** воспитанников, чтобы выявить удовлетворённость детей и родителей работой летнего лагеря.

План-конспект игрового часа «Играю я – играют друзья»

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: игровой час включает в себя проведение отдельных игр или комплексных игровых программ, направленных на взаимодействие, сплочение, командообразование детского коллектива, на выявление лидеров и создание благоприятного эмоционального фона.

Оборудование и материалы: реквизит для игр (*описан в конкретных играх*).

Место проведения: ровная площадка на улице при хорошей погоде/ просторное помещение при плохой погоде.

Особенности подготовки и проведения дела: при подготовке к проведению игрового часа педагогу важно понимать уровень сформированности детского коллектива. В случае, если дети внутри коллектива ещё мало друг друга знают и не могут назвать имена, то начать игровой час лучше всего с игр на знакомство, или игр, помогающих закрепить знание имён. Если ребята знают друг друга достаточно хорошо, не только по именам, но и какие-то интересы, то представленные ниже примеры игр хорошо подойдут для такого коллектива.

Помимо отдельных игр есть примеры игровых программ. Они отличаются от игр тем, что являются комплексными и уже включают в себя разноплановые варианты игр и заданий, связанные между собой одной сюжетной линией. Игровая программа для детей является наиболее интересной, поскольку они становятся её персонажами и проживают все игровые действия.

При организации игрового часа также важно учитывать смену деятельности (*подвижная и спокойная*) и время проведения (*от 30 до 45 минут*).

Представленная ниже подборка игр включает игры разных авторов (*из интернет-источников и печатных изданий*), а игровые программы составлены на основе известных игр, но с авторским игровым сюжетом.

Примеры игр:

1 – Игра «Место под Солнцем».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, в центр выходит ведущий. Далее ведущий говорит такие слова «Поменяйтесь местами те, кто ...» и называет признак, который соответствует ему (например, кто сегодня проснулся с хорошим настроением, кто ждал начала лагеря и т.д.). После того, как признак озвучен ведущим, задача ребят – поменяться местами с теми, кто согласен с этим признаком. Ведущий в этот момент старается успеть занять чьё-нибудь место. Кому не достаётся места в кругу, тот выходит в центр и становится новым ведущим. Далее алгоритм действий повторяется. Внимание ребят стоит уделить на безопасность перемещения во время игры.

2 – Игра «Атомы-молекулы».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом и создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята первоначально встают в круг и ведущий (педагог) объясняет им правила: «Представьте, что все мы с вами – атомы, которые могут свободно перемещаться, пока играет музыка. Как только музыка прекращает играть – атомам нужно объединиться в молекулы. Но по какому признаку – я буду называть». Далее ребята начинают игру. Признаки могут быть следующие: по количеству (по 2, по 4, по 5, по 10 и т.д.), по цветному элементу в одежде, по времени года в которое родились, по любимому домашнему животному и т.д.

3 – Игра «Гномики-домики».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята объединяются в тройки: два человека образуют домик, сцепив по одной руке друг с другом и подняв их вверх; один человек становится гномиком, который «живёт» в домике. Всем ребятам нужно запомнить следующее:

- когда ведущий говорит: «Гномики», то все жильцы выбегают из своих домиков и ищут себе новый, ведущий тоже старается занять чей-то домик. Кто не успел найти себе укрытие – становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Домики», то всем домикам нужно оставить своих жильцов и найти новых. Кто остаётся без крыши над головой, тот становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Гномики-Домики», то абсолютно все разбегаются и строят новые домики с новыми жильцами. Кто остаётся один – становится новым ведущим.

4 – Игра «Муха».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и закрепление имён.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, ведущий встаёт в центр круга. Он становится «мухой». Когда игра только начинается, ведущий начинает подходить к любому участнику, а тому в своё время, пока «муха» не успела до него долететь, должен сказать: «муха летит на ...» и назвать имя любого человека из круга. Соответственно, «муха» меняет своё направление и теперь движется в сторону того человека, которого назвали. Он, в свою очередь также должен сказать фразу: «муха летит на ...» и назвать имя следующего человека из круга. Далее – весь алгоритм повторяется. Если «муха», то есть ведущий, успевает задеть человека, до того, как он перевёл ход (назвал чьё-нибудь имя), то тот, кого «муха» задела, становится ведущим – новой «мухой». Дальше игра повторяется с начала.

5 – Игра «Пиф-паф».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и закрепление имён.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, ведущий встаёт в центр круга. Когда он показывает на человека и называет его имя, тот должен присесть, а его соседи должны назвать имена друг друга. Кто с этим справляется быстрее, продолжает игру, а кто медленнее, тот присаживается. Человек, который был между ними назван ведущим снова встаёт и продолжает игру. Выигрывает тот, кто смог остаться в игре до конца.

6 – Игра «Я дрозд, ты дрозд».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Каждый ребёнок находит себе пару и после этого все пары встают в два круга – один из пары во внешний круг, другой из пары во внутренний круг – друг напротив друга. Далее ведущий говорит слова и показывает движения, а задача ребят за ним повторять:

- «Я – дрозд и ты – дрозд» (показывает сначала на себя, потом на того, кто перед ним);
- «У меня нос и у тебя нос» (показывает на свой нос, потом на нос того, кто перед ним);
- «У меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие» (показывает на свои щёки, потом на щёки того, кто перед ним);
- «Мы с тобой два друга – любим мы друг друга» (обнимают друг друга).

Далее внешний круг делает шаг вправо, встаёт напротив другого человека и повторяется то же самое. Желательно, чтобы круги совершили полный оборот. Можно менять скорость произношения фраз, тембр голоса и т.д.

7 – Игра «Необычный город».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ведущий (педагог) рассказывает ребятам, стоящим в кругу интересную историю про необычный город – какие там дома, какие улицы, какие машины, какие домашние животные (фантазирует). Далее говорит, что в этом необычном городе живут необычные люди – которые ходят вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять), здороваются друг с другом вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять), а кто-то здоровается вот так (показывает новый способ и предлагает ребятам повторять), а когда они приходят друг к другу в гости, то радуются вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять). Как вы думаете, в каком городе живут такие люди? (варианты ребят) Вы правы! (при любом варианте ответа – ответ ведущего положительный, потому что это фантазия). История может быть длиннее – всё зависит от фантазии ведущего.

8 – Игра «Виртуальная экскурсия».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята разбиваются парами, и ведущий предлагает одному из пары закрыть глаза, а второму взять этого человека за руки и провести ему виртуальную

экскурсию – по своему дому (как будто сходили в гости), по какому-то городу, по воображаемой комнате или замку. Тот, кто проводит экскурсию – даёт поле для воображения человеку, который находится с закрытыми глазами, а второй пробует всё это представить, и может по ходу задавать вопросы. Потом ребята меняются ролями – один становится экскурсоводом, а второй – участником экскурсии и закрывает глаза. Игра может повторяться несколько раз – в таком случае формируются новые пары и выбираются новые локации. Такая игра помогает ребятам не только научиться взаимодействовать друг с другом, но и развивает воображение.

9 – Игра «Зеркало».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята находят себе пару и встают друг напротив друга, рассредоточившись по всей территории помещения или площадки. Один из пары становится ведущим, второй – его зеркалом. Задача ведущего – показывать разные движения, ускоряясь или замедляясь, а задача зеркала максимально точно воспроизводить всё, что показывает ведущий, с такой же скоростью. Спустя время ребята меняются ролями в паре, а после этого ищут себе новых напарников.

10 – Игра «Лабиринт».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка, покрывало, малярный скотч, небольшой мячик.

Описание игры: Предварительно на покрывале малярным скотчем или цветной изолентой педагог делает лабиринт. Все ребята берутся за края покрывала равномерно. На старт лабиринта кладётся небольшой мячик. Задача ребят – прокатить мячик по лабиринту, не задевая его стенок и не выходя за границы.

11– Игра «Электрическая цепь».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка, фломастеры или карандаши по количеству участников.

Описание игры: Все ребята встают в один круг и получают по одному карандашу или фломастеру. Дальше они кладут этот карандаш или фломастер рядом со своей правой ногой. После этого ведущий (педагог) озвучивает задание: «Вам необходимо создать электрическую цепь. Она будет работать только тогда, когда каждый из вас только указательными пальцами будет касаться карандашей или фломастеров справа и слева от вас. Ничем другим брать карандаши или фломастеры нельзя. Если у кого-то карандаш или фломастер падает, то мы начинаем с начала и пробуем до тех пор, пока у нас не получится все карандаши или фломастеры поднять с пола на уровне наших плеч».

12 – Игра «Прикосновение».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Вожатый дает задания детям прикоснуться рукой к предмету или к человеку согласно заданию (например, прикоснитесь к тому, кто живет в 1 комнате, к тому, у кого карие глаза, синие брюки и т.д.).

13 – Игра «Комплимент».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка, мешочек или шляпа, небольшие листочки бумаги, ручки.

Описание игры: Ребята пишут на небольшом листочке своё имя, сворачивают и кидают листочек в мешочек или шляпу. После этого вожатый перемешивает эти листочки и предлагает ребятам вытащить по одному новому листочку уже с написанным именем. И о том человеке, имя которого ребёнок вытащил, необходимо сказать что-то хорошее.

14 – Игра «Перестройка».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры:

1 уровень игры:

Ведущий (педагог) предлагает ребятам за определённое время построиться по росту, по размеру обуви, по дате рождения, по другим признакам.

2 уровень игры:

Ведущий (педагог) предлагает ребятам объединиться в четвёрки и за определённое время из рук и самих себя строить заборы разных видов. Пока идёт отсчёт от 10 до 1 – один вариант, потом от 9 до 1 – уже новый вариант, от 8 до 1 – новый и так далее, пока не останется последний вариант – 3-2-1.

3 уровень игры:

Все ребята берутся за руки и закрывают глаза. Ведущий (педагог) называет фигуру, а задача ребят, не открывая глаз и не расцепляя рук, построиться в неё. Начинаем с круга, потом квадрат, треугольник и т.д.

15 – Игра «Фотография».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом и выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребятам даётся определённая тема, например, им нужно из самих себя построить большой корабль/самолёт/автомобиль и т.д. Далее на это даётся определённое время, и ребята выстраивают фигуру. После окончания времени – педагог делает фото ребят и просит рассказать, что у них получилось, кто какую функцию выполняет.

16 – Игра «Ка-Ра-Бас!».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг и далее слушают команды ведущего. Ведущий говорит число (минимум – 1, максимум – сколько человек в отряде) и называет быстро фразу «Ка-Ра-Бас!» по слогам. За это время вперёд должны выпрыгнуть то количество человек, сколько сказал ведущий.

Примеры игровых программ:

1 – Игровая программа «Возвращение из космоса».

Условия проведения: ровная просторная площадка, жетоны для деления команды с изображением землян и космонавтов, таблички «Ракета» и «Космодром», небольшая досочка или мелок для обозначения границ условной досочки, условный строительный материал (мягкий конструктор, кубики, игрушки и т.д. – любые небольшого размера предметы).

Описание игровой программы: Предварительно ребята делятся на две группы – одни – Земляне (*те, кто по игровому сюжету остался на планете*), другие – Космонавты (*те, кто по игровому сюжету отправился на покорение космоса*). Разделить их можно с помощью картинок – человечек на планете и космонавт на ракете.

Сценарий игровой программы:

Ведущий: «Когда-то, лет 90 назад мы с вами провожали наших космонавтов – братьев, сестёр, родных и близких – покорять новые планеты, но очень долго не могли выйти с ними на связь, и последние несколько лет думали, что они обосновались в космосе на какой-то новой планете. Но вот нам приходит сообщение, что спустя 90 лет наша ракета с космонавтами возвращается на Землю. И сейчас мы предлагаем землянам занять своё место на «Космодроме» (*его можно обозначить условно на проводимой территории*), а космонавтам занять своё место на «Ракете» (*также обозначенной условно на проводимой территории, напротив космодрома*)».

Ребята занимают места на проводимой площадке, согласно выбранному жетону – группа «Земляне» и группа «Космонавты».

Ведущий: «Прошло так много времени, и вот наши родные и близкие возвращаются из большого космического путешествия. Но нам пришла телеграмма с информацией о том, что время в космосе и на Земле идёт по-разному, и те, кто оставался на Земле уже наверняка постарели, а путешественники наши остались такими же, какими они улетали с планеты. И теперь мы с вами не знаем, кто же был нашим родственником. Поэтому наша задача: всех и каждого встретить тепло, с объятиями, чтобы никого не обидеть. Вы готовы к встрече?».

Свой ответ даёт группа «Земляне».

Ведущий (обращаясь к группе «Космонавты»): «Ваш удивительный полёт подходит к завершению. Добро пожаловать домой, на Землю! На космодроме вас ждут ваши родственники – бегите скорее навстречу к ним, они вас очень долго ждали и уже соскучились!».

Ребята обеих групп бегут на встречу, приветствуют друг друга, обнимаются, обмениваются добрыми словами.

Ведущий: «Ну что, поздравляем вас – вы снова вместе! И нам уже пора отправляться домой, только вот нас много, а автобус-то у нас один! Ну ничего, в тесноте – да не в обиде. Предлагаю вам садится в автобус».

После этого ведущий поясняет ребятам, что значит сесть в автобус: это значит, что им нужно встать в круг – тесно-тесно друг к другу, повернуться всем направо, чтобы видеть затылок впереди стоящего человека, сомкнуться ещё плотнее и одновременно сесть на коленки человека сзади. Ребята выполняют упражнение, при этом поют любую песню на их выбор. Если они справились быстро, то ведущий может усложнить задание и, например, сказать, что таким образом им нужно ещё пройти по кругу.

Ведущий: «У нашего автобуса закончился бензин и дальше он ехать не может. Нам придётся выйти здесь».

Ребята завершают упражнение и как будто выходят из автобуса.

Ведущий: «До дома мы с вами не добрались, но заночевать нам где-то необходимо. А так нас много, мы с вами можем построить дом вот на этой полянке (*показывает перед собой*). Вот только на неё нам с вами нужно попасть, ведь вокруг этой полянки ров, и есть только одна дощечка, по которой мы можем перебраться».

После этой фразы ведущий или кладёт дощечку, или условно обозначает её края двумя параллельными линиями. Задача ребят перебраться на другой берег – на полянку. При этом – на эту дощечку первоначально встают несколько человек (детям можно сказать – это делается для того, чтобы её не сдуло ветром), а остальные должны перейти таким образом, чтобы никто не с неё не оступился и не задел пол.

Ребята выполняют упражнение, перебираются на другой берег.

Ведущий: «Ну вот мы с вами на нашей полянке, только вот машина со строительным материалом сюда заехать не может, и нам с вами нужно этот материал весь передать».

Для выполнения этого упражнения ребятам нужно взяться под руки в одну цепочку так, чтобы правая рука была сверху левой руки соседа справа, а левая рука лежала снизу под правой рукой соседа слева. Далее с одного конца на другой ребятам предстоит передать предметы, не уронив их (если роняют – это как будто минус один строительный материал). Это могут быть мячи, игрушки, кубики, шишки, палочки и т.д.

Ведущий: «Ну вот, весь строительный материал на месте, теперь можно приступать к строительству дома».

Ребята из условного строительного материала создают дом (обозначают границы – где и что находится). После этого ведущий предлагает им занять место в доме и рассказать, кто какое место занял и почему. Ребята занимают места, рассказывают о своём выборе.

Ведущий: «Ну вот, наш новый и дружный дом! Можно справить новоселье и дружно спеть любимую песню».

Ребята поют песню, поздравляют друг друга и на этом игровая программа завершается.

2 – 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 – поместиться 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 – так 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 в команду забирает человека, не успевшего назвать его имя. Игра продолжается до тех пор, пока все не будут 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 время и задание 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».

Далее 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 сообразить и назвать пример – если ведущий сказал фрукт, то участник говорит банан, если овощ – то свёкла и т.д. Повторяться ребятам 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.

Приложение 2

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

Форма дела: линейка открытия смены + 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 (<i>ссылка на информационную справку находится в дополнительных материалах</i>).
1. Сбор участников, построение на площади	Может начинаться с фразы «На площадь приглашаются участники смены «Содружество Орлят России». Пока отряды собираются на площади, играют орлятские песни (<i>ссылка на песни находится в дополнительных материалах</i>). Как только отряд занимает своё место на площади, вожатые выходят вперёд и начинают проводить растанцовку (<i>ссылка на обучающее видео находится в дополнительных материалах</i>).
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 небольшое вводное слово (<i>может содержать информацию об участниках, о смене, о том, что ждёт ребят в ближайшие 14 дней</i>). Далее ведущие переходят к тому, что «Мы – Орлята России, мы – часть нашей большой и необъятной страны, у которой есть свои символы и свои традиции» и подводят участников сбора к торжественной части.
3. Торжественная часть	Торжественная часть включает в себя: поднятие Государственного флага РФ, исполнение Государственного гимна РФ, приветственное слово организаторов и гостей. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: - По традиции, смена считается открытой после поднятия Государственного флага Российской Федерации. (звучит сигнал «Орлёнок» – <i>ссылка на сигнал находится в дополнительных материалах</i>) - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации поднять. Смирно! Звучит Государственный гимн Российской Федерации! (исполнение Государственного гимна РФ, поднятие Государственного флага РФ – <i>ссылка на Государственный</i>

	<i>гимн РФ находится в дополнительных материалах)</i> - Вольно! - Смена «Содружество Орлят России» объявляется открытой! - Для приветственного слова к микрофону приглашаются ... <i>(приглашение гостей или администрации лагеря).</i> После приветственного слова организаторов и гостей, ведущие ещё раз поздравляют ребят с открытием смены и переходят к объявлению творческого номера.
4. Творческий номер	Творческий номер может быть подготовлен творческим коллективом, каким-либо классом, или вожатским составом до начала смены – это может быть песня, танец, и др. Номер должен быть ярким, заряжающим.
5. Переход на игру-путешествие по лагерю.	После того, как дан официальный старт смене, ребята отправляются знакомиться с лагерем и его инфраструктурой. Игра-путешествие может быть организована как на уровне отряда – в таком случае вожатые проводят её самостоятельно, или на уровне лагеря – в таком случае после творческого номера начальник лагеря вручает отрядам маршрутные листы и даёт обратный отсчёт для начала игры-путешествия по лагерю.

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 на своей территории, поддерживать порядок и проявлять гостеприимство, а территорию других отрядов и не нарушать, врываясь без разрешения, прерывая дело или мешая шумом важному разговору;

2 вариант – игра-путешествие может пройти в формате игры по станциям, где каждая станция соответствует значимому месту в лагере. На ней даётся небольшая информация про это место и дополнительная информация (например, о правилах). Пример станции: станция у столовой – дети знакомятся, где у них будет проходить приём пищи, и кто является сотрудниками столовой, здесь же узнают о том, в какое время они будут питаться, и на этой же станции ребята могут получить творческое задание (например, нарисовать циферблат, отметить часы приёма пищи и нарисовать там 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 понимать где он находится, к кому можно обратиться по тому или иному вопросу, где в лагере расположены места, необходимые ребёнку (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:

1. Информационная справка о Государственных символах Российской Федерации (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/AU2bBlreOwCK4Q>
2. Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHHg>
3. Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>
4. Фанфары для выхода ведущих (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/FknILQL2wV_Gag
5. Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/dR5I--Jmgd-Vzw>
6. Государственный гимн РФ (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/7yIy1JW3I4EBOw>

Приложение 3

План-конспект творческой встречи орлят «Знакомьтесь, это – мы!»

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: творческая встреча орлят подразумевает знакомство отрядов друг с другом, творческую презентацию визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллективом учителей, педагогов, наставников-старшекласников, которые принимают участие в реализации смены.

Оборудование и материалы: оборудование для музыкального и визуального сопровождения (ноутбук, проектор, экран, колонки, микрофоны, фонограммы), необходимые костюмы и реквизит для отрядов.

Место проведения: актовый зал

Особенности подготовки: творческая встреча орлят предполагает выступление отрядов (*классов*) на сцене с представлением своей визитки, названия и девиза. Поэтому предварительно, до момента проведения творческой встречи орлят, необходима качественная подготовка.

1-й шаг – Знакомство ребят с задачами дела, выработка первоначальных идей. Когда отряд (*класс*) узнаёт, что им необходимо подготовить творческое выступление, они должны понимать, что они должны там отразить. В своей визитке отряду необходимо показать уникальность их коллектива, то есть чем их отряд (*класс*) отличается от остальных, и какие ребята собрались в этом коллективе. Как только ребята понимают, что им необходимо сделать, вместе с педагогом они вырабатывают идеи, что это может быть – покажут они свою особенность и индивидуальность через танец или песню, или сыграют сценку, или может придумают и подготовят театр теней, или это будет интерактив с залом, где они

покажут себя. Идеи принимаются все, так как не бывает плохих и неправильных идей, в любой идее можно найти что-то интересное и их можно объединить вместе.

2-й шаг – *Определение установок на подготовку творческого номера.* Организаторы смены заранее обозначают временной регламент выступления (*обычно это 2-3 минуты, если отрядов в лагере немного – то время может быть 5-7 минут*) и обязательные условия, которые должны быть в визитке (*название, девиз, возможно картинка с визуальным оформлением на экран*). Ограниченный регламент позволяет не затягивать дело. На основе этого отряд (*класс*) формирует итоговую идею и начинает подготовку творческой визитки.

3-й шаг – *Подготовка визитки.* Подготовка визитки начинается с планирования, чтобы не упустить самое важное, что нужно подготовить. Отряду нужно понять: в чём они будут (*костюмы, внешний вид*), какой будет сцена во время их выступления (*визуальное оформление – декорации/видеоряд/футаж/картинки, реквизит для номера*), какое будет музыкальное сопровождение номера (*живой звук, фонограммы, количество микрофонов, необходимое музыкальное оборудование – возможно использование музыкальных инструментов*), будет ли какая-то игра со светом (*затемнение, мигание, спецэффекты*), какой будет сценарный ход их визитки и кто какую роль будет играть. После того, как всё учтено, отряд (*класс*) полноценно приступает к подготовке – репетирует, подбирает всё необходимое для выступления.

4-й шаг – *Репетиции.* Прежде, чем выступать на сцене, ребята должны отрепетировать номер, чтобы почувствовать размеры сцены, узнать кто из какой кулисы выходит и в какую уходит, где брать микрофоны на время выступления и т.д. Во время репетиции с ребятами важно проговорить о правилах поведения в зале и правилах работы на сцене.

В то время, пока ребята находятся в зале и ждут своего выступления – они смотрят выступления других ребят. В это время нужно вести себя тихо, по залу не бегать. Когда артисты выходят на сцену или уходят с неё – необходимо аплодировать, поддерживать их. Если необходимо выйти, то делать это нужно между номерами, пока идут аплодисменты. За 2 номера до своего, отряду необходимо выйти из зала, чтобы успеть подготовиться, разойтись по кулисам, с которых они выходят, взять реквизит и микрофоны, и настроиться на выступление. За кулисами шуметь нельзя, так как всё будет слышно в зале.

Когда ребята становятся артистами – нужно показать, как они ведут себя на сцене – как выходят (*с улыбкой, лицом к зрителю с немного развёрнутым корпусом*), где работают (*обычно это центр сцены или площадка, посередине между центром и передним краем*), как говорят в микрофон (*нельзя вставать напротив колонок – будет фонить звук, нельзя стучать по микрофону, чтобы проверить звук и т.д.*), кто и в какой момент выносит и уносит декорации и другой реквизит.

После завершения номера ребята спокойно без шума возвращаются в зал (*также между номерами, во время аплодисментов*) и снова становятся зрителями.

4 – Готовность к выступлению. Перед выступлением важно ребят настроить – это могут добрые слова-пожелания, а могут быть свои отрядные традиции – сделать солнышко из рук и пожелать удачного выступления, или «обнимашки», которые зарядят всех выступающих и т.д. Как только ребята готовы, ещё раз нужно проверить их внешний вид (*забранные волосы, единый стиль/костюмы, обувь*), наличие микрофонов, и помочь занять свои места за кулисами.

Помимо подготовки ребят, большая часть подготовки ложится на организаторов творческой встречи орлят и на педагогов, работающих с детьми.

Организаторам необходимо подготовить сценарий творческой встречи орлят, включающий небольшое яркое вступление (*возможно старт определённой сюжетной линии*), связи между творческими номерами, интересное завершение дела. По мере готовности сценария, начинается работа ведущих. Они должны быть яркими и харизматичными, умеющими ориентироваться в сценарии и по возможности импровизировать, чтобы суметь в любой момент времени заинтересовать зрителей. Отдельное внимание необходимо уделить оформлению сцены, а также найти людей, кто будет работать с микрофонами за кулисами (*контролировать процесс*), с музыкой (*чтобы всё вовремя включить и проверить готовность всех фонограмм для выступлений*), с визуальным рядом и освещением.

Педагогический коллектив также готовит свою творческую визитку, которая для ребят станет примером, образцом для подражания.

По итогам выступления отрядам вручаются волшебные книги (*ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах*), открыть которые им предстоит на следующий день.

Дополнительные материалы:

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

8. Заставка на экран «Творческая встреча орлят» (изображение):
<https://disk.yandex.ru/i/kNJdr5fY342IRA>

Приложение 4

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

Форма дела: игровая программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: игровая программа предполагает выполнение участниками заданий и игр на сплочение и командообразование, и проведение для других ребят своей игры, с которой они 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	Игровая программа начинается с общего сбора участников и проверки готовности отрядов к игровой программе. Каждый отряд произносит своё название и девиз (<i>кроме названия и девиза отряды могут подготовить общий элемент, объединяющий команду</i>). 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. Игра заключается в следующем: все участники делятся условно на 3 большие группы. Одна группа будет громко кричать слово «Вместе» (<i>ребята сразу пробуют это сделать</i>), вторая группа – «Мы» (<i>ребята сразу пробуют это сделать</i>), третья группа – «Команда» (<i>ребята сразу пробуют это сделать</i>). На какую группу ведущий показывает рукой, той группе 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!» После игры ребята узнают из чего будет состоять игровая программа (<i>2 этапа</i>). После этого ребята получают маршрутные листы и отправляются отрядами на прохождение заданий первого этапа.
2. Первый этап игровой программы – «Вместе мы команда»	Первый этап игровой программы включает в себя задания, упражнения и игры, позволяющие ребятам продемонстрировать умения работать в команде. Примерный перечень игр, заданий и упражнений, которые можно использовать для первого этапа: 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. Вместо дощечек можно использовать листы картона с проделанными в них отверстиями. 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 необходимо 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 с начала.

3 – Упражнение «Кочки»

Реквизит: «кочки» – дощечки или большие листы картона любой геометрической формы.

Описание упражнения: команде предоставляется до 6 «кочек». Их задача переправиться с одного «берега» на другой, не наступая на поверхность, кроме «кочек». После первого участника, который начал путь не должно быть так, что хоть одна кочка оставалась 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: внутри треугольного поля, обозначенного натянутыми верёвками на высоте 70-120 см от земли, помещён умеренно лёгкий 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 – за его пределы.

6 – Задание «Шишка в центре»

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

Описание задания: это задание позволяет помимо командного взаимодействия увидеть возможность мыслить нестандартно, так как то, что не запрещено – то разрешено.

Ребята, придя на станцию получают листок с заданием, на котором написано «Одной девочке из вашей команды, не

	заступая за черту нужно попасть шишкой в центр газеты». При этом есть нарисованная черта, в метрах 10-15 лежит лист газеты, и рядом с чертой есть много шишек. Ребята могут попробовать кидать шишки, возможно кто-то попадёт. Но могут быть и такие команды, кто догадается о следующем: мальчики могут взять девочку и перенести её на руках, или мальчики могут сходить за газетой и принести 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. Эти и другие игры можно использовать в первом этапе игровой программы. Желательно взять 4-6 игр, так как большее количество займёт достаточно много времени, и ребята не успеют перейти на следующий этап. На этот этап отрядам отводится 30 минут.
3. Второй этап игровой программы – «Отрядные игры»	Второй этап игровой программы начинается с того, что все участники снова собираются в одном месте на точке старта. Пока все собираются, снова 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 (это зависит от количества отрядов в лагере), занимают свободную площадку, и друг для друга внутри пары /тройки проводят игру, которую подготовили во время отрядного творчества. На этот этап отрядам отводится 15 минут.
4. Подведение итогов дела	По итогам проведения двух этапов игры отряды вновь собираются на точке старта и им предлагается встать со своим отрядом в орлятский круг и подвести итоги – стала ли их команда дружнее, какие эмоции они испытывают от проведения своей игры, понравилась ли им игра другого отряда и т.д.

Дополнительные материалы:

9. Песни для растанцовки (фонограммы): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>

10. Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>

План-конспект конкурса знатоков «Ларец народной мудрости»

Форма дела: конкурс.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: конкурс знатоков направлен на знакомство детей с устным народным творчеством России/региона Российской Федерации. Это могут быть сказки и сказки, рассказы, былины, повести, песни, пословицы и поговорки.

Оборудование и материалы: игровое поле, элементы игры, материалы заданий, ноутбук, фонограммы, колонка, бумага, фломастеры.

Место проведения: аудитория со столами и стульями по количеству участников.

Сценарный ход дела:

1. Послание от жителей Страны Маленьких и Великих Открытий	В начале дня ребята находят в волшебной книге новое послание от жителей Страны Маленьких и Великих Открытий. На этот раз жители хотят познакомить ребят с устным народным творчеством, включающим в себя разнообразные сказки, былины, пословицы, поговорки, песни, потешки и многое другое.
2. Деление на команды	Для того, чтобы участвовать в конкурсе знатоков, отряд предварительно необходимо поделить на 3 команды. К этим командам могут быть прикреплены персонажи, которые будут помогать командам. Команды предварительно могут придумать названия и кричалки.
3. Выполнение заданий конкурса знатоков	Варианты заданий предложены ниже – можно воспользоваться ими, а можно придумать и подобрать свои варианты. Содержание заданий может быть ориентировано на знакомство с региональным устным народным творчеством. Если регион не обладает образцами устного народного творчества, то можно взять устное народное творчество страны в целом.
4. Подведение итогов конкурса знатоков	По итогам дела ребятам можно вручить грамоты или медали знатоков, а также наградить аплодисментами.

Конкурс знатоков может строиться по принципу «Своей игры», где есть 3 категории: «Сказки и былины», «Пословицы и поговорки», «Песни и потешки» и 5 уровней заданий и вопросов – за 100, 200, 300, 400 и 500 баллов. Поле игры может быть не стандартным – в форме таблицы, а интересным для данной категории детей – в форме дуба у Лукоморья, на котором золотая цепь и кот учёный – как символ знаний и мудрости (*ссылки на игровое поле и элементы игры находятся в дополнительных материалах*).

Ниже в таблице предложены варианты заданий и примеры материалов, которые можно использовать. За основу можно взять и устное народное творчество своего региона,

таким образом дети познакомятся с культурным наследием своего родного края, своей малой Родины.

Категория	Примеры используемых материалов	Варианты заданий
«Сказки и былины»	Сказки: «Лиса и заяц» «Две сестры» «Петух и жерновцы» «Мужик и барин» «Репка» «Колобок» «Летучий корабль» «Каша из топора» «Зайкина избушка» «Вершки и корешки» «Курочка Ряба» «Царевна Несмеяна» «Жихарка» «Федот-стрелец» «Финист – ясный сокол» Былины: «Илья Муромец и Соловей-разбойник» «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» «Вольга и Микула Селянинович» «Добрыня Никитич и Алёша Попович»	1) Отгадать сказку или былинку по картинке или по её элементу. 2) Отгадать сказку или былинку по фразе из неё. 3) Отгадать персонажа сказки или былины по описанию. 4) Отгадать персонажа сказки или былины по фразе, которую говорит персонаж. 5) Отгадать сказку или былинку по нескольким персонажам. 6) Разгадать кроссворд. 7) Разгадать ребусы.
«Пословицы и поговорки»	Без труда не вынешь и рыбку из пруда. Береги землю родимую, как мать любимую. В здоровом теле – здоровых дух. Видно птицу по полёту – человека по делам. Где родился – там и пригодился. Глаза боятся, а руки – делают. Грамоте учиться – всегда пригодится. Делу время — потехе час. Добрый человек добру и учит. Жизнь дана на добрые дела. Лучше хорошо поступить, чем хорошо говорить. Нет друга – ищи, нашёл – береги. Один в поле не воин. При солнышке тепло, при матушке добро. Семь раз отмерь, один отрежь. Скучен день до вечера, коли делать нечего.	1) Сопоставить начало и конец пословицы или поговорки. 2) Вставить пропущенные слова. 3) Сопоставить пословицу или поговорку с соответствующей ей картинкой. 4) Найти похожие по смыслу пословицы и поговорки. 5) Изобразить мимикой и жестами пословицу или поговорку. 6) Разгадать ребусы. 7) Составить пословицы или поговорки из отдельных слов.

	Старый друг лучше новых двух. Терпенье и труд всё перетрут. Труд человека кормит, а лень портит. Человек без друзей – что дерево без корней.	
«Песни и потешки»	Песни: Баю-баю, надо спать, Все придут тебя качать! Приди конь – успокой, Приди щука – убаюкай, Приди сом – дай нам сон, Приди пеструшка – дай подушку, Приди свинка – дай перинку, Приди котик – закрой ротик, Приди ласка – закрой глазки! Баю-баю, надо спать, Все придут тебя качать! Как на (имя именинника) день рожденья, Испекли мы каравай, Вот такой вышины. Вот такой нижины. Вот такой ширины, Вот такой ужины. Каравай, каравай! Кого любишь – выбирай! Я люблю, конечно, всех, А вот (имя участника) больше всех! Скок-поскок! Молодой дроздок По водичку пошёл, Молодичку нашёл. Молодиченька Невеличенька – Сама с вершок, Голова с горшок. Молодичка-молода Поехала по дрова, Зацепилась за пенёк, Простояла весь денёк. Жили у бабуси Два весёлых гуся, Один – серый, другой – белый, Два весёлых гуся. Один – серый, другой – белый, Два весёлых гуся! Мыли гуся лапки	1) Вставить пропущенные слова. 2) Исполнить песню или потешку. 3) Отгадать песню или потешку по мелодии. 4) Пояснить, о чём поётся в песне или потешке. 5) Составить верный порядок строчек в песне или потешке. 6) Изобразить строчку из песни или потешки мимикой и жестами. 7) Нарисовать сюжет песни или потешки.

	В луже у канавки, Один – серый, другой – белый, Спрятались в канавке. Один – серый, другой – белый, Спрятались в канавке! Вот кричит бабуся: «Ой, пропали гуси! Один – серый, другой – белый, Гуси мои, гуси! Один – серый, другой – белый, Гуси мои, гуси!» Выходили гуси, Кланялись бабусе, Один – серый, другой – белый, Кланялись бабусе. Один – серый, другой – белый, Кланялись бабусе! Потешки: Зайка серый наряжается, Видно в гости собирается. Вымыл носик, вымыл лобик, Вымыл ухо, вытер сухо. Надел бантик, стал он франтик. Сорока – белобока Летела издалёка К малым птенчикам, К своим детушкам. Детки малые пищат, Есть хотят, пить хотят. Мишка – топтыжка По лесу гулял. Мишка – топтыжка Малину искал. Сердится мишка, Рычит и топочет: Нету малины, А кушать он хочет! Лисонька – лисичка, Ты где была? В деревне. Лисонька – лисичка, Что ты там делала? Стерегла уток, Стерегла курочек. Как у Яшки у кота Шубка очень хороша: На груди манишка,	
--	--	--

	На ногах штанишки, На пушистых лапках Коготки-царапки. Яша – котик озорной, Он веселый и смешной: Любит мячик он гонять, На подушечке лежать.	
--	---	--

Дополнительные материалы:

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

12. Пример оформления игрового поля (изображение):
<https://disk.yandex.ru/i/4DFAF6wmZFT6rA>

13. Пример оформления элементов игры (изображение):
<https://disk.yandex.ru/i/rlxluzPb3flj3A>

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

Форма дела: театральный час.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: ребята с помощью игрового приёма определяют сказку, которую им предстоит инсценировать. «Здесь и сейчас» готовят костюмы из подручных средств, придумывают простые реплики, репетируют. После чего открывается занавес и начинаются представления отрядов. После всех выступлений ребят ждёт сюрприз – небольшое творческое представление – экспромт от вожатых на сцене.

Оборудование и материалы: мешочек или шляпа, цветные жетоны по количеству отрядов (у каждого отряда свой цвет), паззл 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 эстрада со сценой.

Сценарный ход дела:

1. Старт творческого дела. Жеребьёвка сказок	В начале дела 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 необходимо в том помещении, где проходит дело, найти все элементы того же цвета, который им достался. Собрав все элементы, отряд собирает картинку (как паззл) и отгадывает, какая сказка им досталась для инсценировки (<i>ссылка на перечень сказок находится в дополнительных материалах</i>). Если отряд сможет догадаться раньше, не успев собрать все элементы, он может приступить к следующему этапу.
2. Подготовка инсценировки и репетиция	Подготовка инсценировки сказки начинается с того, что ребятам необходимо распределить роли и в общей костюмерной найти костюмы для своих персонажей и

	изготовить самостоятельно недостающие элементы. После того, как образы собраны и герои готовы, начинается репетиция сказки. Во время репетиции отряд может выбрать разные варианты представления: 1 вариант – выбирается рассказчик, который читает сказку, а герои только изображают её. 2 вариант – выбирается рассказчик, который читает сказку, а герои произносят свои реплики. 3 вариант – выбирается рассказчик, который только комментирует некоторые действия героев, а герои самостоятельно отыгрывают сюжет. 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 конферанса и представления участников. Далее на сцену приглашаются отряды, по очереди, друг за другом. 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 «Экспромт».
4. Подведение итогов	По итогам всех выступлений отрядам вручаются дипломы с разными номинациями.

Дополнительные материалы:

14. Перечень русских народных сказок (текстовый документ):
<https://disk.yandex.ru/i/jP0RpyKg4Cm3w>

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

Приложение 6

План-конспект большой командной игры «Физкульт-УРА!»

Форма дела: командная игра.

Участники дела: группы отрядов.

Краткое описание дела: большая командная игра «Физкульт-УРА!» предполагает прохождение коллективом отряда-класса спортивных испытаний, где они могут показать себя как настоящий коллектив, который поддерживает каждого и уважает мнение других.

Оборудование и материалы: 3-е ворот (могут быть футбольные, могут быть изготовлены самостоятельно), разметка игрового поля (мелом или малярным скотчем), материалы для выполнения заданий (представлены в примерах), свисток, стол и 4 стула для центрального сектора.

Место проведения: стадион или другая просторная ровная площадка с мягким покрытием.

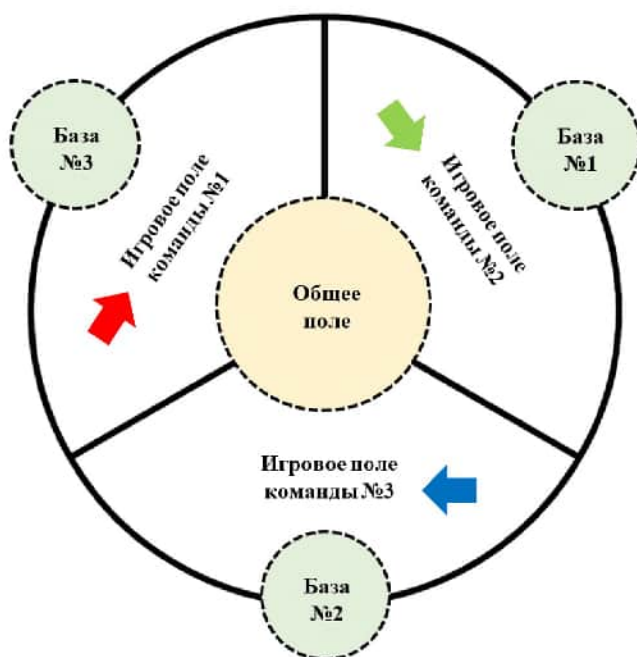
Сценарный ход дела:

Участниками большой командной игры (далее – игры) одновременно являются 3 отряда, которые предварительно готовят отличительные знаки. Во время игры командам предстоит выполнять общие и индивидуальные задания, охранять базу, которая находится на их игровом поле.

Игровое поле представляет собой круг, разделённый на три равных сектора:

- «Игровое поле команды №1» (сектор обозначен на схеме стрелкой красного цвета);
- «Игровое поле команды №2» (сектор обозначен на схеме стрелкой зелёного цвета);
- «Игровое поле команды №3» (сектор обозначен на схеме стрелкой синего цвета).

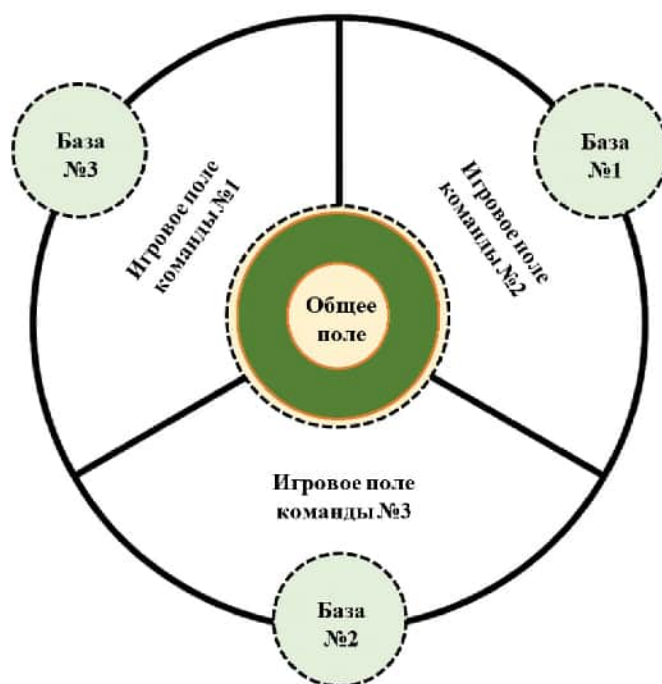
На них команды находятся большую часть времени и выполняют общие задания. Игроки каждого сектора могут покинуть своё игровое поле. В этом случае, представители другой команды могут их осалить (то есть догнать и задеть). Если игрока задела, то он замирает неподвижно на месте до тех пор, пока его тем же действием не спасёт кто-то из своей команды. На своём секторе перемещение свободное.



На каждом игровом поле находятся «Взрослые», которые наблюдают за процессом игры и проверяют выполнение командных заданий и информируют главного ведущего о возможности выдачи следующего командного задания.

В центре игрового поля есть круг меньшего размера – это «Общее поле игры» (обозначен на схеме оранжевым цветом). На нём располагается основной ведущий игры, который выдаёт командам общие и индивидуальные задания, а также ведёт учёт времени. Если игроки разных команд оказываются на общем поле, то они могут на нём свободно перемещаться.

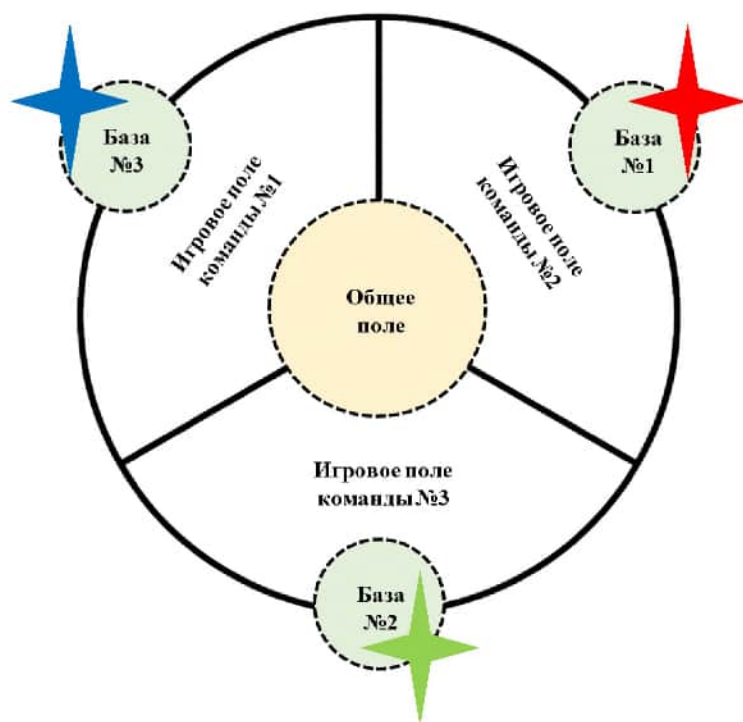
Игроки, прибывшие по свистку на выполнение индивидуального задания, выполняют задание, находясь на территории общего поля. Правильность и скорость выполнения индивидуального задания отслеживает ведущий игры. Он же ставит каждому индивидуальному участнику отметку, и фиксирует результат в бланке игры (индивидуальный и общий).



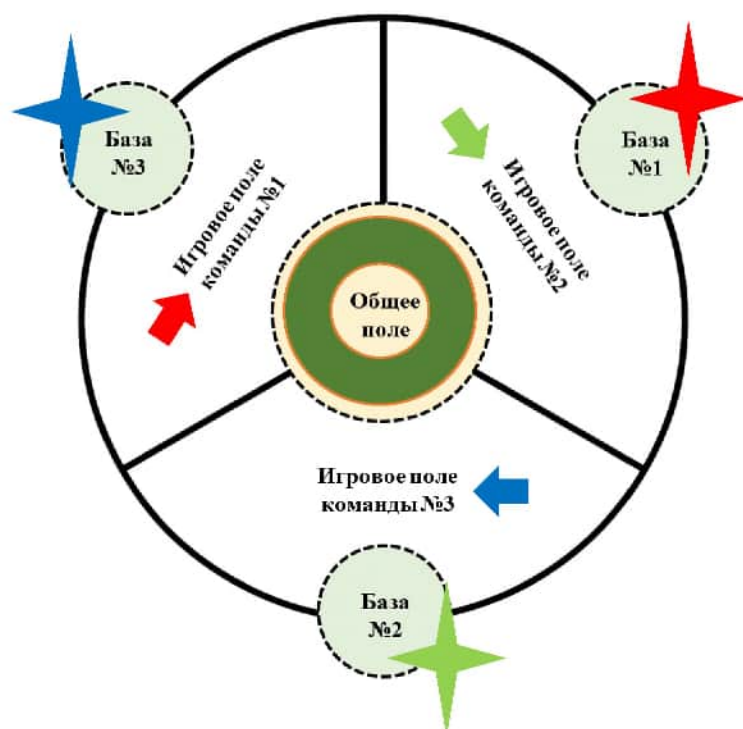
Круги небольшого размера, которые находятся на окраине каждого сектора – это базы с предметами для выполнения общих командных заданий:

- «База №1» (на схеме обозначена красным цветом и относится к команде «1», но расположена на поле второй команды);
- «База №2» (на схеме обозначена зелёным цветом и относится к команде «2», но расположена на поле третьей команды);
- «База №3» (на схеме обозначена синим цветом и относится к команде «3», но расположена на поле первой команды).

Номер базы соответствует номеру команды, которой она принадлежит. Находясь внутри своей базы, игрока никто не может осалить, поэтому там он может провести любое количество времени. Заходить на территорию базы другой команды запрещено. Один игрок может из базы забрать только один предмет.



В итоге поле игры выглядит следующим образом:



На общем игровом поле команды получают творческие задания, которые им необходимо выполнить всем отрядом. Предметы для выполнения задания находятся на базе, которая расположена на игровом поле другой команды (смотри схему игрового поля). Ребятам нужно определить, что им необходимо для выполнения задания, добежать до своей базы, забрать необходимый материал, и вернуться на поле своей команды. Другие команды могут им помешать это сделать. Игроки команд могут спокойно передвигаться по игровому полю своей команды, быть неприкосновенными, находясь на своей базе и в общем игровом поле. Если игрок попадает на поле другой команды – то представители той команды, на

чьём поле находится игрок, могут его задеть – осалить – в таком случае игрок замирает и ждёт помощи от своей команды, которая может его освободить, задев по руке.

Цель игры для каждого отряда: За ограниченное количество времени постараться выполнить как можно больше командных заданий. Каждое выполненное задание приносит по 10 баллов.

Параллельно выполнению командных заданий, по свистку, на общее поле приходят по одному представителю от команды для индивидуального соревнования. На общем поле собирается 3 человека. По итогам выполнения индивидуального задания – ребята приносят своим командам баллы: 3 балла – победитель, 2 балла – тот, кто занял второе место, 1 балл – тот, кто занял 3 место. Каждый раз команде необходимо отправлять разных ребят – нельзя отправлять того, кому уже поставили печать/прикрепили наклейку.

Варианты командных заданий и предметы, которые подходят для их выполнения.

Задания и необходимые предметы педагоги участвующих отрядов определяют самостоятельно. Обязательное условие – выбираются несколько заданий в общий банк игры, и к ним – одинаковый набор предметов располагают на каждой базе.

Варианты заданий написаны как пример, но можно и дополнить своими заданиями, направленными на командное взаимодействие.

Основной игровой предмет	Варианты заданий
Шишки	- Что-то выложить – какую-либо схему или рисунок - Собрать самую высокую башню - Найти интересное и креативное применение шишке - Забросить шишки в ведро - Сосчитать ногами количество шишек, находящихся под покрывалом
Камешки	- Раскрасить - Разложить на несколько частей, одинаковых по весу (не используя весы) - Определить, на что похож - Передавать, держа локтями - Построить пирамиду
Веточки или палочки	- Построить шалаш - Поднять с земли, касаясь каждой веточки только указательным пальцем (игра в кругу) - Построить фигуру - Сделать оркестр - Соорудить самый прочный плот
Листья	- Сделать костюм - Собрать самую длинную гирлянду - Разложить все листья по цветам и оттенкам - Придумать валюту – её название и обозначение - Сделать поделку
Пластиковые бутылки	- Установить, как кегли, и сбить их - Сделать плавательное средство - Придумать полезное применение - Переносить воду из одного ведра в другое с помощью дырявой бутылки

	- Построить башню
Крышки от бутылок	- Сыграть партию шашек, используя крышки - Сложить картину из крышек разных цветов - Передавать воду в крышечках по цепочке - Построить пирамидку - Гирлянда из крышек
Пластиковые стаканчики	- Установить, как в тире, и попытаться сбить с определённого расстояния - Создать телефонную связь - Перенести стакан с водой всем вместе, не касаясь его руками - Закинуть шарики в стаканчик/стаканчики - Придумать мелодию из стаканчиков и повторить её всем вместе
Пластиковые тарелки	- Попробовать запустить их как можно дальше - Сделать крышу, чтобы под ней поместилась вся команда - Собрать большой шар - Сделать так, чтобы каждый держал по 4 тарелки, и до каждой тарелки дотрагивались бы не менее 2-х человек
Пластиковые ложки	- Перенести воду из одного ведра с водой в другое ведро с водой - Ложка в зубах, передавать шишку - Сделать «ложечный» спектакль (как кукольный, только персонажи изображаются на ложках) - Из ложек делается пулемёт и шишки пытаются запульнуть в ведро - Парамы – держа ложку – перенести камешки
Мячики	- Кидать мячик разными способами по кругу так, чтобы не упал - Прокатить мячик через все руки (ладошки) за 2 секунды - Интеллектуальный пинг-понг (например, фрукт – апельсин, транспорт – велосипед...) - 5 колонн по кругу – звёздочкой перекидывать мяч. - Дать пас, всем по одному разу
Шарики	- Удерживать шарик как можно дольше в воздухе - Встать друг за другом, между ними расстояние шарик – пройти расстояние. - Сделать гусеницу – самую длинную - Из длинных шариков – сделать фигуры - Надуть шарик и отпустить – попасть в ведро
Спички	- Соорудить башню - Не дотрагиваясь до спичек и не передвигая их, сосчитать, сколько всего (сами спички предварительно высыплются на поверхность игрового поля) - Эстафетное слово (складывают слова из спичек, добавляя при этом к слову только по одной спичке) - Сложить в одну полоску от общего поля до базы (своей/ на своём поле) - Плот из спичечных коробков
Прищепки	- Соорудить самую прочную конструкцию - Попасть прищепками в тазик/центр круга (прищепки умеют «прыгать») - Собрать из прищепок слово, так чтобы оно не лежало, а стояло - Прикрепить прищепки на прибегающих на базу - Самая длинная прищепочная линия, которая держится на весу
Мелки	- Что-то нарисовать

	- Провести две параллельные линии и пройти через них как по мостику - Встать всей команде максимально плотно и обвести площадь, которую они занимают - Начертить линию и закрытыми глазами пройти по ней - Кочки для соседней команды от края поля до базы (или дорожки) // или: рисуют кружки разного цвета в разном порядке, потом им нужно пройти только по одному цвету
Газеты, бумага, картон	- Сделать летательный аппарат - Сделать домик для команды - Сделать самый большой самолётик/кораблик - Сделать костюм - Игра «Кочки»
Нитки, верёвочки	- Взяться всем двумя руками за верёвку и в определённом месте завязать узел, не отпуская руки - Сплести самую прочную косичку - Завязать из веревок 10 разных узлов - Связать самую длинную верёвку - Прыгать как через скакалку
Покрывало	- Поместиться на покрывале - Изобразить на покрывале лабиринт и всей командой, держась за покрывало провести через этот лабиринт мячик - Накрыть что-то и отгадать, сколько под ним лежит предметов. - Перекидывать друг другу мяч с помощью покрывал - Перенести человека
Крупа, макароны, горох	- Рассортировать - Выложить картинку «Наш отряд» - Сделать бусы - Разделить на равные по весу несколько кучек - Прокатить горошины по всем ладошкам и не рассыпать
Дополнительные задания*	- Представить слово «Команда» 10-ю разными способами – можно выложить, можно сфотографировать, можно нарисовать и т.д. - Найти 5 объектов одного цвета
Вспомогательные материалы, которые есть у каждой команды	Фломастеры, краски, кисточки, клей, скотч, пластилин, ножницы, канцелярские резинки (эти материалы являются вспомогательными, так как для выполнения заданий команде они могут понадобиться для того, что скрепить, разукрасить или разрезать).

Варианты индивидуальных заданий для игроков, которые проводятся на общем игровом поле.

№	Пример задания
1	Складывать камешки в плавающий стаканчик по очереди
2	Сыграть в камень-ножницы-бумага (версия обычная и с устным счётом – быстрее соперника сосчитать сумму выпавших пальцев)
3	Сыграть в «Доббль» (найти одинаковые картинки на карточках быстрее соперника)
4	Разгадать кроссворд
5	Собрать пазл

6	Разгадать ребус
7	Пройти лабиринт
8	Надуть шарик
9	Кинуть кубик
10	Отгадать загадку
11	Повторить ритм или движение
12	Соотнести (что-либо)
13	Намотать веревку на карандаш или смотать нитки в клубок
14	Сдуть спички за черту
15	Отпить из стаканчика ровно половину воды
16	Определить предмет на ощупь
17	Решить головоломку
18	Составить как можно больше слов из букв одного слова
19	Найти пару персонажам
20	Отгадать мелодию
21	Заплести косичку
22	На глаз определить, какой длины предмет
23	Отгадать, какие краски необходимо смешать, чтобы получился представленный цвет
24	Отгадать что-то по фрагменту
25	Придумать применение какому-либо предмету
26	Сложить самолётик и запустить – кто дальше
27	Решить математический диктант (клетка вверх, клетка вниз) – при этом смотреть на поле, но не рисовать. Нужно показать, где остановился ведущий, на какой клетке.
28	Показать мимикой и жестами
29	Спички (вытащить, у кого длиннее)
30	Отгадать загаданное слово из представленных
31	В какой руке предмет
32	Запомнить расположение предметов
33	Найти отличия
34	Цепочка слов (последняя буква – начало следующего слова)
35	Закрашивать на поле по две клетки по очереди.

Приложение 7

План-конспект творческой мастерской «Подарок своей семье»

Форма дела: творческая мастерская.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: творческая мастерская заключается в создании небольшого подарка своими руками для своих родных и близких.

Оборудование и материалы: столы и стулья по количеству участников, материалы для изготовления поделок (описаны в примерах).

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1. Введение в	Узнав о том, по какой стране отряд путешествовал на протяжении всего времени, ребята раскрывают тайну невидимых жителей. Этими жителями были их семья, их друзья, их страна.
---------------------	--

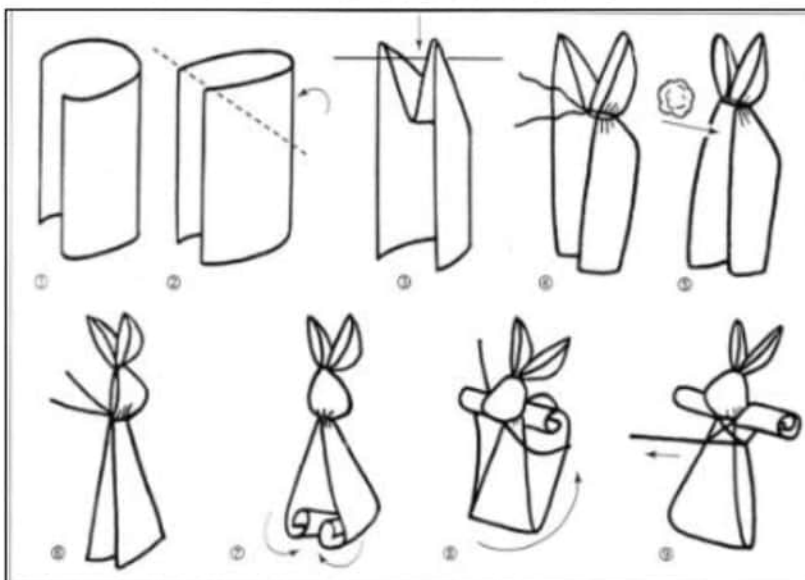
тематику творческой мастерской	Педагог предлагает ребятам поразмышлять, о том, что такое семья, прочитав выдержки из детских писем о семье: https://fondsci.ru/projects/social/950/ - Фонд социально-культурных инициатив https://fondsci.ru/projects/social/950/ - Проект «Рецепты счастливой семьи» Ссылки на книги «Рецепты счастливой семьи»: https://fondsci.ru/upload/iblock/045/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%201_mini.PDF https://fondsci.ru/upload/iblock/3e7/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%202.PDF https://fondsci.ru/upload/iblock/a49/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%203_mini.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/7de/%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%204_min.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/020/%D0%9A%D0%9D%D0%98%D0%93%D0%90%205.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/7c9/KNIGA%206.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/aa0/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%207.pdf
2. Изготовление подарка	После этого ребятам предлагается сделать подарок для своей семьи: это может быть написанное письмо, рисунок, небольшая поделка своими руками. Для того, чтобы организовать работу в коллективе, необходимо будет узнать у ребят, что они планируют сделать и посадить группы за разные столы, так как рисунок и написание письма – это более самостоятельная работа, то изготовление поделки требует непосредственного участия педагога. Варианты поделок предложены ниже. Во время выполнения работ педагог периодически подходит к столам, где ребята рисуют и пишут письмо, по окончании работы – помогает ребятам красиво завернуть и завязать ленточкой или ниточкой.
3. Подведение итогов	По итогам творческой мастерской педагог предлагает ребятам поделиться своими впечатлениями и рассказать, какие подарки они подготовили своей семье, что они чувствовали, когда создавали подарки.

ВАЖНО! Если в отряде есть дети, у которых нет семьи, эту тему затрагиваем осторожно, и больше говорим про близких людей, которые окружают ребёнка, про тех, кто всегда рядом. И в таком случае изготавливаем подарок самому дорогому человеку.

Что можно изготовить с ребятами в качестве поделки:

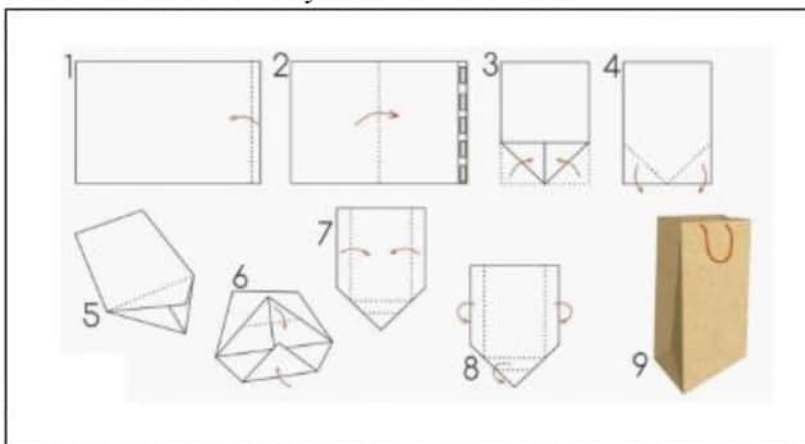
1 вариант – Тканевый оберег «Зайчик на пальчик», который ребята упакут в бумажный пакетик.

Схема изготовления зайчика:



Для изготовления такого зайчика потребуются шерстяные нитки, небольшой кусочек мягкой ткани, и немного ваты.

Схема изготовления бумажного пакетика:



Для изготовления бумажного пакетика потребуются листок бумаги, клей и ленточки для ручек.

2 вариант – Фото-рамка:

- из веточек, шишек, камешков (дополнительно понадобятся: лист картона, шпагат или джутовый шнур, клей и небольшие украшения в виде бусин, ленточек и т.д.)
- из макарон разной формы, гороха, семян, звёздочек для супа (дополнительно понадобятся: лист картона, клей или пластилин, краска и кисточки)
- из пуговиц (дополнительно понадобятся: лист картона, нитки, клей, кусочки ткани)



3 вариант – Волшебная баночка с разным наполнением:

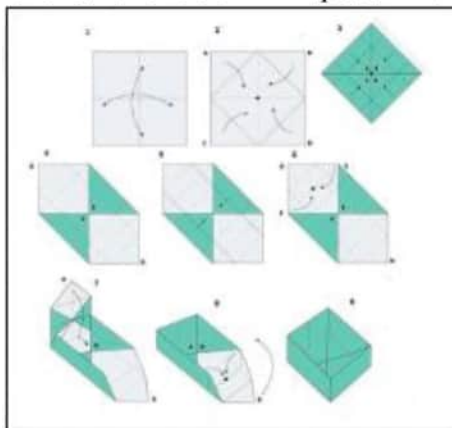
- цветная соль

- записки с пожеланиями
- звёздочки или сердечки (оригами или просто вырезанные)



4 вариант – Коробочка с «сюрпризом»

Схема изготовления коробочки:



Приложение 8

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 своего элемента организации 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 не так много, педагогам следует направить детей таким образом, чтобы они смогли со своими заданиями справиться быстро и легко, и не потерять интерес во время подготовки. Кроме того, детей должно интересовать то, что они делают: важно любое дело сделать в первую очередь интересным для ребёнка, чтобы каждый почувствовал свой вклад в общее дело.

При подготовке своей площадки на праздник важно помнить про то,

- как площадка будет выглядеть – будет ли у неё какое-либо обозначение, оформление, нужен ли стол, флипчарт или что-то другое;
- где будут размещаться гости, пришедшие на площадку – сидеть, стоять, ...;

- кто и как будет встречать гостей, какой внешний вид и что нужно для встречи – раздатка, микрофон или что-то ещё;
- чем будет наполнена площадка – выставка, интерактив, кто будет вести всё это, кто помогать и в чём будет заключаться их помощь;
- как будет завершаться площадка, кто её будет завершать, будут ли какие-то «сюрпризы» и кто будет их готовить.

До момента деления отряд на пары и микрогруппы, педагог совместно с ребятами вспоминает основную задачу, которая стоит перед ними. После этого отряд делится на несколько групп, и распределяет обязанности. 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 каждой группы педагог координирует общую деятельность, периодически интересуется, на каком этапе работы находятся группы и есть ли у ребят какие-либо затруднения, которые им нужно помочь решить. Важно, чтобы задания были достаточно простыми и реальными к выполнению.

Как только все задания группами сделаны, отряд объединяет содержание своей площадки воедино и репетирует. В репетиции необходимо задействовать всех, чтобы ребята не растерялись тогда, когда к ним придёт другой отряд.

Для проведения площадки отряд желательно разделить на 2 части так, чтобы каждая группа ребят смогла быть самостоятельной и суметь организовать деятельность площадки. Таким образом, у ребят будет возможность в определённый момент поменяться группами и посетить площадки других отрядов.

После того, как ребята знают, кто и за что отвечает, и по итогам репетиции педагог даёт положительный настрой ребят на организацию своей площадки. Он помогает им собраться и понять, что они справятся со всем и рядом на протяжении всего праздника с ними будут их старшие товарищи – старшеклассники и педагоги.

Дополнительные материалы:

1. Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт): <http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

Приложение 9

План-конспект танцевальной программы «Танцуем вместе»

Форма дела: танцевальная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: танцевальная программа направлена на знакомство ребят с национальными и народными танцами России/ региона Российской Федерации.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы.

Место проведения: большая просторная площадка на улице или в помещении.

Особенности организации дела:

Танцевальная программа «Танцуем вместе!» предполагает знакомство ребят с народными и национальными танцами страны. Причём, знакомятся они с этими танцами в процессе танцевальной программы.

То, каким образом можно организовать танцевальную программу – представлено в видео (*ссылка на видео по организации танцевальной программы представлена в дополнительных материалах*), а дополнительную информацию о народных и национальных танцах можно найти на следующих сайтах:

<https://www.culture.ru/materials/254422/tancy-narodov-rossii>

<https://www.culture.ru/materials/104023/tancuyut-vse>

https://colledg70.ru/p/do/folkSinging/vid_tanz.pdf

<https://www.perunica.ru/istoria/735-russkie-narodnye-tancy.html>

При организации танцевальной программы важно максимально менять способы подачи информации и виды деятельности: где-то ребята потанцевали в одном общем кругу, где-то в кругу своего отряда, где-то им показывают движения, и они повторяют, стоя в шахматном порядке, в какой-то момент начался ручеёк, где ребята перемещаются по всей территории площадки и т.д.

Дополнительные материалы:

16. Видео по организации с детьми танцевальной программы (видео):

<https://disk.yandex.ru/d/DOswloV70p2oqQ>

17. Перечень используемых песен (фонограммы):

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

Приложение 10

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 посредством встреч с учителями старших классов по химии, физике, биологии, географии (или представителями кванториумов и других естественно-научных центров населённого пункта), которые могут показать практические опыты или, например, 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:

Подготовительный этап	Начинается новый тематический день для ребят с очередного послания от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (<i>ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах</i>). На этот раз жители предлагают ребятам познакомиться с удивительным миром вокруг нас через
-----------------------	---

		занимательную и увлекательную науку. Познакомившись с посланием, ребята узнают, что к ним в гости придут интересные люди, и им необходимо подготовиться к встрече с ними. В рамках подготовки к встрече ребята продумывают, как необычно можно встретить гостя, как оформить помещение и какой подарок можно подарить гостю (песню, танец или что-то сделанное своими руками). На подготовку ребятам отводится 10-15 минут.
Знакомство и общение с интересным человеком	и с	К ребятам в гости может прийти один интересный человек, а может их быть несколько, в таком случае отряд делится на микро-группы по количеству гостей и проходит научно-познавательные встречи по принципу «вертушки». Ход встречи может быть таким: 1 – Представление гостя, рассказ интересной информации о нём (или гость сам берёт слово); 2 – Общение с детьми, готовность увлечь детей наукой; 3 – Практический опыт или эксперимент, где ребята могут быть в роли наблюдателей и помощников; 4 – Мотивация детей на знакомство с наукой и её дальнейшее изучение; 5 – Обратная связь от детей. В случае, если нет возможности пригласить в гости интересных людей, педагог может провести дело самостоятельно или разделить отряд на группы, дать возможность изучить каждой группе свой простой, но интересный опыт или эксперимент и показать его другим группам.
Подведение итогов		Итогом научно-познавательных встреч может стать обратная связь от детей – какие эксперименты и опыты им понравились больше всего, а также небольшой творческий подарок для гостя.

В случае, если нет возможности пригласить интересного человека, то 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 самостоятельно и показать их своим родным, близким, друзьям и знакомым.

Дополнительные материалы:

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

19. Интересные и занимательные опыты (сайт): <http://sozvezdiye-otlichnikov.ru/index.php/sto-nauchnykh-opytov-dlya-mladshikh-shkolnikov?limitstart=00>

План-конспект конкурсной программы «Эврика!»

Форма дела: конкурсная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: конкурсная программа предполагает соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ, где ребятам необходимо предложить своё необычное и вполне реальное решение того или иного задания. Решив кейс, команда дружно восклицает «Эврика!», тем самым обозначая, что у них есть идея решения задания.

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:

1. Приветственное слово, знакомство с членами жюри	Ведущие приветствуют все отряды-участники конкурсной программы. Каждый отряд называет своё название и девиз <i>(или кричалку, придуманную специально для конкурсной программы)</i>. После представления всех команд-участниц ведущие представляют члены 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.
2. Знакомство детей с ТРИЗ и выполнение пробного задания	После того, как команды готовы ведущий знакомит ребят с методикой ТРИЗ <i>(описание находится ниже)</i>. 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. Правила: «На экране будут появляться задания, которые необходимо решить таким же способом, как мы с вами сейчас решили задачку по сказке «Репка». Помогать в решении и задавать наводящие вопросы будут ваши отрядные педагоги.

	Как только у вашей команды есть решение задачи, нужно всем вместе сложить правые руки в центр, и с поднятием их вверх громко произнести слово «Эврика!», обозначающее то, что у вас есть идея решения задачи. После того, как одна из команд сказала: «Эврика!», ведущие останавливают решение всех остальных групп и передают слово первой команде. Команда представляет своё решение, члены жюри оценивают реальность 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.»
3. Конкурсная программа решения заданий	После озвучивания правил команды получают первое задание. Примеры заданий: 1 – «После появления крыльев бабочка живёт ровно один день, но 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?» 2 – «Современное время – современные технологии. Как можно трансформировать избушку на курьих ножках, если эти курьи ножки и есть те самые современные технологии?» 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?» 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» 5 – «Нас 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?» После решения одной задачи команды получают следующие задания. Количество заданий будет зависеть от скорости их решения.
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 возникает необходимость в изобретении, которое позволит выиграть, при этом ничего не проиграв.

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

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

ТРИЗ, или теория решения изобретательских задач – набор методов решения задач и усовершенствования систем, в основе которых лежит креативный подход. То есть это едва ли не единственная системная теория обучения творчеству, поэтому в решении задач по ТРИЗ нет оценок и единственного правильного ответа.

Методика ТРИЗ:

«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

«Волшебники» (вспомогательные способы изменения предмета/ объекта/ проблемы):

- «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-Отомри» – 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. Совсем по-другому тогда всё выглядит, и поэтому для решения задачи можно найти другой подход.

Дополнительные материалы:

20. 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-prosto-schastlivyh-lyudej/>

Приложение 11

План-конспект тематического часа «Открываем Россию»

Форма дела: тематический час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: тематический час предполагает подведение итогов путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий. В рамках него ребята собирают все элементы карты неизвестной страны, вспоминают, о чём узнали за 8 дней и отгадывают название страны, по которой они путешествовали – эта страна – Россия. И как только ребята узнают страну, педагог раскрывает не только название, но и информацию о символах нашей страны – Государственный герб РФ, Государственный гимн РФ и Государственный флаг РФ.

Оборудование и материалы: волшебная книга, фрагменты карты РФ (по федеральным округам), проектор, экран, ноутбук, колонка, видеоролики.

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1. Введение тематический час	в	Тематический час начинается с общего сбора отряда, где ребята снова берут в руки волшебную книгу и находят там ещё одно сообщение от невидимых жителей. В своём сообщении жители говорят о завершении путешествия и предлагают ребятам отгадать страну, по которой они
------------------------------	---	--

	путешествовали. И для этого вручают им ещё один элемент карты (<i>фрагмент того федерального округа, где ребята проживают</i>).
2. Сбор карты, отгадывание страны	Ребята пробуют собрать карту из отдельных элементов – федеральных округов. А так сделать это достаточно сложно, педагог предлагает ребятам посмотреть видеоролик об одном из субъектов федерального округа, который им передали сегодня невидимые жители. http://www.multirussia.ru/index.php – на этом сайте представлены видеоролики всех федеральных округов, но не всех субъектов. Поэтому можно выбрать наиболее узнаваемый для ребят регион вашего федерального округа. После просмотра ролика ребята наверняка догадаться, что страна, которую они собирают и по которой они путешествовали – это Россия. Если отряд догадался, то ребятам даётся подсказка, как собрать карту, если не догадался, то педагог может предложить ребятам разгадать загадки о неизвестной стране, тем самым подводя ребят к правильному ответу. Итогом этого этапа должно стать следующее: ребятам необходимо собрать карту и назвать страну, по которой они путешествовали.
3. Обсуждение итогов путешествия по стране	Переходя на следующий этап тематического часа, педагог задаёт вопрос о том, как ребята догадались, что они путешествовали по России. После ответа ребят – переходит дальше. Всем отрядом вспоминают, что они узнали из путешествия, с какими направлениями национального богатства страны их познакомили невидимые жители, рассуждают о том, чем же ещё богата и славится Россия.
4. Официальные и неофициальные Государственные символы России	После обсуждения педагог выводит ребят на то, что всё, что они узнали от невидимых жителей – это неофициальные национальные символы России. И кроме них есть ещё официальные Государственные символы РФ, по которым можно узнать нашу страну – это Государственный флаг РФ, Государственный герб РФ и Государственный гимн РФ. Следующим этапом становится знакомство ребят с официальными Государственными символами РФ. Информацию о символах можно посмотреть на сайте http://kids.kremlin.ru/russia/symbols/#1 В рамках знакомства с символами отряд можно разделить на 3 группы и каждой группе дать свой символ – его изображение, описание и исторические сведения. Каждая группа по итогам знакомства с тем или иным символом, представляет всему отряду. После представления каждого символа важно с ребятами обсудить, почему важно беречь символ и относится

	к нему с уважением.
5. Подведение итогов, обратная связь	Завершается тематический час обратной связью от ребят – какие открытия они сегодня совершили – одно Великое Открытие (что нового узнали про страну) и одно Маленькое Открытие (что нового узнали о себе или о своём регионе).

В дополнительных материалах представлены дидактические материалы, которые потребуются для реализации тематического часа. Прежде всего – это цельная карта РФ с обозначением федеральных округов. Она понадобится для того, чтобы помочь ребятам собрать их воедино.

Карта РФ по федеральным округам – предназначена для того, чтобы каждый тематический день путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий завершался сбором элементов карты (один день – один элемент). Один элемент карты – ваш федеральный округ – необходимо оставить на тематический день «Открытые тайны Великой страны». Этот элемент должен находиться в волшебной книге рядом с сообщением от невидимых жителей.

Логотипы тематических дней – предназначены для того, чтобы разместить их на каждом федеральном округе. Один логотип – белый круг с оранжевым кольцом предназначен для вашего федерального округа и перед его размещением на вашем субъекте, на него необходимо наклеить герб региона. Если карту удастся распечатать большого размера, то логотипы размещаются следующим образом: на первом элементе карты в первый день размещается один логотип соответствующего тематического дня, на втором элементе карты во второй день путешествия на оба элемента наклеивается логотип второго тематического дня и на второй элемент карты приклеивается логотип предыдущего дня. Так продолжается до окончания – в итоге, на каждом федеральном округе будет все 7 логотипов, и на вашем федеральном округе будет ещё и логотип с гербом вашего региона.

Государственные символы РФ – помогут в проведении второй половины тематического часа.

Дополнительные материалы:

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

22. Карта России цельная, без логотипов (макет для редактирования и печати):
<https://disk.yandex.ru/i/LVbwjpCHC60oTg>

23. Карта России, разделённая по федеральным округам (макет для редактирования и печати): <https://disk.yandex.ru/i/ej3lpB6bzfH6vg>

24. Логотипы тематических дней (макеты для печати):
<https://disk.yandex.ru/i/tzYA2LqYCtC--w>, <https://disk.yandex.ru/i/QjyqetFROhPMzQ>

25. Примеры расположения логотипов на карте (текстовый документ):
<https://disk.yandex.ru/i/iQziWWMuojskeg>

26. Карта России триколор (изображение):
<https://disk.yandex.ru/i/9YKGhRNTWCd69Q>

27. Текст Государственного гимна Российской Федерации (изображение):
<https://disk.yandex.ru/i/UeilT0g-T-U3cw>

28. Государственный флаг РФ и Государственный герб РФ (изображение):
<https://disk.yandex.ru/i/dsE8BtIsZwzQVA>

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, то – учебные аудитории.

Особенности организации дела:

Перед началом мастер-классов ребята вновь открывают волшебную книгу и находят там очередное послание от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (*ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах*).

Для организации таких 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 уже 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, проведя с ребятами интересный мастер-класс.

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:

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

30. 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/If4lOlo_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 итогового сбора участников

«Нас ждут новые открытия!»

Форма дела: итоговый сбор.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: итоговый сбор участников предполагает анализ реализованного коллективно-творческого дела и подведение итогов путешествия в Страну Маленьких и Великих Открытий. В рамках сбора ребятам предлагается ещё раз вспомнить всё то, что произошло с ними в смене (*в этом поможет волшебная книга*) и создать афишу-коллаж о своём путешествии. Это поможет педагогу увидеть самые яркие и запомнившиеся детям моменты, которые были в смене, а также их эмоциональный отклик о смене в целом. В качестве работы на последствие педагог может предложить ребятам продолжать и дальше открывать свою страну, свою малую Родину, и делиться этими знаниями друг с другом.

Оборудование и материалы: стулья по количеству участников, волшебная книга, фотографии отряда со смены, ватманы, цветная бумага, журналы, ножницы, клей, скотч, краски, кисточки, столы по количеству команд, макеты грамот и медалей.

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1 – Первым делом отряд вспоминает о том, с чего началось путешествие по стране и как оно проходило. В этом педагогу могут помочь такие приёмы:

- *Игра «Рассказываем сказку».* В данном приёме все ребята садятся в один общий круг и педагог предлагает им вспомнить, что было в течение смены. Но сделать это таким образом, что каждый человек по цепочке называет по одному предложению, в продолжении рассказа предыдущего человека, выстраивая цепочку событий, которая произошла с ребятами. Если ребята затрудняются и не могут вспомнить, педагог подсказывает им.

- *Приём «Создание киноплёнки».* В данном приёме педагог предлагает выстроить в логической цепочке имеющиеся фотографии каждого дня смены и подписи к ним, что изображено на кадре.

- *Приём «Читаем волшебную книгу».* В данном приёме ребятам предлагается ещё раз прочитать волшебную книгу и выписать оттуда то, как проходило их путешествие.

2 – После того, как ребята смогли восстановить все события, которые с ними произошли в течение смены, они переходят к следующему этапу итогового сбора – эмоциональной оценке событий. Провести эмоциональную оценку также можно несколькими способами:

- *Способ «Лайки».* На получившейся цепочке событий ребятам предлагается поставить «лайки» (то есть приклеить сердечки) к тем событиям, которые понравились им больше всего и после этого пояснит ребятам, почему именно эти события стали для них самые яркие.

- *Способ «Обмен местами в кругу».* Ребятам предлагается встать в круг и после фраз педагога «Поменяйтесь местами те, кому понравилось ... (перечисляет каждый раз по одному делу)» занять новое место, если то событие, которое назвал педагог ребёнку

действительно понравилось. Данный способ немного похож на живую анкету и педагогу сразу видно, кому из ребят что больше всего запомнилось.

3 – Пройдя этап эмоциональной оценки событий смены, ребятам предлагается вспомнить, чем завершилось их путешествие – созданием общего праздника. Здесь ребятам предлагается вспомнить, как проходила подготовка к празднику, как прошёл сам праздник, какие были самые удачные моменты, что хотелось бы изменить, что далось сложнее/легче всего, что нового попробовали для себя, как работалось в команде, кто помогал, кто больше всех вложил, кто придумал много идей, кто поддерживал, кто был самым творческим, кому хотелось бы сказать спасибо и т.д.

4 – По итогам этого обсуждения педагог предлагает ребятам рассказать о своём путешествии – создать афишу-коллаж об их путешествии, которую они разместят на орлятском уголке в своём классе. Ребята вырабатывают идеи, что бы они хотели на ней разместить, как она будет выглядеть – затем приступают к её изготовлению. Для создания афиши ребята могут объединиться в небольшие группы – для удобства работы. Для создания афиши-коллажа педагогу необходимо заранее подготовить все материалы – ватманы, краски, кисточки, фломастеры, стаканчики с водой, клей, ножницы, фотографии со смены, цветную бумагу и картон, возможно различные журналы, плакаты – которые больше не нужны и из них можно что-нибудь вырезать. После создания афиши-коллажа педагог предлагает вкратце рассказать, что ребята заложили в коллаж.

5 – Завершить проведение итогового сбора можно награждением по индивидуальным номинациям. Важно отметить каждого – пусть даже это будет небольшая грамота или бумажная медалька/значок. Причём, ребят может награждать не только педагог, но и дети сами могут придумать и сделать друг для друга награды. Подводя итоги, педагог подводит ребят к выводу, что вокруг много всего интересного, и приятно для себя открывать что-то новое каждый день.

Дополнительные материалы:

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

3. Шаблоны грамот и медалей (сайт): <https://uprostim.com/90-shablonov-gramot-i-diplomov-dlya-nagrazhdeniya/>

План-конспект линейки закрытия смены «Содружество Орлят России»

Форма дела: линейка закрытия смены.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: линейка закрытия смены предполагает официальное завершение смены и награждение её участников. Линейка может быть наполнена творческими номерами, ответным словом детей и напутственным словом педагогов.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонки, микрофоны, фонограммы), флагшток, 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 «Содружество Орлят России». Пока отряды собираются на площади, играют орлятские песни. Как только отряд занимает своё место, вожатые выходят вперёд и начинают проводить 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 небольшое вводное слово <i>(которое может содержать информацию об итогах смены, о достижениях отрядов, о содружестве, о путешествии)</i>.
3. Блок награждения	После приветственных слов ведущих, следует награждение участников смены – это могут индивидуальные грамоты за личные достижения ребят, обязательно командное награждение. Важно, чтобы все отряды в лагере были награждены в какой-либо номинации. Блок награждения можно разделить творческими номерами участников смены – используемые в качестве награды для победителей.
3. Торжественная часть	После награждения к микрофону для напутственного слова приглашается администрация лагеря и гости (если такие подразумеваются). Далее ведущие подводят к тому, что смена считается закрытой после спуска Государственного флага РФ. Для спуска Государственного флага РФ приглашаются 1-2 ребёнка, которые смогли себя проявить на смене лучше всего и педагог, который будет выступать в роли помощника. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: - По традиции, смена считается закрытой после спуска Государственного флага Российской Федерации. <i>(звучит сигнал «Орлёнок»)</i> - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации спустить. Смирно! <i>(спуск Государственного флага РФ под барабанную дробь)</i> - Вольно! - Смена «Содружество Орлят России» объявляется закрытой! После объявления о закрытии смены может быть организован общий флешмоб или какая-либо другая традиция, к

	которой пришли отряды в течение смены.
--	--

Дополнительные материалы:

31. Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
32. Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>
33. Фанфары для выхода ведущих (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/FknILQL2wV_Gag
34. Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/dR5I--Jmgd-Vzw>
35. Барабанная дробь для спуска Государственного флага РФ (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/nvgQVLL0keVMzQ>