



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«Средняя школа №158 «Грани»  
(МАОУ СШ №158 «Грани»)**

---

Юридический адрес: Россия, 660012, г. Красноярск, улица Складская зд. 32  
Фактический адрес: Россия, 660012, г. Красноярск, улица Складская зд. 32  
тел./факс: +7(391) 217-87-97, E-mail: sch158@mailkrsk.ru, официальный сайт:  
<https://school158-krsk.gosuslugi.ru>  
ОКПО 47698628, ОГРН 1202400026234, ИНН/КПП 2464153963/246401001

**УТВЕРЖДАЮ**  
Начальник ЗСДОЛ «Ласточка»  
\_\_\_\_\_ Е.А. Сергеева  
15.05.2023г.



**«ЛАСТОЧКИНЫ МАРШРУТЫ»**  
**Программа организации детского**  
**отдыха и оздоровления**  
**(для детей 6,5-17 лет)**

## **1. Пояснительная записка**

Каникулы - период свободного общения детей и подростков, время приобретения новых интересов, знаний и знакомств. Каникулы дают возможность выразить таланты всех детей, независимо от социально-экономического положения родителей и учебной успеваемости самого ребенка. Для мальчишек и девчонок каникулы — это отдых, дающий возможность восстановить физические и психические силы, позволяющий укрепить организм. Для взрослых же – это время напряженной и трудной работы, среди которой выделяется наиболее важный вопрос: как сделать отдых детей ярким, запоминающимся и полезным?

В современной системе воспитательной работы все большее место отводится активным приёмам и средствам воспитания. Известные педагоги, такие как Песталоцци, Ушинский, Шатский, Корчак и Сухомлинский, относились к игре как к уникальному явлению детства. Игра становится неотъемлемой частью программы лагеря, это не имитация жизни, это очень серьезная деятельность, которая позволяет ребенку и самоутвердиться, и самореализоваться.

Становясь участником лагерной смены, построенной в форме сюжетно-ролевой игры, ребёнок пробует себя в различных социальных ролях. Участвуя в различных играх, ребёнок выбирает для себя роли, которые наиболее близки ему, соответствуют его нравственным ценностям и моральным установкам. Являясь активным участником игры в лагере, ребёнок, как правило, после окончания смены начинает использовать приобретённые игровые знания в школе, в классе, компании друзей с целью организации досуга. Множественность функции игры определяется её содержанием. Наиболее значимы для ребёнка следующие функции: формирования нравственных оценок, социального закалывания, проектирования собственной деятельности, познавательная, развивающая и другие. В каждый этап программы «Территория открытий» включены разнообразные типы игр, занятий, проектов и мероприятий, с целью развития тех или иных качеств, знаний, умений, навыков и способностей ребёнка, а также всестороннего развития его личности. Таким образом, ребёнок сможет проявить себя в различных видах деятельности и стать активным участником общественной жизни в лагере и дома.

### **1.1. Актуальность Программы**

Актуальность программы заключается в интеграции предметной деятельности технической, творческой, патриотической направленности с комплексом оздоровительных и досуговых мероприятий.

Программа реализуется по нескольким направлениям, где пространство лагеря выступает в роли инновационной площадки, на которой участники, выполняя задания и получая необходимые навыки и материалы, становятся главными героями игрового сюжета. Деятельность и достижения участников программы будут транслироваться в официальной группе «ВКонтакте», что позволит привлечь внимание детей, находящихся вне детского лагеря.

### **1.2. Адресат программы**

Для участия в комплексной программе «Ласточкины маршруты» приглашаются дети и подростки Красноярского края, в возрасте от 6,5 до 17 лет. Количество участников смены – 310 человек в смену. Программа охватывает весь возрастной диапазон участников смены.

Особенностью формирования отрядов в ЗСДОЛ «Ласточка» являются следующие принципы:

- традиционный возрастной – приводящий к формированию отрядов детей, которые ранее были между собой не знакомы;
- соблюдение рекомендаций Роспотребнадзора – снижение численности детей в отрядах на 25% от проектной мощности лагеря.

Возрастные особенности детей и подростков:

Возрастная группа	Психологические особенности
Младший школьный возраст действий, рефлексия — 6,5-11 лет	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Развитие психики детей этого возраста осуществляется главным образом на основе ведущей деятельности — учения.</li> <li>• В процессе учебной деятельности младший школьник не только усваивает знания, умения и навыки, но и учится ставить перед собой учебные задачи (цели), находить способы усвоения и применения знаний, контролировать и оценивать свои действия.</li> <li>• Новообразованием младшего школьного возраста являются произвольность психических явлений, внутренний план.</li> </ul>
Подростковый возраст от 11-12 до 14-15 лет.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Переход от детства к взрослости составляет главный смысл.</li> <li>• Считается «кризисным», такая оценка обусловлена многими качественными сдвигами в развитии подростка.</li> <li>• В этом возрасте происходят интенсивные и кардинальные изменения в организации ребенка на пути к биологической зрелости и полового созревания.</li> <li>• Стремление к самообразованию и самовоспитанию, полная определенность склонностей и профессиональных интересов.</li> </ul>
Старший школьный возраст — 15-17 лет (ранняя юность)	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Открытие своего внутреннего мира, внутреннее «Я».</li> <li>6. Главным измерением времени в самосознании является будущее, к которому он (она) себя готовит.</li> <li>7. Ведущая деятельность в этом возрасте — учебно-профессиональная, в процессе которой формируются такие новообразования, как мировоззрение, профессиональные интересы, самосознание, мечта и идеалы.</li> <li>8. Начальная стадия физической зрелости и одновременно стадия завершения полового развития.</li> </ol>

### 1.3. Понятийный аппарат программы

Само пространство детского загородного оздоровительного лагеря «Ласточка», в которое окупнутся дети, даже в условиях ограничения массовых мероприятий, предоставляет возможности для реализации всех, полученных в ходе реализации тематической смены, знаний для формирования научно-технологической культуры. Сама территория лагеря способствует позитивной самореализации подростка, умению выражать заботу об окружающей среде, природы и всех людей, находящихся в лагере, хотя бы в пространстве временного детского коллектива.

ЗСДОЛ «Ласточка» становится местом обогащения практического опыта детей: выбор сфер деятельности, получение новых знаний, ощущение собственной значимости.

Содержание Программы опирается на основные понятия в фокусированной и заявленной к реализации темы науки и технологий:

**Достижение**— это положительный результат каких-нибудь усилий.

**Досуг**—социально-культурная деятельность. В условиях лагеря рассматривается как средство познания, развития и оздоровления ребенка, как обеспечение многообразия видов деятельности детей и взрослых.

**Изобретение** — созданное человеком средство (способ) для управления силами природы, с помощью которого по-новому и нетривиальным образом решается какая-либо проблема в любой области человеческой деятельности.

**Инновационный научно-технологический центр** — совокупность организаций, основной целью деятельности которых является осуществление научно-технологической деятельности, и иных лиц, деятельность которых направлена на обеспечение функционирования такого центра, действующих на определенной Правительством Российской Федерации территории.

**Коммуникабельность** — это приобретаемое качество личности, проявляющееся в умении человека максимально качественно и адекватно применять свои способности выстраивания продуктивного взаимодействия.

**Личностное качество** — это набор особенностей человека, который формируется под воздействием наследственных или приобретенных факторов.

**Макет** — модель объекта в уменьшенном масштабе, лишенная функциональности представляемого объекта. В данном случае модель города, или его частей.

**Навык** — деятельность, сформированная путем повторения и доведения до автоматизма.

**Наставничество** — отношения, в которых опытный или более сведущий человек помогает менее опытному или менее сведущему усвоить определенные компетенции.

**Открытие** — новое достижение, совершаемое в процессе научного познания природы и общества; установление неизвестных ранее, объективно существующих закономерностей, свойств и явлений материального мира.

**Прогресс** — направление поступательного развития, для которого характерен переход от низшего к высшему, от менее совершенного к более совершенному.

**Самоорганизация** — способность человека правильно организовать свою жизнь, окружение, работу, отдых для того, чтобы чувствовать себя нормальным человеком.

### 1.4. Педагогическая идея программы

Педагогическая идея программы базируется на основных положениях и требованиях к организации отдыха детей:

- обеспечение сохранности жизни и здоровья ребенка;
- индивидуальный подход к каждому ребенку;
- помощь ребенку в самоанализе, оценивании собственной деятельности;
- удовлетворение интересов участников отдыха;
- одобрение достижений ребенка в какой-либо области, предоставление ему возможности попробовать себя в других видах деятельности.

**Ключевая идея программы** – раскрытие внутреннего потенциала каждого ребенка, приобретение новых навыков, умений и знаний в сфере личной заинтересованности, через создание условий, способствующих их самореализации:

**Идея развития.** Развитие личности ребенка, его субъектной и индивидуальности, творческих и интеллектуальных способностей, развитие умений самообразования и самовоспитания.

**Идея творчества.** В процессе творческой деятельности происходит развитие способностей и формирование потребностей личности. Развитие мотивации и овладение методами творческой деятельности способствует более полному самовыражению личности.

**Идея сотрудничества.** Совместная творческая деятельность детей, педагогов и социальных партнеров является созидательной деятельностью, способствующей переживанию «ситуации успеха».

**Идея выбора и ответственности.** Имея возможность выбирать виды и формы деятельности, ребенок учится предполагать результаты и нести за них ответственность.

**Идея деятельности.** Деятельность призвана породить удовлетворение от процесса деятельности и идеи, от переживания ценностного отношения к объекту деятельности.

**Идея открытости.** Контакт с семьей через онлайн-платформы, доступность информации, взаимодействие с учреждениями окружающего социума.

**Идея мотивации.** Мотивация детей на будущие открытия, достижения, которые они могут создавать сами.

**Идея креативности.** Развитие у детей креативного мышления, получение умений мыслить за гранью реальности.

## **2. Целевой блок программы**

### ***2.1. Цель программы***

Развитие гибких личностных навыков и технического творчества детей посредством вовлечения их в вариативную деятельность для самоопределения и дальнейшей самореализации.

### ***2.2. Задачи программы***

*Обучающие:*

- расширить теоретические и практические знания в области науки и технологий;
- повысить интерес участников к техническому творчеству и проектной деятельности в данной сфере;
- обеспечить участников смены общей ориентировкой в перечне важных гибких качеств личности.

*Развивающие:*

- обеспечить развитие качеств личности, направленных на безопасное поведение в окружающем мире;
- восстановить физические и эмоциональные силы ребенка;
- расширить способность строить жизненные планы и вырабатывать нравственные идеалы

*Воспитательные:*

- способствовать формированию навыков сопоставления своих возможностей с требованиями выбираемой сферы деятельности;
- реализовать потребности детей, в том числе в различных игровых формах;
- содействовать социальной активности через стимулирование интереса к ведению активной творческой, познавательной и социально-полезной деятельности.

**2.3. Предполагаемые результаты программы**

Целевая аудитория	Предполагаемые результаты
Дети	6) получена основная база знаний в области науки и технологий, а также в профессиональной деятельности; 7) приобретены навыки командного взаимодействия (умение устанавливать и поддерживать контакты, сотрудничать, избегать конфликтных ситуаций), общения, коммуникации; 8) повысился интерес к научной и профессиональной деятельности; 9) наблюдается восстановление физических и эмоциональных сил участников программы, что способствует профилактике переутомления и снижения работоспособности; 10) успешно реализованы потребности детей в различных видах деятельности.
Педагогический и вспомогательный персонал	5) приобретены навыки по приобщению детей к профессиональной культуре; 6) освоены навыки проектирования и конструирования эффективных средств взаимодействия; 7) приобретен новый опыт организации вариативной деятельности детей; 8) получена возможность реализации практического опыта в дальнейшей педагогической деятельности.
Родители	5) восстановлены физические и эмоциональные силы ребенка; 6) расширены социальное и профессиональное самоопределение ребенка; 7) проинформированы о жизнедеятельности ребенка на смене посредством транслирования в социальных сетях; 8) профилактика детского травматизма и пропаганда безопасного поведения детей в рамках тематического дня по безопасности; 9) реализованы потребности детей в различных формах деятельности, в т. ч. игровых.
Общество	4) выполнен основной запрос государства на 2021 год – освещение темы научных и технологических открытий и достижений в рамках «Года науки и технологий»; 5) развита социальная активность школьников для дальнейшего выявления талантливой молодежи; 6) профилактика детского травматизма и пропаганда безопасного поведения детей в рамках тематического дня по безопасности; 7) расширены способности детей строить жизненные планы для дальнейшего самоопределения в обществе.

**3. Механизм реализации программы**

**3.1. Модель реализации программы**

Комплексная программа «Ласточкины маршруты» спланирована с учетом психолого-возрастных особенностей участников, различных уровней погружения в проблематику, их личного и общественного опыта, интересов и предпочтений.

«Ласточкины маршруты» – это грандиозный и масштабный проект длиной в лето!

Из смены в смену юные участники программы приобретают новые знания и навыки, которые помогут им в дальнейшем создать нечто новое, крутое и невероятное. Знания и достижения участников одной смены будут передаваться ребятам следующих смен, тем самым, в создании масштабного проекта примут участие дети со всех смен.

Вариативность всех образовательных и практических модулей программы в значительной мере компенсирует различия в возрасте и степени подготовки, что обусловлено отсутствием однородности состава участников смены.

Распределение всех обозначенных блоков программы в графике дня, даёт возможность гармоничного комбинирования форм: разнотипные образовательные мероприятия, спортивные, интеллектуальные, творческие, досуговые.

В содержание каждого блока включены самые основные средства реализации: беседы, дебаты, конкурсы, шоу-программы, эстафеты, кинолектории и другие. В качестве тем проводимых мероприятий используем следующие:

- введение в тематику (знакомство с основными смыслами, понятиями, принципами, направлениями);
- погружение в отдельные направления научно-технологического прогресса;
- проектирование и реализацию личных и командных инициатив.

Значимую роль в программе тематической смены, помимо образовательных модулей, выполняет игровая модель – общая канва смены. Безусловно, без наделения и внедрения в основной сценарий смены героев и образов ролевого поведения с отрицательными характеристиками.

Весь сюжет смены в обязательном порядке подкреплен приветствиями и отзывами, символическими жестами, традиционными реакциями на привычные триггеры, тематическими ситуативными играми. Вся эта визуальная и аудиальная атрибутика наполнит тематическую смену аурой причастности к проблематике смены, вызовет у участников радостные и ностальгические эмоции, и по завершению смены.



### **3.2. Краткое описание этапов, логики достижения поставленной цели**

#### **I. Этап «Будем знакомы!»**

Адаптация в условиях временного коллектива.

Игры и события организационного периода:

- регистрация участников, заезд участников, расселение;
- знакомство детей и подростков друг с другом, с вожатыми, педагогами;

• знакомство участников смены с лагерем (его возможностями, условиями, территорией, инфраструктурой), сотрудниками лагеря;

• знакомство детей с программой смены: тематикой, основными мероприятиями, образовательными пространствами, запуск игровой модели взаимодействия;

- выработка общих норм, правил проживания/пребывания и взаимодействия;
- диагностика способностей, склонностей и ожиданий детей, выявление лидеров;
- определение ценностных платформ и формирование основ совместной коллективной

деятельности, идеологическое и структурное оформление отрядов, распределение обязанностей, выбор органов самоуправления;

- планирование индивидуальной и отрядной деятельности;

• на смену в рамках вариативной части программы: личных и командных расписаний, мероприятий и инициатив.

Огоньки знакомств. Распределение ролей в отряде в соответствии с тематикой смены.

#### **II. Этап «Пора действовать!»**

• проведение в соответствии с планом большинства опорных активностей программы смены, мониторинг и корректировка (в случае необходимости) ее выполнения;

• реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по научно-технологической культуре;

• организация деятельности клубов, студий, мастерских, креативных пространств, других образовательных и досуговых объединений;

- работа органов самоуправления тематической смены;
- развитие и поддержание игровой модели взаимодействия участников;
- вовлечение детей и подростков в разнообразные виды образовательной,

интеллектуальной, спортивно-оздоровительной, творческой и воспитательной деятельности;

• проведение тематических дней, посвященных году медицинского работника в Свердловской области и пропаганде безопасного поведения.

#### **III. Этап «Пришло время прощаться».**

• подведение итогов и окончание работы детских объединений и органов самоуправления;

• аттестация участников смены в рамках дополнительной общеобразовательной программы по научно-технологической тематике, анализ ее результативности, вручение сертификатов освоившим программу;

• проведение коллективного анализа, фокус-групп, оценочных сессий по различным актуальным вопросам, связанным с реализованной программой, с текущей и перспективной деятельностью организатора смены, его ключевыми проектами;

• разрешение всех противоречий игровой модели взаимодействия и сюжетное завершение легенды;

- финальная диагностика детей и подростков;

• отрядная и общелагерная рефлексия;

• проведение итогового мероприятия программы;

• презентация продуктов творческой и образовательной деятельности, проектов и инициатив, разработанных детьми в процессе смены;

- выделение и награждение наиболее активных участников программы;

Подведение итогов смены. Награждение по итогам смены.

### **3.3. Система мотивации и стимулирования участников программы**

**Коллективная мотивация:**

✓ В ходе реализации программы будут проводиться основные общелагерные мероприятия, за участие и победу в которых будет выдаваться определенное количество очков на счёт команды. Победы в конкурсах будут определяться народным голосованием + оценкой жюри – таким образом исключается подтасовка результатов и возникает интерес участников, так как они сами фактически

будут выбирать победителя.

✓ Помимо общелагерных мероприятий, запланирована случайная рулетка испытаний. Каждый день команда может обратиться в Дирекцию и пройти случайное испытание в соответствии с тематикой блока дня (снять видеоролик, создать ландшафтный макет и т.д.). За каждое пройденное испытание также будут начисляться очки на командный счет.

Рейтинг будет в общем доступе у всех команд, а также будет транслироваться и обновляться каждый день.

#### **Индивидуальная мотивация:**

✓ Помимо командных испытаний у каждого участника программы будет возможность заработать очки в счёт команды индивидуально. Каждый день участник также может обратиться в Дирекцию и пройти случайное испытание в соответствии с тематикой блока дня (желать приятного аппетита перед приемом пищи всем командам, нарисовать плакат и т.д.). За каждое пройденное испытание также будут начисляться очки на командный счет и учитываться в индивидуальном зачете.

### **3.4. Принципы, методы и формы работы**

#### *Система самоуправления:*

- Собрание капитанов – тесное взаимодействие с Дирекцией смен и программ, двусторонняя передача информации, фиксация результатов роста организации, взаимодействие с другими отрядами.
- Комфорт-центр – команда, отвечающая за чистоту и порядок в жилых комнатах, на отрядных местах и территории.
- Медиацентр–команда, которая освещает жизнь в лагере в режиме настоящего времени в группе ЗСДОЛ «Ласточка» социальной сети «Вконтакте», фотографирует и публикует сюжеты о проводимых на смене мероприятиях.
- Центр креатива – команды, отвечающие за декорации, оформление мероприятий, афиши и внешний вид территории проекта.
- Центр безопасности – команда, которая следит за порядком на массовых мероприятиях, в столовой и на территории.
- Эко-центр – команда, отвечающая за сохранность природной структуры проекта.

Каждый центр осуществляет деятельность под руководством опытного наставника (вожато-го). Смена центра каждой командой осуществляется раз в 2 дня.

#### *Формы:*

При реализации Программы большое внимание уделяется созданию информационно-безопасного пространства, направленного на ценностно-нравственное развитие ребёнка. Наиболее популярные формы работы, используемые на смене: вечер знакомств, игры, конкурсные программы, спортивные соревнования, ролевые игры, огоньки, игры на местности, квесты, концерты, а также клубы по интересам, мастер-классы, встречи, дискуссии, социологические исследования, направленные на развитие корпоративной культуры и развитие бренда лагеря «Ласточка». Активный отдых: прогулки, верёвочный парк, спортивные игры, дискотеки, праздники.

## **4. Этапы и краткое описание каждого этапа**

### **4.1. Подготовительный этап**

На данном этапе моделируются содержание, основные формы и методы работы, система управления, логика развития смены. Во время подготовительного (пропедевтического) этапа проходит эмоциональная «настройка» ребенка и взрослого на предстоящую смену. Это время, когда ребенок и педагог определяют для себя, чего они ждут от смены, психологически и практически готовятся к отъезду в лагерь.

#### *Основные задачи:*

- Ознакомление с основной концепцией программы, ее содержанием.
- Презентация программы для потенциальных участников.
- Онлайн работа с отрядными воспитателями и вожатыми: ознакомление с программой и планом-сеткой смены, анализ возможности вариаций отрядных дел, проведение онлайн интенсива вожатского мастерства по ключевым мероприятиям.

### **4.2. Организационный этап**

Организационный этап представляет собой период адаптации детей к природно-климатическим, новым жизненным условиям, к новому человеческому и предметному окружению, к отсутствию родителей, к самообслуживанию, к режиму лагеря и к новым требованиям.

*Основные задачи:*

- Формирование и определение мастер-классов и открытых массовых дел.
- Информирование родителей (законных представителей) по вопросам организации отдыха и оздоровления детей в период летней кампании 2023 года по средствам сети Интернет.
- Подготовка дидактического материала, необходимых технических и канцелярских средств.
- Адаптация и корректировка мероприятий.

#### **4.3. Основной этап**

Основной этап следует после организационного и характеризуется сменой эмоционального фона проводимых мероприятий.

*Основные задачи:*

- Реализация программы.
- Обеспечение совместной вариативной деятельности детей.

#### **4.4. Заключительный этап**

В этот этап проводятся заключительные и итоговые события смены. В детском коллективе на первое место выходит неформальное общение детей, с которым связывают третий психологический кризис смены.

*Основные задачи:*

- Подведение итогов.
- Получение обратной связи от участников.
- Анализ индивидуальных и групповых достижений.

#### **4.5. Аналитико-рефлексивный этап**

Данный этап осуществляется после проведения смены. В это время подводятся основные итоги педагогического коллектива, анализ реализации смены и сбор обратной связи от вожатых, воспитателей и родителей.

*Основные задачи:*

- Составление аналитической справки, выводы.

### **5. Необходимые условия для реализации программы**

#### **5.1. Информационно-правовые условия**

С целью информационного и методического обеспечения деятельности педагогических кадров в ЗСДОЛ «Ласточка» сформирована Дирекция смен и программ, в состав которой входит педагог-организатор, старший воспитатель и старший вожатый, а также привлечены методисты на условиях аутсорсинга.

Безусловно, соблюдая принцип открытости образования, Администрацией ЗСДОЛ «Ласточка» и Дирекцией смен и программ на регулярной основе происходит оповещение родителей и законных представителей о проходящих событиях во время смены посредством информационных публикаций в официальных социальных сетях и сайте учреждения ЗСДОЛ «Ласточка» в ходе создания и реализации Программы действует на основании следующих нормативно-правовых документах:

1. Письмо Минобрнауки России от 01.04.2014 №09–613«О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по примерному содержанию образовательных программ, реализуемых в организациях, осуществляющих отдых и оздоровление детей»).

2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р г. Москва «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».

3. СанПиН 2.4.4.3648–20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи».

4. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

### **5.2. Финансовые и материально-технические условия**

Финансирование реализации данной программы осуществляется за счет средств областного и муниципального бюджетов.

На данный период реализации Программы ЗСДОЛ «Ласточка» располагает современной материальной-технической базой: это 6 помещений для работы клубов по интересам, уличные тренажерные комплексы, уличная крытая веранда, 1 комплексная игровая спортивная площадка, 1 большое футбольное поле, 2 средних футбольных поля, 4 площадки волейбол (3 с песочным покрытием и 1 с травяным покрытием), 3 беседки.

Все структурные подразделения в полной мере обеспечены канцелярскими принадлежностями, мультимедийной и звукоусиливающей аппаратурой.

Особенностью инфраструктуры лагеря является недостаточное количество отрядных мест (в помещении и на территории) для сбора отрядов – данный вопрос находится на стадии разработки проектных решений.

Для проживания детей «Ласточка» имеет: корпуса №1-5 на 21 место с игровой комнатой в каждом; №7 на 28 мест; №8-9 на 60 мест каждый с туалетами и душевыми; №10-12 на 20 мест каждый с туалетами и душевыми. Питание организуется в одну смену собственной службой, в здании столовой на 310 посадочных мест.

### **Необходимые материалы:**

<p><b>Бумажная продукция:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– ватман А1 – 300 шт.,</li><li>– бумага А4 – 10 пачек (1 пач. по 500 л),</li><li>– цветная бумага – 50 наборов по 16 листов, 8 цветов,</li><li>– цветной картон – 50 наборов по 16 листов, 8 цветов.</li></ul> <p><b>Письменные принадлежности:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– карандаши простые – 50 шт.,</li><li>– ручки синие – 50 шт.,</li><li>– ручки черные гелиевые – 50 шт.,</li><li>– кисть №3 Белка – 20 шт.,</li><li>– кисть №8 Белка – 20 шт.,</li><li>– кисть №12 Белка – 30 шт.,</li><li>– резинка стирательная – 30 шт.,</li><li>– маркер перманентный черный – 40 шт.,</li><li>– фломастеры – 20 наборов по 12 цветов.,</li><li>– мелки для асфальта – 50 наборов (1 набор – 10 цветов).</li></ul>	<p><b>Инструменты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– ножницы – 30 шт.,</li><li>– стакан-непроливайка 20 шт.,</li><li>– линейка 20 см – 15 шт.,</li><li>– линейка 50 см – 15 шт.,</li><li>– бечевка веревка (джутовый канатик) – 20 мотков,</li><li>– скотч широкий – 40 шт.,</li><li>– скотч малярный – 40 шт.,</li><li>– скотч двусторонний – 20 шт.,</li><li>– лазерная указка – 15 шт.,</li><li>– зеркало 5x5 см – 20 шт.,</li><li>– тряпочка для уборки – 20 шт.</li></ul> <p><b>Краски, клей:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– клей ПВА – 20 шт.,</li><li>– клей карандаш – 40 шт.,</li><li>– гуашь – 40 наборов (1 набор 8 цветов).</li></ul> <p><b>Техника:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– колонка переносная – 10 шт.</li></ul>
---	---

### **5.3. Кадровые условия**

Весь педагогический персонал обладает необходимым образованием в сфере педагогической деятельности. У вожатых пройдено специализированное обучение и имеются сертификаты вожатых, на должности воспитателя работают выпускники и студенты старших курсов высших учебных заведений педагогической направленности.

#### **5.4. Методические условия**

Дирекция смен и программ разрабатывает методические рекомендации по проведению тематических отрядных дел, соответствующих тематике смены. Во время смены для вожатых проводятся занятия в системе краткосрочных интенсивов, групповые и индивидуальные консультации по подготовке и проведению отрядной работы и массовых дел смены.

В Дирекции смен и программ можно получить: методические сборники по отрядным делам, огонькам, легендам; методические разработки в помощь организатору конкурсов, массовых дел, праздников, спортивной работы, прогулок; сборники игр, песен.

В ЗСДОЛ «Ласточка» так же имеется электронная библиотека методических материалов для педагогических кадров и вожатых.

#### **5.5. Мотивационные условия**

ЗСДОЛ «Ласточка» использует различные методы и формы для мотивации персонала:

- *Система самооценки.* По итогу смены каждым вожатым заполняется чек-лист анализа проделанной им работы, как индивидуально, так и в команде с напарниками. Данная система позволяет получить обратную связь и отзыв о работе вожатых и воспитателей.

- *Рейтинг.* На протяжении всей смены вожатые участвуют в создании и проведении мероприятий, создают авторские разработки и участвуют в различных конкурсах и проектах городского, областного и регионального уровней. Итогом становится конкурс профессионального мастерства среди вожатых лагеря, победитель которого в дальнейшем принимает участие в Областном конкурсе.

- *Внутренняя атмосфера.* Создание благоприятного климата внутри рабочего коллектива посредством проведения различных внутренних мероприятий среди персонала (мастер-классы, тренинги, концерты и т.д.) и корпоративной культуры позволяет мотивировать сотрудников на качественную работу. Находясь в комфортной атмосфере, вожатый в меньшей степени подвержен эмоциональному выгоранию, таким образом, это мотивирует его оставаться в коллективе и эффективно работать.

## 6. Оценка результативности и качества программы

Критерии	Показатели результативности	Методы определения
Получены основные знания о направлениях научнотехнологической деятельности	Расширен понятийный аппарат. Информированы о направлениях научно-технологического прогресса.	Входное и выходное анкетирование участников программы
Повысился уровень проектной деятельности в сфере технического творчества	Количество инициатив и идей в сфере технического творчества детей и подростков.	Визуализация инициатив и демонстрация идей на мероприятиях в лагере
Проявляет способности к эмпатии, пониманию переживаний, состояний других людей	Сформировано чувство «Мы» в отрядах, наблюдается умение выстраивать эффективную коммуникацию со сверстниками и взрослыми, умение работать в команде; активное участие в отрядных и массовых делах смены.	Анкетирование, наблюдение, анализ достижений детей
Научился способам поведения в отношениях с другими, умению устанавливать и поддерживать контакты, сотрудничать, избегать конфликтных ситуаций		Беседа, тестирование, анализ сюжетно-ролевых игр
Повысился интерес к развитию различных направлений научно-технологической деятельности	Понимание детьми основных алгоритмов развития тех или иных направлений в сфере науки и технологий.	Наблюдение, анализ демонстрации достижений каждого конкретного ребенка
Успешно реализованы потребности детей, в различных видах деятельности	Активное участие детей в кружковой деятельности и различных мастерклассах, внутриотрядных и общелагерных мероприятиях.	Анализ продуктов деятельности (показательные выступления, выставки)

## 7. Возможные риски и способы их преодоления

Факторы риска	Пути преодоления
Природно-климатические условия	<ul style="list-style-type: none"> <li>Учет возможных «капризов» погоды при планировании смен.</li> <li>Вариативность мероприятий на случай плохой погоды, разработка альтернативных дел в помещении.</li> <li>Вожатская копилка отрядных дел без предварительной подготовки.</li> </ul>
Разновозрастной состав участников смены	<ul style="list-style-type: none"> <li>Адаптация всех мероприятий смены согласно возрасту участников.</li> </ul>
Отмена массовых мероприятий	<ul style="list-style-type: none"> <li>Разграничение по времени участия отдельного отряда на станциях/заданиях, предусмотренных мероприятием.</li> <li>Проведение дискотек внутри отряда.</li> <li>Взаимодействие в онлайн чатах через вожатых для демонстрации результатов.</li> <li>Использование имеющегося мультимедийного оборудования для демонстрации творческих заданий между отрядами.</li> </ul>
Замалчивание родителями факта отклонений в состоянии здоровья ребенка	<ul style="list-style-type: none"> <li>Усиленный медицинский осмотр в день заезда.</li> <li>Строгая проверка медицинских документов ребенка.</li> <li>Утренний и вечерний фильтр (термометрия).</li> </ul>

Заболевания участников смены	<ul style="list-style-type: none"><li>● Медицинское обслуживание.</li><li>● Профилактические процедуры.</li><li>● Постоянная забота и контроль со стороны вожатых и педагогов.</li></ul>
------------------------------	--



	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Утренний и вечерний фильтр (термометрия).</li> </ul>
Разногласия между сотрудниками, приехавшими на смену, на фоне постоянного пребывания в закрытом пространстве.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Проведение совместного педагогического совета, за день до смены. Позитивный настрой.</li> <li>● Индивидуальные беседы с персоналом.</li> <li>● Предоставление возможности уединиться в отдельное помещение для изоляции.</li> </ul>
Эмоциональные и физические перегрузки участников смены	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Медицинский контроль.</li> <li>● Индивидуальная работа воспитателя с ребенком.</li> <li>● Система вечерних огоньков.</li> <li>● Чтение и песни вожатых на ночь.</li> <li>● Планирование дня с учетом эмоционального состояния отряда.</li> <li>● Проведение групповой релаксации.</li> <li>● Чередование творческих поручений.</li> <li>● Вариативность внутриотрядного досуга с учетом пожеланий каждого ребенка.</li> </ul>

## 8. Список используемых источников

### **Нормативно-правовые документы**

1. Национальный стандарт РФ ГОСТ Р 52887–2007 «Услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления» (утв. и введен в действие приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 27 декабря 2007 г. № 565-ст);

3. Письмо Минобрнауки России от 26.10.2012 № 09–260 «О методических рекомендациях» (вместе с Методическими рекомендациями по организации отдыха и оздоровления детей (в части создания авторских программ педагогических кадров)).

4. Письмо Минобрнауки России от 01.04.2014 № 09–613 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по примерному содержанию образовательных программ, реализуемых в организациях, осуществляющих отдых и оздоровление детей»).

5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р г. Москва «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»

6. Распоряжение Правительства РФ от 25.10.2014 № 2125-р «Об утверждении Концепции создания единой федеральной межведомственной системы учета контингента обучающихся по основным образовательным программам и дополнительным общеобразовательным программам»;

7. Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;

8. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р г. Москва «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»

9. СанПиН 2.4.4.3648–20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

10. Указ Президента Российской Федерации от 29 мая 2017 года № 240 "Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства"

11. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

12. Методические рекомендации Главного государственного врача Российской Федерации от 29.03.2021 №МР 3.1/2.4.0239-21 «Рекомендации по организации работы организаций отдыха и оздоровления в условиях сохранения рисков распространения COVID-19»

### **Научная литература**

7. История науки и техники: конспект лекций / А.В. Бабайцев. – РнД: Феникс, 2014.

8. Спираль жанра: от «народной науки» до развлекательного бизнеса: История и перспективы популяризации науки в России / А.Г. Ваганов. – М.: Ленанд, 2014.

9. Химия – просто. История одной науки / А.Б. Иванов. – М.: АСТ, 2017.

10. Философия науки и техники /В.С. Стёпин, В.Г. Горохов, М. А. Розов. М., 1995.

11. Газалиев А.М. Значение профессиональной мобильности в процессе становления специалиста технической направленности // Высшее образование сегодня. – 2011.
12. Бедарева Т., Грецов А. 100 популярных профессий. Психология успешной карьеры для старшеклассников и студентов. – СПб, 2008.
13. Бендюков М. А. Ступени карьеры: азбука профориентации. – Санкт-Петербург: Речь, 2006.
14. Климова Е.К. Психология успеха. Тренинг личностного и профессионального развития: учебно-методическое пособие — СПб:Речь, 2013.
15. Чистякова С.Н., Критерии и показатели готовности школьников к профессиональному самоопределению. М. – 1997.
16. Козлова Т.И., Романова Л.С., Талапов В.В. Информационное моделирование зданий – опыт применения в реконструкции и реставрации // САПР и графика. 2009.

#### ***Литература в помощь вожатому***

1. Океанские методики: Методические рекомендации по организации жизнедеятельности детей в условиях Всероссийского детского центра «Океан» / под ред. Э.В. Мирзоевой, Г.Ю. Зубаревой. – Владивосток: ФГОУ «Всероссийский детский центр Океан», 2010. – 280 с.
2. Дополнительное образование детей. Психолого-педагогическое сопровождение: учебное пособие для СПО / отв. ред. Л.В. Байбородова. – 2-е изд, испр, и доп – Мо : Юрайт, 2017. – 411 с.
3. Программа лагерной смены: отдельные особенности разработки и оформления. Методическое пособие /Г. Н. Кудашев. – Тюмень: «Ребятчья республика», 2014. – 126 с.
4. Методические рекомендации по направлению деятельности «Гражданская активность» / Арсеньева Т.Н., Загладина Х.Т., Коршунов А.В., Менников В.Е. — М.: МПГУ, 2016.
5. Методические рекомендации по празднованию дня семьи, любви и верности в детских лагерях и центрах. — ВДЦ «Орленок»: Управление образовательных программ, 2014.

#### ***Интернет-ресурсы:***

- Вожатый.RU – <http://www.vozhatyj.ru/>
- Игры с детьми в детском лагере – <http://ambivox.info/wiki>
- Летний лагерь – <http://summercamp.ru>
- Сайт для вожатых «Планерочка» – <http://planerochka.org/>



**ПРИЛОЖЕНИЯ**  
комплексной программы  
**«ЛАСТОЧКИНЫ МАРШРУТЫ»**  
в детском загородном оздоровительном лагере  
(для детей 6,5-17 лет)

**Основные мероприятия ласточкиного маршрута «Мы – Россия»**

**(см. дополнительные материалы по программе, фотоматериалы 1 смены, фотоматериалы 2 смены)**

День смены	Возраст	Название мероприятия/события	Краткое описание	Ожидаемый результат
1 день Квест «Ласточкины маршруты»	ОБЩИЙ	1. Заезд. Анимационное приветствие. Организационный сбор отрядов. 2. Квест «Ласточкины маршруты».  3. ВВК «Я твой наставник»	Организованный заезд детей на территорию лагеря. Знакомство с вожатыми и воспитателями, основными правилами поведения. Повышение позитивного настроения на смену. Знакомство с территорией лагеря. Прохождение основных объектов лагеря, опираясь на подготовленную карту, с выполнением дополнительных заданий на этапах, связанных с патриотической тематикой. Представление вожатых и воспитателей в виде общелагерного концерта.	Адаптация детей к новым условиям.  Знакомство с территорией лагеря, получение знаний о местонахождении главных объектов.  Знакомство с отрядом и вожатско-воспитательским составом.
2 день «ШОУ НАЧИНАЕТСЯ»	ОБЩИЙ	1. Интерактивная презентация «Внедрение»  2. Программа открытия «Шоу начинается!»	Презентация кружков и клубов лагеря с выполнением тематических челлендж-заданий.  Торжественное открытие смены. Знакомство с администрацией и коллективом лагеря. Представление творческих номеров от детских отрядов в виде общелагерного концерта (песни, танцы, театральные постановки).	Знакомство с дополнительным составом смены, погружение в тематику смены. Знакомство детей с другими отрядами. Раскрытие творческих способностей.
3 день «ЧЕЛОВЕК И ОБЩЕСТВО»	Общий	Музыкальное Шоу «Маска»  2. День Семьи 3. День Памяти	Данное мероприятие проводится отдельно для каждой категории детей (Младшие, средние, старшие) Перед участниками смены наставники поочередно представляют творческие номера, на каждом наставнике загадочная маска, костюм, скрывающие личность. Задача детей: идентифицировать личность наставника после его выступления. За каждый правильный ответ отряду начисляются баллы.	Дети идентифицируют дирекцию и персонал лагеря в соответствии со словарем смены.  Первые эмоции от погружения в тематику смены.

4 день «МЕДИЦИНА БУДУЩЕГО»	Младший	1. Мастер-класс по ПМП «Если ты поранился»	Обучение участников смены оказанию ПМП при лёгких/распространенных травмах для данного возраста в игровом формате.	Знакомство детей с правилами оказания первой медицинской помощи.
	Средний	2. Мастер-класс по ПМП «Юный врач»	Более углублённое обучение участников смены оказанию ПМП с элементами викторины и игры.	
	Старший	3. Мастер-класс по ПМП «Пять шагов к жизни»	Полное обучение участников смены оказанию ПМП. Формат – прохождение этапов по территории лагеря с элементами блица.	
	Общий	4. Сюжетно-ролевая игра «Помоги наставнику»	После получения знаний на мастер-классах: Участники смены на территории лагеря разыскивают “заболевших” наставников. У каждого наставника где-то на открытых частях тела обозначена болезнь. Задача детей: найти название болезни и выполнить ПМП. Если дети смогут вылечить наставника, они получают баллы.	Закрепление полученных знаний о первой медицинской помощи посредством игры.
5 день «МИР МАТЕРИАЛЕН»	Младший	1. Комедийно-музыкальный баттл «Студия союз и все-все-все»	В ходе проведения присутствуют шесть ведущих и две команды-участника, которые соревнуются друг с другом в музыкальности. Темой первого блока для младших отрядов – мультфильмы. Для этого они участвуют в различных экспериментах. Например, пытаются угадать имя гибрида, получившегося в результате скрещивания фотографии известного человека и какого-либо предмета, или же отличить цитату героя мультика от политика и наоборот. Первым отвечает тот игрок, кто быстрее нажмёт на кнопку. Победитель каждого раунда получает один балл. В случае ничьей, по баллу зарабатывает каждый игрок. Кто заработает больше баллов, тот получает памятную табличку.	Создание ситуации успеха для каждого ребенка. Демонстрация уникальных творческих способностей.
	Средний	1. Комедийно-музыкальный баттл «Студия союз. Эксперименты начинаются»	В ходе проведения присутствуют шесть ведущих и две команды-участника, которые соревнуются друг с другом в музыкальности. Темой второго блока для средних отрядов – комедии. Например, пытаются угадать имя гибрида, получившегося в результате	Создание ситуации успеха для каждого ребенка. Демонстрация уникальных творческих способностей.

			скрещивания фотографии известного человека и какого-либо предмета, или же отличить цитату героя мультика от политика и наоборот. Первым отвечает тот игрок, кто быстрее нажмёт на кнопку. Победитель каждого раунда получает один балл. В случае ничьей, по баллу зарабатывает каждый игрок. Кто заработает больше баллов, тот получает памятную табличку.	
Старший	3. Комедийно-музыкальный баттл «Студия союз. Полное погружение»		В ходе проведения присутствуют шесть ведущих и две команды-участника, которые соревнуются друг с другом в музыкальности. Темой третьего блока для старших отрядов – фантастика. Для этого они участвуют в различных экспериментах. Например, пытаются угадать имя гибрида, получившегося в результате скрещивания фотографии известного человека и какого-либо предмета, или же отличить цитату героя мультика от политика и наоборот. Первым отвечает тот игрок, кто быстрее нажмёт на кнопку. Победитель каждого раунда получает один балл. В случае ничьей, по баллу зарабатывает каждый игрок. Кто заработает больше баллов, тот получает памятную табличку.	Создание ситуации успеха для каждого ребенка. Демонстрация уникальных творческих способностей.
Общий	Медиа-шоу «ТехноVK»		Всем отрядам даётся задание снять 3 видеоролика на какую-либо тему (темы будут выдаваться впоследствии) Дети должны будут снять эти ролики в различных локациях ДОЛ, с разным сюжетом в течение дня. В конце дня, после просмотра всех видеороликов, подводятся итоги путём голосования. Будут распечатаны сердечки и выданы детям. Каждый ребёнок сможет проголосовать за понравившееся ему видео в каждой из 3-ёх категорий. Побеждает видео того отряда, которое собрало больше всего симпатий.	Развитие творческих способностей у детей.

6 день «НАУЧНЫЙ ПРОРЫВ»	Младший	1. Интерактивно-интеллектуальная игра «Кто умнее?»	Создаются команда наставников и детей, которые соревнуются друг с другом за звание самой умной команды, вопросы задаются от самых примитивных и детских до сложных взрослых.	Визуализация и демонстрация творческих соборностей на социально-значимые темы.  Снятие эмоционального напряжения. Развитие фантазии и умения высказывать свои мысли.
	Средний	2. Сюжетно-ролевая игра «Разрушители легенд»	Дети делятся на команды и им будет предложена легенда, которую они должны будут подтвердить или опровергнуть путем проведения эксперимента, в конце жюри подводит итоги и выбирает какая из команд, например, более творческая, оригинальная и быстрая.	
	Старший	3. Интеллектуальная игра Мозгобойня	Старшие отряды делятся на несколько команд, в одной команде может состоять от 4 до 9 человек (включительно). Основой интеллектуальной игры станут 30 вопросов, которые проверят не точные знания, а эрудицию участников, умение работать в коллективе и мыслить логически. 5 игровых туров и соревновательный характер мероприятия станет главной целью мероприятия.	
	Общий	4. Эксперимент-Шоу «Алхимия»	Проведение для всех детей смены мастер-класса по физическим и химическим опытам. Например: пена из перекиси водорода, сжатие бутылки из-за перепада температур и др.	
7 день «КРАСОТА В ПРОСТОМ»	Общий	Танцевальное Шоу «Овация»	За сутки до этого дня происходит жеребьевка. Отряды выбирают страну, за которую они будут в дальнейшем выступать. 1. От каждого отряда выбирается танцующая пара, в течение дня они проходят подготовку от хореографа. 2. В это время оставшаяся часть отряда снимает промо-ролик, готовит танец к конкурсу группы поддержки. 3. Подведение итогов жюри.	Развитие командного взаимодействия.  Снятие эмоционального напряжения.
8 день	Младший+средний	1. Игра по станциям «Мир в безопасности»	Игра делится на 4 станции, на каждой станции 2 этапа: теория и практика с выполнением определенных заданий. Этап практики оценивается на	Развитие знаний об основных видах безопасности, знакомство и повторение правил и алгоритма

«НАВИГАТОР БЕЗ ОПАСНОСТИ»			время и качество выполнения. 4 станции – это 4 модуля безопасности: безопасность на дороге, в быту, медиа и личная безопасность.	действий в тех или иных ситуациях.
	Старший	2. Интерактивная игра «5 шагов без опасности»	Игра будет проводиться в формате игры “куб”, но при этом игровое поле будет в виде дороги и за каждый правильный ответ дети будут продвигаться на определенное количество километров (общее правило). Игра будет проводиться по 4 модулям безопасности: начнется в безопасности на дороге, затем медиа безопасность, безопасность в быту и личная безопасность.	3 Развитие знаний об основных видах безопасности, знакомство и повторение правил и алгоритма действий в тех или иных ситуациях.
	Общий	3. Презентация социальных роликов «Вот так вот не надо!»	В социальных роликах есть сюжет, они интересны, способны заставить зрителя рассмеяться или заплакать. Хорошая социальная реклама вызывает массу эмоций и желание поделиться роликом с друзьями. Поэтому детям выдается тема, которую они должны разобрать и снять познавательный ролик, в котором рассказывают об теме всем остальным отрядам.	Демонстрация знаний, умений и навыков в сфере безопасности.
9 день «ПО ЖИЗНИ СО СПОРТОМ»	Младший	1. Челлендж-батл «Школа Аркадия Паровозова»	Аркадий Паровозов не нуждается в представлении. Он умеет летать, живет на Луне и всегда приходит на помощь. Команды юных спасателей поучаствуют в непростых испытаниях, продемонстрируют навыки спасательского мастерства и, конечно, попытаются победить в состязаниях.	Создание ситуации успеха для каждого ребенка. Демонстрация уникальных творческих способностей.
	Средний	2. Спортивный турнир «Пол — это лава!»	Командам необходимо пройти маршрут, по специально подготовленной территории, проявляя ловкость и сноровку при прохождении препятствий, испытаний и полосы препятствий. Выполнив все необходимые требования и пройдя испытание до конца, ведущий выбирает победившую команду.	Создание ситуации успеха для каждого ребенка. Демонстрация уникальных творческих способностей.
	Старший	3. Экстрим-Шоу «Русский витязь»	В этот день участникам смены предстоит проходить сложные испытания. Проходит мероприятие в несколько этапов, участвуя в которых, каждый получит шанс выделиться и стать настоящим Русским витязем.	Создание ситуации успеха для каждого ребенка. Демонстрация уникальных творческих способностей.



10 день «ВЕСЬ КОСМОС ВТВОИХ РУКАХ»	Младший	1. Тематический кросс «С приветом по планетам»	Тематический квест на усвоение новых знаний о российских космонавтах. На протяжении всего мероприятия отряды делятся на команды по 5-6 человек, получают маршрутные листы и распределяются по разным этапам, в числе которых будет прохождение интеллектуальных, спортивных, а также заданий на эрудицию каждого из ребят. Целью квеста будет собрание каждой из команд частей портрета российского космонавта, а также знакомство с ним в ходе обсуждения.	Развитие чувств патриотизма и сопричастности к Родине. Уважение и гордость за историю страны.
	Средний	2. Тематический кросс «Тайны галактики»	Тематический квест на получение новых знаний о планетах солнечной системы. При прохождении каждого этапа детям будет выдаваться информация о каждой планете. Закреплять полученные знания о каждой из планет придется на практике, участвуя в ролевых играх, викторинах и блицах. Результатом пройденного квеста станет создания схематичного макета солнечной системы.	Развитие чувств патриотизма и сопричастности к Родине. Уважение и гордость за историю страны.
	Старший	3. Тематический кросс «Космический герой»	Участникам будет выдан навигационный журнал, по которому они будут должны проходить маршрут по всей территории лагеря. Задача будут указаны на инструкциях и памятках, которые получит каждый отряд.	Развитие чувств патриотизма и сопричастности к Родине. Уважение и гордость за историю страны.
11 день «ЭКО-ЧУДО»	Младший	1. Мастер-класс "Почему важно хранить природу"	Беседа с детьми на тему "Почему важно беречь природу". Профилактика и обучение бережному отношению к природе.	Практическая демонстрация полученных знаний об актуальных опасностях и разработки путей решений.
	Средний	2. Мастер-класс "Экологические проблемы и методы борьбы с ними"	Беседа с детьми об актуальных экологических проблемах. Обсуждение и поиск способов борьбы с ними.	Практическая демонстрация полученных знаний об актуальных опасностях и разработки путей решений.
	Старший	3. Мастер-класс "Причины и последствия экологических катастроф"	Беседа с детьми об актуальных глобальных экологических катастрофах. Поиск их причин и способов решения. Возможные последствия экологических катастроф для человечества.	Практическая демонстрация полученных знаний об актуальных опасностях и разработки путей решений.

	Общий	4. Тематический день «Экологията»	<p>В течение дня дети убирают территорию от мусора и зарабатывают очки, вечером будет выбран самый “экологичный” отряд.</p> <p>Общий конкурс сценок, номеров, основная идея которых напомнить о том, почему мы должны беречь природу. Донести до детей, что нужно наслаждаться нашей природой, любить ее. Напомнить о том, что не все ресурсы нашей планеты восполняемы.</p>	Практическая демонстрация полученных знаний об актуальных опасностях и разработки путей решений.
12 день «РАСШИРЯЯ ГРАНИЦЫ»	Общий	Иллюзион-квест "Первооткрыватели"	<p>Задача каждого детского отряда: заработать как можно больше жетонов, чтобы обменять их и собрать карту лагеря целиком. Кто быстрее из отрядов соберет карту целиком, объявляется победителем.</p> <p>Задача хранителя: собирать у детей своего отряда жетоны, обменивать на кусочки карты, оберегать их от "драконов" (можно убегать, создавать круг помощников вокруг себя, но нельзя применять силу). Задача персонажей-вожатых: придумать этапы, платить участникам этапов за выполнение заданий (~5шт)</p>	Мониторинг полученных на смене знаний. Демонстрация результатов работы клубов и кружков. Дети обучаться работе в команде, будут играть ради одной общей цели, сплочение достигнет максимального уровня. В результате отряды соберут карту лагеря, проанализируют и откроют для себя неизведанные места.
13 день	ОБЩИЙ	Тематический день «Навигатор БЕЗ опасности»	Комплекс мастер-класс по различным сферам безопасности от различных городских служб (МЧС, Пожарная часть, Следственный комитет, Скорая помощь и т. д.)	Профилактика детского травматизма и пропаганда безопасного поведения детей в рамках тематического дня

	ОБЩИЙ	Сюжетно-ролевой квест «В чем дело?!»	<p>Дети, придя на второй завтрак узнают, что сегодня выросла стоимость продуктов и просто так завтрак им не отдадут, нужно выкупить заработав деньги на квесте.</p> <p>Например: бухгалтер оставил на кухне у повара свой отчет, повар не купил скалку и т.д. (Квест принеси предмет)</p> <p>! Вариация для дождя: Проведение викторины по финансам.</p>	Изучение основ рыночной экономики, развитие понимания зависимости различных структур друг о друга
	ОБЩИЙ	Тренинг «Зажигая огонь»	Мероприятие, направленное на командообразование, выявление лидеров. Представляет собой комплекс упражнений с элементами верёвочного курса	Улучшат взаимоотношения в отряде. Мероприятие поможет сформировать командный дух.
14 день	ОБЩИЙ	Мастер-классы «В стиле вечеринки»	Ряд мастер-классов на создание образа, подбор плейлиста под тематику, танцевальный мк и тд.	Развитие физических способностей детей, сплочение коллектива
	Младший	Танцевальное Шоу «Зажги танцпол»	Дети по очереди танцуют в Just Dance. Данное мероприятие может принести бонусные очки для подведения итогов основного мероприятия дня	Развитие физических способностей детей, сплочение коллектива
	Средний	Танцевальное Шоу «Перетанцуй меня»	Танцевальное шоу с элементами баттла	Развитие физических способностей детей, сплочение коллектива
	Старший	Танцевальное Шоу «Исторический движ»	Каждому отряду выдается определенная эпоха, под которую нужно поставить танец. Концертная программа от старших команд и команды вожатых.	Познакомить ребят с определенными эпохами и видами танцев. Развить творческие и физические умения детей.

	ОБЩИЙ	Тематическая дискотека «Жизнь в движении»	Дискотека с элементами вечеринки и интересными конкурсами.	Преодоление детьми стеснения. Выброс накопившейся за весь день энергии.
15 день	1 отряд+ младший	Интерактивно-спортивная игра «Геркулес»	Дети 1 отряда готовятся различные этапы для выявления “самых-самых” детей в спорте. Дети младших отрядов проходят этапы в произвольном порядке по желанию, выявляется победитель на каждом этапе в каждой категории.	Выявление способностей детей в спорте.
	Средний	Спортивный турнир «Путь в сказку»	Спортивная игра веселые старты, с заданиями на ловкость и спортивность, внутри отряда	Совершенствование физических навыков. Спортивная деятельность для разгрузки и выплеска накопившейся энергии
	Старший	Спортивный турнир «Дотянись до волшебства»	Спортивная эстафета между отрядами. Соревнования между отрядами придают азарт и интерес мероприятию.	Выявление навыков и умений детей в спорте. Выявление самого спортивного отряда.
	Общий	Детективный ролевой квест «Экскурсия в зазеркалье»	Детективный ролевой квест со своей легендой, которую дети должны распутать (найти виновника) Это нелинейный квест с тремя ветками и переплетающимся сюжетом, дети сами решают по какой ветке следовать, но в итоге, они должны найти виновника(зачинщика) всей этой истории	Развитие логического мышления и умение думать в перспективе. Сплочение коллектива и разгрузка отрядов с помощью переноса в нереальный мир.
16 день	Младший	Арт-игра «Нарисуй будущее»	Детям выдаются все необходимые материалы (если погода позволяет, то мелки, если нет краски, ватманы) Детям дается задание изобразить город будущего(Красноярск), как они его себе представляют, с определенными условиями(дополнениями) В конце будет объявлен конкурс на лучший город.	Выявление и раскрытие творческих способностей. Создание командного духа и наблюдение за тем, как дети могут работать в команде.

	Средний	Детективный квест-игра «Выбор за тобой»	Отряду представляется определенная ситуация, совместными, коллективными решениями они должны продвигаться по цепочке событий, выбирая один из вариантов развития ситуации. В конце они либо достигнут поставленной цели, либо провалят испытание.	Развитие мышления в перспективе. Умение договариваться и находить общий язык. Сплочение коллектива.
	Старший	Креатив-проект «Линия Трендов»	Каждому отряду предоставляется распечатанная карта линии трендов, на которой указаны все тренды, технологические «БУМЫ» и изобретения, которые находятся на стадии разработки. Задача отряда выделить для себя семь изобретений, которые им кажутся наиболее привлекательными, и расписать какие из них в каком году, по их мнению, появятся, и какие плюсы и минусы можно выделить у каждого из предложенных изобретений. После создания плана развития будущего каждый отряд презентует свою разработку.	Знакомство детей с перспективами будущих изобретений. Умение презентовать свои идеи и выделять в них плюсы и минусы.
	Общий	Медиа-конкурс «ZarnicaStar»	Отряды записывают клип-пародию на известную песню, с измененным текстом. Вариация проведения: записать клип на песню, у которой клипа еще нет.	Развитие креативного мышления у детей, коллективная деятельность для сплочения отряда.
17 день	Младший	Интерактивная игра Brain Battle на патриотическую тематику	Викторина по нескольким модулям с выполнением заданий, вопросы в которых, так или иначе связаны стемой патриотизма.	Развитие кругозора детей. Сформировать у детей понятие ценности семьи и патриотизма.
	Средний	Интеллектуальная викторина «Катакана» на патриотическую тематику	Интеллектуальная викторина на знание мультиков/фильмов, связанных с военной/патриотической тематикой	Развитие интеллектуальных способностей детей, логического мышления. Формирование духовных ценностей
	Старший	Интеллект-Шоу «Что? Где? Когда?» на патриотическую тематику	Отряды по командам отвечают на вопросы популярной телевизионной игры «Что? Где? Когда?», адаптированных под детский возраст и тематику дня.	Развитие интеллектуальных способностей детей, логического мышления

	Общий	Эстафета патриотов «Знай, ты лучший!»	Военно-патриотическая эстафета, направленная на выявление самой слаженной и собранной команды	Сплочение отряда. Развитие патриотического духа
	Младший	Кинолекторий «Мы помним»	Просмотр фильма на военную или семейную тематику с последующим его обсуждением	Развитие кругозора, развитие патриотического духа, распространение семейных ценностей
	Средний+ Старший	Лирический вечер «Поговорим о главном»	Лирический вечер со стихами и песнями	Создание лирической атмосферы
18 день	Общий	Интерактивная игра «Самая нужная деталь»	По всему лагерю будут разложены определенные детали какого-то механизма. Задача отрядов собрать этот механизм по частям. А затем они смогут обменять эти детали на необходимые вещи для конструирования собственных механизмов (клей, бумага...)	Развитие внимательности и мелкой моторики. Совершенствование физических способностей.
	Младший	Презентация проектов «PR-менеджер»	Дети должны прорекламирровать созданный ими механизм	Развитие и совершенствование мелкой моторики и умения преподнести собранный продукт.
	Средний	Соревновательный интенсив «Быстрее. Выше. Сильнее.»	Из собранного механизма у детей должен получиться самолет/машина с помощью которой будут проводиться соревнования (чья дальше пролетит т.п.)	Развитие и совершенствование мелкой моторики. Выявление минусов в созданной конструкции
	Старший	Интерактивный квест «Патентовед» (бюрократия)	Когда механизм собран, необходимо его запатентовать, детям необходимо собрать все нужные бумаги, подписать у кого нужно и все документы отнести в штаб.	Познакомить детей с другой стороной научных открытий. Научить договариваться с людьми
19 день	Младший	Караоке-шоу «Знакомые слова»	Весь отряд поет песни под караоке с различными заданиями	Сплочение отряда. Коллективная деятельность

	Средний	Комедийно-музыкальный батл «Студия союз»	Отряд выполняет различные задания на музыкальную тематику (разгадывание ребусов, пение песен...)	Сплочение отряда. Коллективная деятельность
	Старший	Юмористическое шоу «Импровизация»	Конкурсный импровизационный формат. Этапы получают из видоизмененных и адаптированных под детский лагерь этапов шоу "Импровизация"	Развитие реакции и умения выходить из нестандартных ситуаций, развитие актерского мастерства
20 день	ОБЩИЙ	Медиа-программа «Тайный гость»	Тайная съемка смешных видеороликов отряда, к которому дети идут в гости.	Развитие наблюдательности, техниче-ских навыков, коммуникабельности.
	Младший	Конкурс рисунков на асфальте + Шоу «10 миллионов»	Конкурс рисунков на асфальте “Моя профессия будущего”	Развитие фантазии и творческих навыков.
	Средний + Старший	Профессиональные дебаты «ДеБаттл»	Дебаты на тему профессий будущего	Развитие критического мышления, ораторского мастерства и умения отстаивать свою точку зрения.
	ОБЩИЙ	Концерт закрытия «Не предавай себя» + Рейв	Проведение концерта закрытия	Мероприятие направлено на подведение итогов смены, посредством завершения легенды смены
21 день	ОБЩИЙ	<b>ВЫЕЗД</b>		





**ЧЕКЛИСТЫ МЕРОПРИЯТИЙ**

**Сюжетно-ролевая игра  
«Разрушители легенд»**

<b>Цель:</b>	Развитие умственных знаний, креативного мышления
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• расширить теоретические знания в области науки;</li> <li>• обучить поиску нестандартных решений;</li> </ul>
<b>Целевая аудитория:</b>	Отряды среднего возраста
<b>Место и время проведения:</b>	Во второй половине дня на плацу
<b>Оборудование и технические средства:</b>	1 стол, спички, масло подсолнечное, вода, 2 вареных яйца, скорлупа от 4 сырых яиц, батакейка ААА, проволока медная, лимон, ватная палочка, монетка, блюдце, стакан, бутылка, 2 бокала, картон, свеча, 3 книги.
<b>Декорации, реквизит, атрибуты:</b>	Декорации полной вещей мастерской.
<b>Методические советы:</b>	Более сложные опыты проводит ведущий

*Ход проведения.*

<b>Структура</b>	<b>Действие</b>	<b>Примечания</b>
1. Вступительный этап. Приветствие, речь ведущего и объяснение правил игры	<b>Ведущий в образе Джейми Хайнемана:</b> Сегодня в программе “Разрушители легенд” специальный выпуск, за звание главного разрушителя поборются 3 отряда, эти светлые умы должны разрушить по 2 легенды, чем быстрее и оригинальнее, тем лучше. Их будет оценивать наше легендарное жюри: (представление жюри, состоящего из вожатых отрядов) Правила мероприятия просты, для разрушения легенды можно использовать всё, что находится на столе в зоне, выделенной цветом вашей команды, данные цветы мы сейчас и распределим (идёт жеребьевка)	Ведущий крутит ус, активно жестикулирует. Во время объяснения правил, кидает в шапку 3 листочка разных цветов, после чего предлагает детям наугад вытянуть один.
2. Основной этап Каждая команда разрушает или не разрушает 2 мифа	Ну что же, начнём с зеленой команды, прошу вас выйти на сцену, вам достаются такие мифы: Можно ли изготовить электромотор из батарейки и проволоки? Можно ли достать из воды монетку, не намочив рук Красная команда: Можно ли положить 3 книги на яичную скорлупу Можно ли поместить яйцо сваренное очищенное в бутылку не повредив его? Синяя команда: Правда ли, что невидимые чернила можно сделать самому? Можно ли заставить жидкость бежать вверх?	Ведущий помогает выполнять детям сложные опыты, немного подталкивает к ответу

<p>3. Заключительный этап. Подведение итогов. Награждение лучших команд.</p>	<p><b>Заключительные слова:</b> <b>Сегодня в нашей программе команды показали невозможное, каждый из вас достоин звания разрушителя легенд, но кто же получит звание ГЛАВНОГО разрушителя, давайте узнаем об этом у нашего жюри.</b> <b>Объявление результатов</b> <b>Подводка к концу мероприятия: Сегодня невозможное стало возможным, мы надеемся что и в вашей жизни не будет преград, всем спасибо за внимание, мы прощаемся с вами до следующего выпуска.</b></p>	<p>Жестикуляция актера, словно он завершает телешоу</p>
--	---	---

Список информационных источников:

<https://naked-science.ru/article/nakedscience/desyat-krasivyh-opytov>

[https://mel.fm/eksperi/4860293-simple\\_experiments](https://mel.fm/eksperi/4860293-simple_experiments)

Приложения:

- <https://naked-science.ru/article/nakedscience/desyat-krasivyh-opytov>
- [https://mel.fm/eksperi/4860293-simple\\_experiments](https://mel.fm/eksperi/4860293-simple_experiments)

#### Мастер-класс «Почему важно хранить природу».

<b>Цель:</b>	Для привлечения внимания к экологическим проблемам
<b>Задачи:</b>	Замотивировать детей улучшать природу; Привлечь внимание ребёнка к бережному отношению окружающей нас среды; Напомнить о том, что не все ресурсы нашей планеты восполняемы.
<b>Целевая аудитория:</b>	Отдыхающие на смене, возраст от 6,5 до 10 лет.
<b>Место и время проведения:</b>	Проводить в беседке, после обеда
<b>Оборудование и технические средства:</b>	Микрофоны, проектор, экран, колонки.
<b>Декорации, реквизит, атрибуты:</b>	2 ведра, пластиковые тарелки (10 упаковок), бумага А4 (1 уп.), клей ПВА (10 шт.), украшения (блестки, конфетти), мусорные пакеты (10 шт.), фломастеры (5 уп.).
<b>Методические советы по проведению:</b>	Учесть уровень заинтересованности детей, их мотивированность и актуальность данной темы

Ход проведения.

Структура	Действие	Примечания
-----------	----------	------------

<p>1. Вступительный этап.</p> <p>Вступление. Обозначение проблемной ситуации.</p>	<p>Сценарий:</p> <p><b>Вед.</b> Наша планета – это общий дом. И много лет мы в нем живем. Но, как известно всем кругом, Должны беречь мы этот дом. – А что такое планета Земля? <i>(ответы детей)</i></p> <p><b>Вед.</b> – Да, планета Земля – это реки, леса, поля, небо, солнце, животные; то есть то, что не сделано руками человека. И человек тоже часть природы. И самый маленький жучок – тоже часть природы. Природа кормит человека, одевает, обучает, дает нам все необходимое для жизни. Нужно лишь научиться правильно всем пользоваться.</p> <p>Ранее считалось, что планета Земля богата неограниченными природными ресурсами, которые человек мог использовать для своих целей в неограниченном количестве. Однако, со временем потребности человека начали расти, а природные ресурсы истощаться.</p>	<p>Показ презентации и видеороликов.</p>
---	---	--

	<p>Люди пытаются улучшить свой быт, их запросы растут, а тем временем природные ископаемые исчезают очень быстро. Нескромные запросы человека сильно отражаются на состоянии окружающего мира. Можно ли сберечь природу, защитить её от человека? Данный вопрос особенно актуален в современном мире.</p> <p>В настоящее время очень много говорят об охране природы. Поэтому мы тоже решили провести мероприятие, которое поможет сформировать у вас, дети, представление о необходимости сохранения окружающей природы, воспитать чувства ответственности бережного отношения к миру природы, осознания своей значимости в решении экологических проблем. Нас в любое время года учит мудрая природа.</p> <p>Птицы учат пению. Паучок – терпению. Пчёлы в поле и в саду обучают нас труду. И к тому же в их труде всё, по справедливости. Отражение в воде учит нас правдивости. Учит снег нас чистоте. Учит солнце доброте. И при всей огромности обучает скромности.</p>	
<p>2. Основной этап</p> <p>Введение в суть проблемы и краткое её описание. Игра.</p>	<p><b>Вед.</b> – Долгая, счастливая, а главное – здоровая жизнь человека зависит от состояния окружающей нас природы. Мы порой не замечаем той красоты, которая нас окружает. Мы затаптываем цветы, ломаем ветки деревьев, разоряем птичьи гнезда. Человек губит природу, загрязняет воздух и воду отходами и мусором.</p> <p><b>Вед.</b> – Ребята, а вы когда-нибудь замечали свалки мусора недалеко от вашего дома или на вашей улице? (ответы детей) – Скажите, это хорошо или плохо? (ответы детей)</p> <p>На свалках бывает много собак, там могут жить крысы. Рядом со свалкой нельзя жить человеку – ведь там очень много микробов. А крысы, которые там живут, являются переносчиками опасных болезней. <b>Вед.</b> А теперь я вам предлагаю поиграть со мною (подвижная игра «Кто быстрее соберёт мусор»). (отряд делится на 2 команды)</p> <p><b>Вед.</b> Вам нужно взять мусор, добежать до ведра, выбросить его туда и бежать на своё место, передавая эстафету ещё одному участнику. Итак, кто больше соберёт мусора, тот и победит. Победила дружба.</p> <p><b>Вед.</b> А теперь посмотрите, сколько вы собрали мусора. Все они сделаны из разных материалов и использовались для разных целей. А подскажите: можно ли сорить на улице? Оставлять после себя мусор на улице, в лесу, в парке и других местах? А также сжигать его и оставлять после себя не затушенный костёр?</p>	<p>Презентация, показ видеороликов. Подготовка в игре.</p>

	(ответы детей) <b>Вед.</b> Что же делать с мусором, раз его так много? (ответы детей)	
3. Заключительный этап.  Создание поделки. Подведение итогов.	<b>Вед.</b> Давайте всем этим предметам попробуем дать новую жизнь. Сегодня я расскажу и научу вас изготавливать вот такие игрушки – рыбки, которые сделаны из бумажных тарелок. 1. Бумажная тарелка будет основой, сначала мы прорезаем нашей будущей рыбке рот. 2. Затем мы покрываем её краской. 3. Далее наклеиваем на высохшую основу чешуйки – конфетти, плавники, хвост и глазки. 4. И в завершении проделываем отверстие и продеваем ленточку. <b>Вед.</b> Рыбки готовы! <b>Вед.</b> Друзья мои, товарищи. Хочу я вам сказать: «Давайте станем друженько Природу защищать!» Не будем больше мусорить. Следить за ней всегда. И будет благодарна Нам матушка-земля! <b>Вед.</b> – Земля – наш дом, нам здесь жить, пить эту воду, дышать этим воздухом. Все на этой земле должно быть нам родное: и маленький ручеёк, и кудрявая березка. А вокруг ещё столько жестокости и равнодушия к природе. Леса, луга и реки оказываются на краю гибели. И наша задача – сохранить нашу планету. <b>Вед.</b> – Больших проблем вам пока не решить, но кое-что вы можете сделать: посадить дерево, ухаживать за рощей, подкармливать птиц зимой, взять под охрану муравейник, полянку. Тогда лес отблагодарит вас своей щедростью. Спасибо за работу!	На фоне играет музыка, на презентации показан весь процесс создания игрушки.

Список информационных источников:

1. <https://compedu.ru/publication/master-klass-sokhranim-prirodu-chistoi.html>
2. <https://infourok.ru/masterklass-proektnaya-rabota-po-teme-sohranim-lesa-672282.html>
3. <https://www.maam.ru/detskijasad/master-klas-dlja-roditelei-s-detmi-sohranim-prirodu.html>

### Мастер-класс «Экологические проблемы и методы борьбы с ними»

<b>Цель:</b>	Мотивация детей не только беречь окружающую среду, но и делать ми во круг себя еще лучше и чище
<b>Задачи:</b>	Заинтересовать детей Донести до детей, что экология-это важно Завлечь детей в экологическую деятельность
<b>Целевая аудитория:</b>	Отдыхающие на смене , 10-14 лет

<b>Место и время проведения:</b>	Лучше проводить после сон часа , если это солнечная погода, то на лобном месте, а если ветреная или дождливая погода, то в беседке, так же всолнечную погоду можно провести на траве, постелить плед, что б можнобыло сидеть, тогда они будут еще и приближены к природе
<b>Оборудование и технические средства:</b>	Проектор для фона, и микрофоны
<b>Атрибуты:</b>	Украшение места проведения, под природу
<b>Методические советы по проведению:</b>	Стоит обратить внимание, на то, что для детей эта проблема не так актуально, и нужно грамотно их заинтересовать, и провести все с правильнойподачей

Ход проведения.

Структура	Действие	Примечания
1. Вступительный этап.  Приветствие и объяснение правил, поднятие вопроса об экологических проблемах	<b>Природа.</b> Человек меня огорчает, он стал эгоистичным, расточительным потребителем, а мои богатства не вечны. Вырубаются леса, осушаются болота, загрязняются водоемы и атмосфера. Многие виды растений и животных находятся на грани исчезновения. Горы промышленных отходов губят Землю. Да и с человеком тоже не все благополучно: его одолевают болезни, процветают наркомания и преступность, не прекращаются войны, человечеству угрожает голод. Человек забыл об ответственности за жизньна Земле. Что он оставит потомкам? Пустую, безжизненную планету? Со мной пришли мои подданные, они хотят высказать свое отношение к деятельности человека. <b>Эколог.</b> Позвольте вступиться за человека. Он осознал значение чистого воздуха, воды, лесов и полей нашей прекрасной планеты Земля. Люди начинают понимать, что Земля – наш общий дом, и его надо сохранить для будущих поколений. Чтобы решить экологические проблемы, человек должен изменить себя, свое мышление, сознание. Важно всегда помнить, что Земля одна, и другой планеты унас не будет.	

<p>2. Основной этап</p> <p>Этап состоит из конкурсов экологической направленности</p>	<p><b>Экологические ситуации»</b>          Каждая команда берет карточки с экологическими ситуациями. Задача участников — написать как можно больше вариантов борьбы с негативными последствиями этих ситуаций.</p> <p><b>Экологические ситуации:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. На большой территории вырубил лес.</li> <li>2. Туристы в лесу после отдыха оставили кострище.</li> <li>3. Фабрика сбрасывает в реку отходы.</li> <li>4. Туристы после отдыха оставили в лесу много мусора.</li> </ol> <p>конкурс «Верить — не верить»</p> <p><b>Верите ли вы, что...</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) ...человек в день расходует до 300 л воды в день. (Да, в древности человек потреблял 12—18 л воды, в XIX в. — 40—60 л, в настоящее время, в связи с возрастающими потребностями, количество употребляемой воды увеличилось до 300 л, а в крупных городах — до 500 л.)</li> <li>2) ...дуб способен за 1 ч выработать 1,5 кг кислорода. (Да, а за день дуб вырабатывает столько кислорода, сколько</li> </ol>	<p>(Здесь необходимо прописать все невербальные действия на протяжении этого этапа)</p>
---	--	---

необходимо для дыхания 64 человек.)

3) ...из всех живых организмов опаснее всего для природы животные. (Нет, человек — самый опасный враг природы: своей хозяйственной деятельностью он разрушает целостность природы, почву, загрязняет воду, воздух.)

4) ...1 га хвойного леса в день выделяет столько полезных веществ, сколько необходимо для уничтожения вредных микроорганизмов, обитающих в воздухе городских улиц. (Да, 1 га хвойного леса в день выделяет до 30 кг полезных веществ — фитонцидов, губительно влияющих на микроорганизмы, являющихся возбудителями многих болезней.)

5) ...меньше всех потребляет кислорода легковой автомобиль. (Нет, наоборот, больше всех: за 1 тыс. км пробега он потребляет столько кислорода, сколько хватило бы человеку на целый год.)

6) ...микроорганизмы могут приносить не только вред, но и пользу. (Да, это санитары планеты, так как они очищают поверхность Земли от накопившихся останков.)

**Экология «Устами младенца»**

**Задание. Определите, что это.**

I. 1. Ее изобрели китайцы.  
2. У нас ее получают из дерева.  
3. Она легко горит.  
4. Из нее получается очень много мусора.  
5. На ней обычно рисуют или пишут.  
(Ответ: бумага.)

II. 1. Его делают из песка.  
2. Чаще всего оно прозрачное.  
3. Когда падает, оно разбивается.  
4. Если его нагреть, оно становится тягучим, как тесто.  
5. Брошенное в лесу, оно может стать источником пожара.  
(Ответ: стекло.)

III. 1. Это то, чего много в городе, но мало в деревне.  
2. Особенно много этого в промышленном городе, где много заводов и фабрик.  
3. От этого люди болеют, нервничают, громко кричат, а этого становится еще больше.  
4. Его издают разные приборы, машины.  
5. Если этого много, то он вызывает головокружение, если действует постоянно в течение длительного времени, то вызывает глухоту.  
(Ответ: шум.)

IV. 1. Этого почти не видно.  
2. Этого очень много в промышленном городе, где работают фабрики и заводы.  
3. От этого у людей бывает астма, бронхит.  
4. Это могут собрать на свои листья зеленые растения.  
5. В городе, где этого много, не растут лишайники.  
(Ответ: газовые отходы.)

V. 1. Это получается, когда что-нибудь железное становится старым или ломается.  
2. Это можно увидеть везде – в городе, в деревне, вдоль



	<p>дорог.</p> <p>3. Это собирают и сдают.</p> <p>4. Из этого можно сделать что-то новое.</p> <p>5. Это бывает иногда цветным. (Ответ: металлолом.)</p> <p>VI. 1. Это всегда черного цвета.</p> <p>2. Этого много в промышленном городе, где работают фабрики и заводы.</p> <p>3. Это очень вредное.</p> <p>4. У человека оно вызывает болезни, а одежда становится грязной.</p> <p>5. Этого много образуется при горении. (Ответ: сажа.)</p> <p>VII. 1. Это то, без чего мы уже не можем жить.</p> <p>2. Этим мы пользуемся каждый день.</p> <p>3. Когда это попадает в воду, то образуется много пены.</p> <p>4. Это убивает рыбу в воде, растения на Земле.</p> <p>5. С помощью этого вещи становятся чище. (Ответ: СМС.)</p> <p>VIII. 1. Это легче воды.</p> <p>2. Это образует пленку на воде и не тонет.</p> <p>3. В речке этого становится много, когда моют машину.</p> <p>4. Это мешает дышать рыбам.</p> <p>5. Это надо удалять с поверхности воды. (Ответ: машинное масло.)</p> <p><b>Растения вокруг нас</b></p> <p>1. На лугах и лесных опушках часто встречается растение, у которого каждый лист разрезан на мелкие дольки и каждая долька имеет ажурные края. Этим лекарственным растением лечат раны, останавливают кровь. (Тысячелистник.)</p> <p>2. Название этого растения очень хорошо известно с раннего детства из сказки, но мало кто его ел. (Репа.)</p> <p>3. Плод этого дерева позволил открыть всемирный закон тяготения. (Яблоня.)</p> <p>4. Какое растение очень любят кошки? (Валериана.)</p> <p>5. Из чего «делается» мед? (Из нектара цветов. 100 г меда получается, если пчела возьмет нектар у 1 млн цветов.)</p>	
3. Заключительный этап.	<b>Мы сегодня с вами узнали много чего связанного с экологией, а главное, вспомнили, как это важно защищать природу</b>	

Список информационных источников:

<https://ped-kopilka.ru/igry-konkursy-razvlechenija/syuzhetno-rolevaja-igra-po-yekologi-dlja-6-klasa.html>

<https://razdeti.ru/pedagogam-shkoly/vneklasnye-meroprijatija-v-shkole/yekologicheskaja-igra-dlja-6klasov.html>

### Эксперимент-Шоу «Алхимия»

<b>Цель:</b>	Произвести WOW-эффект на детей. Показать, какие опыты/эксперименты можно проводить, имея базовые знания физики и химии.
<b>Задачи:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Организация досуга детей;</li> <li>2. Дать детям базовые знания из химии и физики;</li> <li>3. Восстановить эмоциональные силы ребёнка</li> </ol>

<b>Целевая аудитория:</b>	Данное мероприятие проводится в общелагерных масштабах, для всех отрядов (Младшие, средние, старшие)
<b>Место и время проведения:</b>	Утром (После завтрака)
<b>Оборудование и технические средства:</b>	Микрофоны, колонки, газовая горелка
<b>Декорации, реквизит, атрибуты:</b>	Декорации: Фоновая стойка, вывеска «Алхимия» (Сама надпись и логотип), котёл (вырезанный из бумаги) Посадочные места Костюмы: учёный-физик и сумасшедший химик
<b>Методические советы по проведению:</b>	Убедится в том, что дети находятся на безопасном расстоянии. Следить за соблюдением техники безопасности.

Ход проведения.

Структура	Действие	Примечания
1. Вступительный этап.  Приветствие ведущих и начало шоу.	<p><b>Физик:</b> Никита! Ты опять забыл свои реагенты на место убрать. Они мне дырку в гальванометре прожгли. Ты мне должен новый</p> <p><b>Химик:</b> Слава, ты сам свой гальванометр под мои реагенты и подложил. Сам и виноват.</p> <p><b>Физик:</b> Вот слушай, всё если бы не твоя химия, мои бы приборы жили бы вечность.</p> <p><b>Химик:</b> Ну да, ну да, вот если бы в нашей лаборатории не валялись повсюду твои штуковины физические, я бы так спокойно работал. Ай, забыли!</p> <p><b>Физик:</b> Идём скорей, нас уже ждут.</p> <p>№1</p> <p><b>Физик:</b> Хе-хей, ребята!</p> <p><b>Химик:</b> Здравствуйте, дорогие друзья! Как вас сегодня много.</p> <p><b>Физик:</b> Такс, а пусть ребята помогут решить наш спор. Прошу поднять руку тех, кто больше любит Физику?</p> <p><b>Химик:</b> А кто химию?</p> <p>№2</p> <p><b>Физик:</b> Хе-хей, ребята!</p> <p><b>Химик:</b> Здравствуйте, дорогие друзья! Как вас сегодня много.</p> <p><b>Физик:</b> Ну что, готовы посмотреть опыты, которые мы для вас приготовили?</p>	<p>Первая вступительная речь ведущих, заранее записывается и включается в начале шоу вместе с музыкой, а только потом ведущие выходят на сцену и приветствуют зрителей.</p> <p>Если мероприятие проводится на младшем школьном возрасте, то ведущие говорят речь номер 2</p>
2. Основной этап  (Проведение заготовленных опытов)	<p><b>Физик:</b> Итак, для первого моего опыта нам понадобится (достаёт из кармана: батарейка, магнит и медная проволока.</p> <p><b>Химик:</b> Хах, и что же ты собрался делать с этой кучей хлама?</p> <p><b>Физик:</b> Сейчас увидишь. Я сгибаю нашу проволоку в форме сердечка и откладываю её в сторону.</p> <p><b>Химик:</b> Сердечко? Серьёзно?</p> <p><b>Физик:</b> Да подожди ты! Сейчас всё будет, наберись терпения. Дальше я беру батарейку и присоединяю к её отрицательно заряженной части магнитик. Нашу проволоку мы соединяем с положительно заряженной</p>	

частью батарейки получаем электромотор.

**Химик:** И это всё? Пф. Я смогу сделать это и с закрытыми глазами.. Ребята, давайте я вам покажу настоящий опыт?!

Вот ты видел когда-нибудь настоящий вулкан? Нет? Сейчас я тебе его покажу! (Химик начинает делать опыт “Вулкан”.)

Всё, что нам для этого нужно, так это дихромат аммония и зажигалка (охотничьи спички).

**Физик:** Диин... Хроомат чего?

**Химик:** Аммония (Смеётся)

(Химик берет металлический поднос и высыпает на него некоторое количество дихромата аммония в виде горки).

**Физик:** Ну где ты видел, чтобы вулканы были оранжевыми? И как по-твоему эта маленькая горка превратиться в вулкан?

**Химик:** Вот сейчас ты и увидишь. (Химик аккуратно поджигает верхушку горки и продолжает её постепенно нагревать, пока не пойдёт реакция)

**Физик:** Вауу... А как оно само продолжило извергаться?

**Химик:** Всего лишь потому что пошла химическая реакция, мне только стоило её запустить.

**Физик:** Окей, тогда сейчас покажу более зрелищный эксперимент. Мне всего-то понадобится: ёмкость с водой, обычное моющее средство, и газовый баллон.

**Химик:** Что же ты собрался делать со всем этим?

**Физик:** Горящие пузыри!

**Химик:** Пока ты делаешь свой эксперимент, я подготовлюсь к своему. Мне понадобится карбид кальция и вода (Химик засыпает карбид кальция в 2 литровые бутылки и заливает его водой), и теперь нужно надеть на горлышко воздушные шарики.

**Физик:** Нам необходимо, в ёмкость с водой добавить много моющего средства. После чего мы погружаем в эту воду баллон с газом и начинаем его выпускать. Образуется обильная пена, пузыри в которой, содержат горючий газ. Теперь осторожно! Так как мы играем с огнем, нужно соблюдать технику безопасности. (Физик надевает перчатки, смоченные водой) Набираем этих пузырей в ладонь и поджигаем.

**Химик:** Наши шары уже надулись. Теперь нужно завязать их ниткой и прикрепить фитиль. (Химик завязывает шары, крепит фитиль, поджигает его и отпускает шар. Шар летит и взрывается в воздухе).

**Физик:** Как то у нас получаются только огненные эксперименты. А вы знаете, как запустить эту бутылку в воздух без помощи огня? (Обращается к ребятам и даёт ответить на вопрос). Сейчас мы вам покажем.

Химик, давай сделаем общий эксперимент.

**Химик:** Хмм... Ну давай. Что нужно делать?

**Физик:** Смотри, что у меня есть (Достаёт баллон с жид-

	<p>ким азотом).</p> <p><b>Химик:</b> Ну азот же оочень холодный, как ты с его помощью запустишь эту бутылку, ты ведь только всё заморозишь.</p> <p><b>Физик:</b> Так же как и ты, при помощи воды. (Физик наливает в бутылку чуть-чуть жидкого азота, потом воды. Переворачивает её, бутылка взлетает).</p> <p>Правда ведь круто? А хочешь, я покажу ещё 1 волшебный эксперимент с жидким азотом? Ребята, вы хотите? И так, нам понадобится: Бутылка с натянутым на неё шариком, ёмкость с кипящей водой и емкость с жидким азотом.</p> <p>Для начала мы погрузим бутылку в ёмкость с азотом. (Шарик втягивается в бутылку из-за смены давления вследствие перепада температур) После же, мы поместим Бутылку в ёмкость с кипящей водой. (Шарик слегка надувается и становится упругим)</p>	
<p>3. Заключительный этап.</p> <p>Заключительные слова.</p> <p>Подводка к концу мероприятия.</p>	<p><b>Физик:</b> Теперь ответь мне на вопрос: Какая наука лучше?</p> <p><b>Химик:</b> Конечно химия</p> <p><b>Физик:</b> Ничего ты не понял. Каждая наука не может без всех других.</p> <p><b>Химик и Физик:</b> Ребята, надеемся вам понравилось, всем спасибо. Все представленные раньше эксперименты были выполнены профессионалами, не повторяйте их!</p>	<p>В конце финальная музыка.</p>

### Комедийно-музыкальный батл «Студия СОЮЗ»

<b>Цель:</b>	Показать детям новую форму прослушивания музыкальных и видео композиций. Замотивировать интуитивную способность детей и замотивировать на творческую деятельность.
<b>Задачи:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Погрузить в детей в тематику смены</li> <li>2. Познакомить детей с музыкальными композициями</li> <li>3. Развить интуитивные навыки (индукция)</li> <li>4. Сплотить коллектив</li> </ol>
<b>Целевая аудитория:</b>	Данное мероприятие проводится в общелагерных масштабах, для всех отрядов (Младшие, средние, старшие)
<b>Место и время проведения:</b>	Вечером (после ужина)
<b>Оборудование и технические средства:</b>	Мигающая кнопка для ответа каждого из участников, муз. аппаратура, микрофоны, экран, колонки, проектор
<b>Декорации, реквизит, атрибуты:</b>	<p>Декорации: Фоновая стойка две тумбы для представителей двух команд, стулья.</p> <p>Посадочные места для ведущих позади участников от отрядов</p> <p>Реквизит, индивидуален – в зависимости от возраста от отряда и направления именно их части шоу.</p>
<b>Методические советы по проведению:</b>	Необходимо погрузить детей в атмосферу полной неожиданности и неопределенности, что можно ожидать от музыкальной композиции.

Ход проведения.

Структура	Действие	Примечания
<p>1. Вступительный этап.</p> <p>Приветствие ведущего и начало шоу.</p>	<p><b>Ведущий:</b> Самое необычное и яркие шоу радо приветствовать вас!</p> <p>Этим летом стартовало новое и единственное в своем роде комедийно-музыкальное шоу — «Студия СОЮЗ». Теперь звезды этой смены будут мериться музыкальностью, чтобы сделать тебе очень смешно! Для этого каждый четверг им придется погружаться в мир изощренной русской эстрады, и только юмор и самоирония помогут им выстоять в этой схватке. И так, прошу выйти к нам на сцену по одному представителю от каждого отряда!</p>	<p>Первая вступительная речь вожатого, заранее записывается и включается в начале шоу вместе с музыкой, а только потом ведущий выходит на сцену и приветствует зрителей.</p>
<p>2. Основной этап</p> <p>(Творческие этапы соревнования)</p>	<p><b>(Этап подбирается исходя от возраста детей участников)</b></p> <p><b>ЗОЛОТОЙ АГАФОН:</b> Текст загаданной песни перевели на якобы старославянский язык. Один из ведущих зачитывает результат того, что получилось. Игрокам необходимо угадать, какую песню перевели. Побеждает тот, кто распознал больше песен.</p> <p><b>ХИТ ЕГО ЗНАЕТ:</b> Участникам предлагают цитаты, вынесенные вне контекста и произнесённые компьютеризованным голосом. Игрокам нужно определить, это реальная цитата из песни или её не существует. Побеждает тот, кто дал больше правильных ответов.</p> <p><b>ПЕРЕПЕРЕВОД:</b> Текст загаданной песни перевели на иностранный язык с помощью онлайн-переводчика, и затем получившийся текст перевели обратно на русский. Один из ведущих объявляет, какой иностранный язык использовался, и зачитывает результат двух переводов. Игрокам необходимо угадать, какую песню перевели. Побеждает тот, кто распознал больше песен.</p> <p><b>ГОДА ПЕСНЯ:</b> Один из ведущих исполняет любую известную песню наоборот. Участники должны угадать оригинал. Побеждает тот, кто распознал больше песен.</p> <p><b>ИЗ ПЕСНИ СЛОВ ВЫКИНЕСЬ:</b> Один из ведущих исполняет для участников первый куплет известной песни, которую нужно угадать участникам. Сложность состоит в том, что исполняется песня без любых слов, не являющимися существительными. Если оба участника не смогли угадать песню, Айдар исполняет припев и вновь только с су-</p>	<p>Вожатые должны заранее подготовить все подсказки, и внести их в речь ведущего.</p> <p>В зависимости от темы выступления участника, перед его выходом необходимо вставить краткую фразу (цитату и т.п.), подходящую под номер выступающего.</p>

	<p>ществительными. Побеждает тот, кто распознал больше песен.</p> <p><b>РИФМОБОЛ:</b> Участникам предлагают первые строчки из малоизвестных песен, из которой убрали последние слова. Участникам необходимо выбрать правильную концовку песни из предложенных четырёх вариантов ответа. Побеждает тот, кто дал больше правильных ответов.</p> <p><b>КТО ЭТО НАДЕЛАЛ:</b> Участникам предлагается малоизвестный музыкальный видеоклип без звукового сопровождения, а после этого 4 варианта песен, которые могут подходить к видеоряду. Несмотря на то, как нелепо выглядят сочетания аудио с видео, одна из песен является «родной» для видеоклипа. Её и нужно угадать игрокам. В каждом конкурсе показывают три видеоклипа. Выигрывает тот, кто угадал больше правильных песен.</p> <p><b>ВЫ ОРЁТЕ ВЕЛИКОЛЕПНО:</b> Участникам предлагается караоке, в котором надо управлять шариком с помощью громкости своего голоса. В песне будут препятствия, которые надо преодолеть. Бывает, что песню не поют, а просто кричат одним звуком, но это не упрощает игру. Выигрывает тот, кто допел песню до конца.</p>	
<p>3. Заключительный этап.</p> <p>Заключительные слова.</p> <p>Подводка к концу мероприятия.</p> <p>Общий номер от всех вожатых</p>	<p><b>Ведущий:</b> Ну вот наше шоу уже стремительно близится к финалу, но и это еще пока не конец. Все вожатые подготовили для вас еще одно выступление! Прошу давайте поддержим их!</p> <p><b>(Финальное выступление всех вожатых)</b></p> <p><b>Ведущий:</b> Ну вот и всё. Ваша интуиция понастоящему не знает границ! Наша миссия выполнена! Всем большое спасибо за участие! С вами были мы «...» и это невероятное шоу «Студия Союз»!</p>	<p>В конце финальная музыка.</p>

### Спортивно-интеллектуальный турнир «Беги, качай, отвечай»

<b>Цель:</b>	Расширить кругозор участников по спортивной тематике.
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Способствовать формированию коллектива;</li> <li>– Актуализировать знания о видах спорта;</li> <li>– Воспитывать позитивное отношение к спорту и ЗОЖ.</li> </ul>
<b>Целевая аудитория:</b>	Мероприятие адаптировано по возрастам, проводится поотрядно. Возраст от 7 до 17 лет
<b>Место и время проведения:</b>	Вся территория лагеря. Начало с 17:00.
<b>Оборудование и технические средства:</b>	– Колонка для музыкального сопровождения

<b>Декорации, реквизит, атрибуты:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Мешки для бега</li> <li>– Конусы</li> <li>– Шарик (пластик)</li> <li>– Мел</li> <li>– Камушки (фишки для броска)</li> <li>– Мяч волейбольный</li> <li>– Мишень (дартс)</li> <li>– Теннисный мяч (2 шт)</li> <li>– Плакат с пьедесталом</li> </ul>
<b>Методические советы по проведению:</b>	(Какие-либо рекомендации по проведению, на что обратить внимание, что стоит учесть при проведении и т. д.)

*Ход проведения.*

<b>Структура</b>	<b>Действие</b>	<b>Примечания</b>
1. Вступительный этап.  – Приветствие команд – Объяснение правил	Отряды приходят на мероприятие с разницей в 30 минут. 1 волна 17:00 – Младшие отряды 2 волна 17:30 – Средние отряды	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Включить фоновую музыку</li> <li>– Провести игру</li> <li>– Станцевать массовый танец</li> </ul>

– Старт игры	<p>3 волна 18:00 – Старшие отряды</p> <p>Вед: Хэй хэй! Приветствую вас на нашей спортивно-интеллектуальной игре «Беги, качай, отвечай!».</p> <p>Сегодня мы с вами будем соревноваться в силе ума и ловкости тела. На территории лагеря вы будете проходить спортивные этапы и отвечать на вопросы связанные со спортивной темой.</p> <p>На каждом этапе вы будете зарабатывать баллы и в конце мы выявим, какой отряд самый спортивный и эрудированный.</p> <p>Команда 9 отр. (8,7,6...) на линию старта!</p> <p>На старт!</p> <p>Внимание!</p> <p>Марш!</p> <p>Пока идет сбор участников, вожатые танцуют массовые танцы и проводят игры.</p>	
<p>2. Основной этап</p> <p>(В этом столбце необходимо прописать в чем состоит этот этап)</p>	<p>Участники проходят 7 этапов, расположенные на всех территории лагеря.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Прыжки в мешках + Кроссворд</li> <li>2. Спортивное лото + Вопросы викторины</li> <li>3. Спортивные классики + Ребусы</li> <li>4. Гусеница</li> <li>5. Минное поле + Вопросы викторины</li> <li>6. Верю – не верю (на спорт.тему)</li> <li>7. Дартс + Вопросы викторины</li> </ol>	(Здесь необходимо прописать все невербальные действия на протяжении этого этапа)
<p>3. Заключительный этап.</p> <p>Подведение итогов. Награждение лучших команд.</p>	<p>Вед: Поздравляю вас! Вы закончили полосу препятствий!</p> <p>Судейская коллегия предоставит результаты и мы разместим их на пьедестале знаний!</p>	<p>– Считается общий балл команды за все этапы.</p> <p>Значок команды размещается на пьедестале и отряды, придя на ужин, увидят свой результат.</p>

Список информационных источников:

- <https://urok.1sept.ru/articles/515944>
- <https://infourok.ru/sportivnointellektualnaya-igra-dlya-klassov-3657139.html>

### Интерактивное Шоу «ЛАСТОЧКИНЫ МАРШРУТЫ»

<b>Цель:</b>	Организация досуга посредством развлекательного шоу
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Формирование навыка креативности;</li> <li>– Развитие критического и логического мышления;</li> </ul>
<b>Целевая аудитория:</b>	Общелагерное мероприятие от 7 до 17 лет
<b>Место и время проведения:</b>	Проводится в помещении, без привязки к определенному времени. Время мероприятия: 40 минут.
<b>Оборудование и технические средства:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Колонки</li> <li>– Ноутбук</li> </ul>



	– Микрофон
<b>Декорации, реквизит, атрибуты:</b>	– Бланки ответов – Фломастеры – Лист А4 – Рулетка – Секундомер – стакан воды – Фрукт, булочка – Скакалка – Конструктор\кубики
<b>Методические советы по проведению:</b>	Пока в зале идет шоу, вожатый, который находится с детьми, играет с ними и общается. В первую очередь на сцену отправляется самый младший игрок. Дальше можно проводить жеребьевку посредством «считалки» или игры.

*Ход проведения.*

<b>Структура</b>	<b>Действие</b>	<b>Примечания</b>
<p>1. Вступительный этап.</p> <p>– Приветствие участников – Объяснение правил – Выбор игроков – Приветствие игроков</p>	<p>Вед: Добрый день, жители! Приветствуем вас на нашем шоу «Ласточкины маршруты»!</p> <p>Сегодня вы будете состязаться в смекалке и логике! В нашем шоу мы никак не сможем узнать, кто окажется на этой сцене, кто станет победителем и как точно пройдет наше мероприятие! Мы с вами будем строить теории и высказывать догадки.</p> <p>Рассказываем правила.</p> <p>Сперва ваша задача выбрать одного игрока, он временно покинет наш зал.</p> <p>Затем, командам будет задан невероятный вопрос. Ваша задача дать максимально близкий ответ к реальности.</p> <p>Пример: «Сколько прыжков на левой ноге сделает участник за 20 секунд?»</p> <p>Ваша задача – дать ответ на бланке и сдать счётной комиссии.</p> <p>Затем приглашается любой участник, который покинул помещение и выполняет задание.</p> <p>Команда, которая дала верный ответ – получает балл!</p> <p>Надеюсь, правила понятны! Вы можете выбрать своего невероятного игрока! На обсуждение 30 секунд.</p> <p>Время!</p> <p>*команды выбирают игрока*</p> <p>Вед: Отлично, участники, поднимайтесь к нам на сцену! Давайте познакомимся с нашими невероятными игроками!</p> <p>Представьтесь и скажите, из какого вы района.</p> <p>*Представление игроков*</p> <p>*На участников приклеиваются бейджи*</p> <p>Вед: Под бурные аплодисменты мы провожаем наших участников за кулисы.</p>	<p>– Включение фоновой музыки – Включение фанфар</p>
<p>2. Основной этап</p>	<p>Итак, команды приготовьте ручки и бланки ответов.</p> <p>Внимание, первый невероятный вопрос!</p> <p>1. «За сколько глотков участник выпьет стакан воды?»</p> <p>20 секунд на обсуждение.</p>	<p>– Включение фоновой музыки – Сбор бланков</p>

	<p>Команды сдают бланки ответов.  Вед: Приглашаем первого невероятного игрока!  И это игрок из __ района по имени ____!  Твоя задача выпить этот стакан воды, только начинай по сигналу! Раз, два, три!  *Фиксируется результат*  Вед: Отлично, счётная комиссия зафиксировала результат, провожаем нашего участника бурными аплодисментами!  Следующий невероятный вопрос!  2. «Сколько прыжков совершит участник за 20 секунд?»  20 секунд на обсуждение.  Команды сдают бланки ответов.  Вед: Приглашаем второго невероятного игрока!  И это игрок из __ района по имени ____!  Твоя задача пропрыгать на скакалке 20 секунд. Начинай по сигналу! Раз, два, три!  *фиксируется результат*  Вед: Отлично, счётная комиссия зафиксировала результат, провожаем нашего участника бурным топанием!  Третий невероятный вопрос!  3. «Как далеко прыгнет участник?»  20 секунд на обсуждение.  Команды сдают бланки ответов.  Вед: Приглашаем третьего невероятного игрока!  И это игрок из __ района по имени ____!  Твоя задача совершить прыжок в длину вот от этой точки, только начинай по сигналу! Раз, два, три!  *Фиксируется результат*  Вед: Отлично, счётная комиссия зафиксировала результат, провожаем нашего участника бурными возгласами!  Мы приближаемся к четвертому невероятному вопросу!  4. «Башню какой высоты построит следующий участник из предложенных кубиков за 30 секунд?»  20 секунд на обсуждение.  Команды сдают бланки ответов.  Вед: Приглашаем четвертого невероятного игрока!  И это игрок из __ района по имени ____!  Твоя задача построить башню из предложенных кубиков за 30 секунд, только начинай по сигналу! Раз, два, три!  *Фиксируется результат*  Вед: Отлично, счётная комиссия зафиксировала результат, провожаем нашего участника бурными щелчками пальцев!  И вот, мы уже на середине нашего шоу. Пятый вопрос!  5. «Игрок из какой команды выйдет к нам следующим?»  20 секунд на обсуждение.  Команды сдают бланки ответов.  Вед: Приглашаем пятого невероятного игрока!  И это игрок из __ района по имени ____!  Слышим бурную реакцию команд, которые верно угадали!  ____ задача участников была просто угадать, кто выйдет на эту сцену!  Но ты сейчас поможешь мне! Думаю, у каждого в этом зале отлично работает голова, но тело явно устало! Давайте с ва-</p>	<p>ответов  – Приглашение игроков</p>
--	---	---

	<p>ми разомнемся, повторяйте за мной и моим помощником.  * Игра с залом «Ипподром»*  Чтобы устроить скачки нам понадобятся ладошки и коленки.  Лошади бегут так: «шлепки по коленкам вразной»  Давайте попробуем!  На старт! Внимание! Марш!  Побежали!  Отлично! На старт! Внимание! Марш!  *Чередуются барьер и бег* В конце на ускорение и к финишу*  Вот мы с вами и размялись, все лошади добрались до финиша и теперь и нам нужно дойти до конца!  Шестой невероятный вопрос!  6. «За сколько укусов игрок съест банан\булочку?»  20 секунд на обсуждение.  Команды сдают бланки ответов.  Вед: Приглашаем шестого невероятного игрока!  И это игрок из __ района по имени ___!  Проголодался?  *Ответ игрока*  Угощайся! Можешь не торопиться!  *Фиксируется результат*  Вед: Отлично, счётная комиссия зафиксировала результат, провожаем нашего участника бурными аплодисментами!  Следующий вопрос!  7. «Как далеко улетит бумажный самолетик, который сделает участник?»  20 секунд на обсуждение.  Команды сдают бланки ответов.  Вед: Приглашаем седьмого невероятного игрока!  И это игрок из __ района по имени ___!  Твоя задача сделать бумажный самолетик и запустить от этой точки!  *Участник делает самолетик и запускает*  *Фиксируется результат*  Вед: Отлично, счётная комиссия зафиксировала результат, провожаем нашего участника бурным топанием!  Восьмой вопрос!  8. «Сколько белых кроссовок сможет собрать участник?»  20 секунд на обсуждение.  Команды сдают бланки ответов.  Вед: Приглашаем восьмого невероятного игрока!  И это игрок из __ района по имени ___!  Твоя задача собрать белые кроссовки из зала!  *Участник под фоновую музыку собирает кроссовки*  *Фиксируется результат*  Вед: Отлично, счётная комиссия зафиксировала результат, провожаем нашего участника бурными возгласами!  Предпоследний невероятный вопрос!  9. «Сколько слов на букву «П» назовет следующий участник за 20 сек?»  20 секунд на обсуждение.  Команды сдают бланки ответов.</p>	
--	--	--

	<p>Вед: Приглашаем девятого невероятного игрока! И это игрок из __ района по имени ____! Твоя задача перечислить слова на букву «П»! *Участник перечисляет слова* *Фиксируется результат*</p> <p>Вед: Отлично, счётная комиссия зафиксировала результат, провожаем нашего участника бурными щелчками пальцев! Внимание, последний вопрос нашего шоу! 10. Сколько комплиментов для старшего воспитателя назовет участник за 30 секунд?» 20 секунд на обсуждение. Команды сдают бланки ответов.</p> <p>Вед: Приглашаем последнего невероятного игрока! И это игрок из __ района по имени ____! Твоя задача сказать комплименты старшему воспитателю за 30 сек! *Участник перечисляет комплименты* *Фиксируется результат*</p> <p>Вед: Отлично, счётная комиссия зафиксировала результат, провожаем нашего участника бурными аплодисментами!</p>	
<p>3. Заключительный этап. – Итоговая анимация – Подсчёт результатов – Объявление победителей</p>	<p>Пока наша счётная комиссия определяет победителей нашего шоу, мы предлагаем вам встряхнуться! Заряжаемся позитивом вместе с наставниками!</p> <p>*Массовый танец*</p> <p>Объявляем победителей нашего шоу! *Объявление победителей и награждение грамотами*</p>	<p>– Исполнение массового танца – Подсчёт результатов – Заполнение грамот</p>

Бланки для ответов

## ЭКСПО «Art-Day»

<b>Цель:</b>	Создание пространства для раскрытия творческого потенциала участников.
<b>Задачи:</b>	– Развивать творческие и физические способности у детей (через дворовые игры);
<b>Целевая аудитория:</b>	(На кого направлено мероприятие: контингент, возраст, количество)
<b>Место и время проведения:</b>	Проводится во второй половине дня
<b>Оборудование и технические средства:</b>	– Ноутбук – Колонки – Микрофон
<b>Декорации, реквизит, атрибуты:</b>	– Материалы для мастер-классов – Материалы для дворовых игр
<b>Методические советы по проведению:</b>	(Какие-либо рекомендации по проведению, на что обратить внимание, что стоит учесть при проведении и т. д.)

*Ход проведения.*

<b>Структура</b>	<b>Действие</b>	<b>Примечания</b>
<p>1. Вступительный этап.</p> <p>– Приветственная речь</p> <p>– Рассказ о зонах ярмарки</p> <p>– Рассказ о системе жетонов</p>	<p>Вед: Приветствуем всех на нашем Экспо «Ласточка ArtDay»!</p> <p>*Заставка*</p> <p>Сегодня у вас есть возможность посетить творческие мастер-классы и принять участие в играх. С помощью игр вы можете заработать жетоны, чтобы потратить их на уникальных мастер-классах.</p> <p>Так же, сегодня мы выясним, какой район самый креативный, творческий и разбирается в современном искусстве.</p> <p>Представляем жюри конкурса ARTобъектов: Старшая вожатая Педагог ДПИ – Медицинский работник –</p> <p>Так же, вы можете получить наклейку у своего наставника и оценить самостоятельно тот ARTобъект, который вам нравится. Голосовать за свою работу – нельзя. У каждого отряда свой цвет.</p> <p>Как же попасть на платный мастер-класс? Вы можете принять участие в играх, и получить жетоны. Внимание, количество мест на платных мастер-классах – ограничено!</p> <p>Точки с мастер-классами и играми обозначены на карте.</p>	<p>– Муз. сопровождение открытия ярмарки</p>
<p>2. Основной этап</p> <p>Проведение ярмарки</p> <p>– Мастер-классы</p> <p>– Конкурс ARTобъектов</p> <p>– Дворовые игры</p>	<p>Даем старт нашему Экспо!</p> <p>У вас есть 1 час.</p>	<p>– Муз. сопровождение ярмарки</p>
<p>3. Заключительный этап.</p> <p>– Объявление итогов конкурса ARTобъектов</p>	<p>Вед: Вот и подошло к концу наше мероприятие, мы готовы подвести итоги конкурса ARTобъектов.</p> <p>*Объявление итогов*</p>	<p>– Муз. сопровождение закрытия ярмарки</p>

Мероприятие проходит в формате свободно-организуемого пространства. Участники перемещаются по оговоренной территории, участвуют в МК и играх.

#### *Приложение*

Предлагаемые мастер-классы:

- Арт-терапия
- Йога\растяжка
- Аквагим
- Значки из дерева (фигурные) – за жетоны
- Изготовление шопперов – за жетоны

#### **Дворовые игры:**

1. **Светофор** – Участники (от четырех человек) выбирают одного водящего. Он встает в центре площадки, спиной к остальным, и называет любой цвет. Игроки ищут, есть ли этот цвет на них (в предметах одежды, обуви, заколках, игрушках, чаще всего «считается» даже цвет глаз и волос). Если цвет успешно найден, нужно, держась за вещь, на которой обнаружили нужный цвет, перейти на другую сторону. Если же вы тщательно осмотрели себя и убедились, что нужного цвета на вас нет, усыпите бдительность водящего и перебегайте. Тот, в свою очередь, должен успеть перехватить и осалить перебегающего. В случае успеха горе-перебежчик становится водящим. У этой игры, как и у других, существуют свои хитрости. Например, участники могут помогать друг другу. Так, если у одного есть несколько вещей подходящего цвета, одну он может использовать сам, а взяться за вторую позволит товарищу.

2. **Резиночка** – Участвуют от двух человек (конечно, можно и больше, иногда из желающих прыгать могла образоваться нешуточная очередь!) Резинку либо держат два человека по одному с каждой стороны, либо привязывают к столбу, дереву или любому другому статичному предмету на нескольких разных уровнях: чем сложнее уровень, тем выше поднимается резиночка. Участники по очереди выполняют разные прыжки-упражнения на всех уровнях. Тот, кто ошибается задевает резиночку, передает эстафету следующему игроку. Затем, когда снова подойдет его очередь, начинает игру с того места, где ошибся.

Можно играть и парами, тогда сбившегося игрока может выручить второй участник.

#### **Уровни игры:**

- 1). Резиночка находится на уровне щиколоток держащих.
- 2). На уровне колен
- 3). На уровне бёдер
- 4). На уровне талии
- 5). На уровне груди
- 6). На уровне шеи.

Можно и выше, тут снова все зависит от фантазии, готовности играть и акробатических способностей прыгающих.

Упражнений, которые могут выполняться играющими -бесчисленное множество: от простых прыжков, до изоощренных «ступенек», «конвертиков» и «бантиков». В каких-то задевать резиночку категорически запрещается, а в других главное-наступить на правильную область.

3. **Съедобное-не съедобное** – Участники выстраиваются в ряд. Водящий бросает одному из игроков мяч, называя какой-нибудь предмет. Правила предельно просты: если предмет «съедобный», мяч нужно поймать, если «несъедобный» – обить. Самый смак игры – в скорости. Чем быстрееведущий перечисляет названия предметов и чем неожиданнее очередность, тем интереснее. В случае ошибки игрок становится водящим.

4. **Рыбаки и рыбки** – Игроки становятся в круг, а ведущий, «рыбак», – в центр круга. Задача «рыбака» – раскручивать «удочку», чтобы обеспечить себе улов, цель «рыбок» – перепрыгнуть веревку. Тот, кого поймали, должен выйти из круга.

#### **5. Городки**

6. **Водяной** – Разновидность жмурок, которая подходит для ограниченных дворовых помещений – очерченной площадки, участка перед домом с забором. Игроки выбирают водящего – водяного. Он садится на корточки, завязывает глаза и прячет лицо в коленях, остальные кладут емуна голову руки и ходят вокруг со словами: «Водяной-водяной, что сидишь ты под водой? Выйди

на минуточку, на одну секундочку!» Дочитав стишок, все рассыпаются в разные стороны, а водящий встает и кричит: «Стоп!» Игроки замирают на том месте, где их застигла команда, и не должны сходить с него. Стараясь увернуться от рук водящего, они могут приседать, наклоняться в разные стороны, вставать на одну ногу. Схватив игрока, водящий должен наощупь узнать его и назвать по имени. Пойманный игрок водит в следующем коне. Водяной с закрытыми глазами ищет игроков, ориентируясь на звуки, поэтому игроки стараются стоять как можно тише, не пыхтеть и не смеяться (что довольно сложно!).

### 7. Великаны-лилипуты

8. **Лягушка** – На стене рисуется линия (чем выше, тем интереснее) – ниже нее мяч кидать нельзя. Игроки выстраиваются в ряд, друг за другом. Первый игрок кидает мяч, тот ударяется о стенку, отскакивает, ударяется о землю, и в этот момент игрок должен через него перепрыгнуть. Мяч подхватывает следующий игрок, повторяя то же самое, – и так по кругу. Тот, кто не перепрыгивает мяч, получает в наказание «букву» (л – я – г – у – ш – к – а). Собрал все эти буквы? Ты – лягушка!

### Конкурс ARTобъектов

Критерии оценки:

Соответствие заданной теме	0 – 10 баллов
Техника исполнения (Аккуратность, устойчивость)	0 – 10 баллов
Оригинальность, творческий подход к созданию объекта	0 – 10 баллов

Обязательно наличие таблички – подписи к ART объекту!

Выбирается I, II, III место и приз зрительских симпатий.

Чтобы выбрать понравившийся ART объект можно приклеить стикер-оценку.

### Детективный ролевой квест «Экскурсия в Зазеркалье»

<b>Цель:</b>	Игра направлена на развитие логического мышления, физических и умственных способностей, а также снятию эмоционального напряжения
<b>Задачи:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Развитие физических навыков</li> <li>2. Выброс накопившейся энергии</li> <li>3. Развитие логического мышления</li> <li>4. Погружение в тематику смены</li> </ol>
<b>Целевая аудитория:</b>	Общелагерное мероприятие для всех отрядов (6,5-10 лет)
<b>Место и время проведения:</b>	Улица, вся территория лагеря; Вторая половина дня;
<b>Оборудование и технические средства:</b>	Аппаратура, микрофоны, колонки, фоновое сопровождение.
<b>Декорации, реквизит, атрибуты:</b>	<p>Декорации сказочного леса</p> <p>Реквизит:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Костюмы/элементы костюмов:</b> Алиса(голубое платье, банты, высокие гольфы), Чеширский кот( полосатая кофта, черные джинсы, уши , хвост, гримм), Белый кролик( пиджак, белая рубашка, часы на веревочке, уши), Безумный шляпник( цилиндр с воткнутыми перьями, пуговицами и т.п., плащ, обойма ниток, цветастый платок, гримм), Мартовский заяц( пошарпанный пиджак/куртка, уши), Красная королева( красная юбка черная кофта/водолазка, парик(волосы убраны в две шишки), гримм), Пиковая карта( картонные щиты с пиковой картой, копье, черный верх и низ, гримм), Белаякоролева( Светлое платье, плащ белый, корона, гримм), Гусеница( гримм, зеленое полотно, обмотанное веревкой, чтобы были видны складки),</li> </ul>

	<p>Мышь( кимоно/халат, сабля, уши, гримм), Труляля и Траляля(шапочки для плавания, комбинезоны/штаны с подтяжками, рубашка(под рубашкой подушка), Время( цилиндр с часами, плащ с часами, часы, очки), Шалтай Болтай( шапочка для плавания, курточка, золотые шорты), Боярд(коричневый образ собаки, уши и хвост), ДОДО( синяя жилетка, белая рубашка, синие джинсы, перья синие, клюв)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Распечатанные карты местности( где будут стоять этапы)</li> <li>● Билеты на экскурсию в зазеркалье (подсказка для участников)</li> <li>● Осколки(картонные заготовки обмотанные фольгой)</li> <li>● Разбитое зеркало( заготовка с дыркой из фольги)</li> <li>● Мыльные пузыри( по количеству отрядов)</li> <li>● Шляпы(для лавки шляпника)</li> <li>● Короны из карт и стаканчиков</li> <li>● Пластиковые стаканчики</li> <li>● Карты(3 упаковки)</li> <li>● Чай в пакетиках</li> <li>● Игрушки из киндера</li> <li>● Часы(заготовки из медалей)</li> <li>● Безделушка/блестяшка</li> <li>● Путой конверт</li> <li>● Текст стиха «Бармаглот»</li> <li>● Изолента</li> <li>● Конфеты(маленькие)</li> <li>● Отчет(для Боярда)</li> <li>● Кости</li> <li>● Распечатки(марки мыльных пузырей)</li> </ul>
<b>Методические советы по проведению:</b>	Если понятно, что команды не понимают куда им идти и запутались, напрямую помогаем им разобраться в сюжете

*Ход проведения.*

Структура	Действие	Примечания
1.Вступительный этап.	<p>Алиса: ( Выходит под музыку " Мы открываем бизнес, мы будем делать бабки..." -Всем добрый вечер! Добро пожаловать на экскурсию по зазеркалью. В это нелегкое время, когда границы закрыты, а вам так хочется путешествовать и открывать новые места, ИП Алиса открывает свой сногшибательный и головокружительный тур по Зазеркалью.(аплодисменты) Сегодня вы окунетесь в загадочный мир, полный удивительных существ и растений. Мы пройдемся по тайным местам знаменитого Талгейского леса, возможно вам удастся увидеть самого Чеширского кота, не забудьте для него вкусняшку. И конечно заглянем в мастерскую к Шляпнику, где каждый сможет приобрести шляпку на свою голову, смотрите, чтобы голова не пошла кругом. Ваши глаза могут обманывать вас, но все что вы увидите в этом мире реально.....(Звук разбитого зеркала) (Все перепугались, минутное молчание)</p> <p>Алиса:– Не переживайте, думаю это просто Заяц опять швыряется посудой, ничего необычного. Мы с вами обязательно дойдем до домика Мартовского зайца и попробуем чудесный чай, если конечно к этому времени у него еще будет целая посуда) (Влетает Заяц, весь перепуганный)</p> <p>Заяц: – ЭТО ЭТО ЭТО КОНЕЦ. ВСЕ ПРОПАЛО, ВСЕ ПРОПАЛО, МЫ ВСЕ УМРЕМ!!!!!!!</p>	Раздача каждому отряду «Билета в зазеркалье», на обратной стороне которого напечатана карта



	<p>Алиса: – Что случилось? Можешь спокойно объяснить?  Заяц: – ЭТО КАТАС... КАТАС... КАТСТРОФААААААА. (Лопочет на панике)  (Влетает ДОДО)  ДОДО: – Это какой-то форс-мажор! Что же делать?! Форс-мажор! Такого не случилось уже тысячу лет! Это Форс-мажор, форс-мажор! (заяц продолжает лепетать про конец света и массовое вымирание, еще что-нибудь про всемирный заговор, вообще полная несусветная паническая чушь с перерывами на истерический смех, изображай сумашедшего, у которого случилась паническая атака)  Алиса: – Да кто-нибудь объяснит в чем дело?! Вы пугаете клиентов, у нас вообще-то экскурсия! (приходит Кот)  Кот: -МЯЯЯУУУ, а в чем собственно дееееело? МРРРРРРРР, сегодня все сумашедшие как-то активизировалисссссссь, неужели что-то случилосьсссссссь, МРРРРРРРР(Делает вид, что ничего не знает и вообще, вылизывание своей шерсти дело важнее, какого-то там апокалипсиса)  Алиса: – Да вроде сегодня не полнолуние, даже не знаю что могло их так взбудоражить. А ты что такой спокойный, а ну признавайся, ты что-то натворил?! (все это время ДОДО и ЗАЯЦ беспорядочно носятся не зная куда себя деть и что-то бормочут под нос)  Кот:– МЯЯЯЯЯУУУУУУУУ, ну почему сразу я, что-то да натворил, у нас тут полная странна странных и непонятных, кто знает что им в голову придет. Может кто-то себе внушил, что подхватил вашу земную заразу, как его там называют... КОРОНО... КОРОНОВИРУСССССССССС, как будто у нас своих корон мало, вон две никак успокоиться не могут,  Алиса:– Ты мне зубы тут не заговаривай, говори что видел, у меня люди ждут, мерзнут, а на дворе знаешь не май месяц!  Кот:– Ты только не переживай, МРРРРРРРР, нервные клетки... они знаешь ли не восссссстанавливаются. Но я все виделллл. Я знаю что случилось, МЯЯЯууу. О, там такое произошло....  Алиса: – Я сейчас тапком в тебя швырну! Говори что случилось! Быстро!  Кот:– НЕ надо меня тапком бить, я и так могу разговаривать, МЯЯЯууууу(специально тянет время) Я видел, сидел на ветке высоко, солнышко грело, но я все видел, МЯЯЯууууу. (Кот шепчет на ухо Алисе ) (Алиса меняется в лице и в панике убегает)  Алиса: – Да не может быть, нет, этого просто не может быть! Прошу прощения, экскурсия отменяется ! Мне нужно срочно уйти. Деньги ..... деньги, за билет вам выдаст Шляпник, прошу прощенья, мне ... мне нужно срочно, что-то придумать...  ДОДО: (Продолжает кричать, что это ФОРс-мажорная ситуация) Все разбегаются по местам. Начинается квест.</p>	
<p>2. Основной этап</p>	<p><b>Алиса</b>  <b>Факты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Алиса застряла в Зазеркалье, потому что кто-то разбил зеркало, а ей нужно попасть обратно домой, т.к. скоро приедут гости.</li> <li>Все говорят о ДОДО</li> </ul> <p><b>Скрипты:</b>  <b>1 ветка:</b>  Билет в зазеркалье : " В случае чего, обращаться к Алисе"  -если участники начинают жаловаться, Алиса начинает жаловаться в ответ;  в конце долго речи направляет к Белой королеве  Скриптовая фраза для перехода к Белой королеве: "Передайте привет от Алисы" и демонстративно подмигнуть!!*  <b>2 ветка:</b></p>	<p>Задача детей  выбрать по какой ветке они начнут движение, но в конце все должны найти виновника кто разбил</p>

		зеркало и
--	--	-----------

	<p>Просто соглашается идти с командой, если ей говорят что-то про идеальную голову, пример:          -“пошли к Шляпнику!”          -“Шляпник! збс, бегу”          Когда привели к шляпнику меряешь шляпу и уходишь*</p> <p><b>Белый кролик</b>  <b>Факты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Вечно торопится</li> <li>• Все говорят о ДОДО</li> </ul> <p><b>Скрипты:</b>  <b>2 ветка:</b>          Когда приходят, показывают билет\спрашивают «что случилось?»:          Делаешь вид что тебе некогда и ты очень спешишь, на бегу рассказываешь: "все сломалось, все разбилось, надо склеить, но у меня нет времени, я спешу", – отдает игрушку из киндера – «Мне некогда, берите, спросите у Труляля и Траляля, они организаторы, они знают кто может починить!!!»*</p> <p><b>3 ветка:</b>          «Был ли ты на чаепитии?»: «БЫЛ, НО МНЕ С ВАМИ НЕКОГДА РАЗГОВАРИВАТЬ, вот если бы у меня было лишнее время »          Когда приносят часы: «Ой, спасибо», демонстративно кидает осколок в команду и убегает.*</p> <p><b>Безумный Шляпник</b>  <b>Факты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Все говорят о ДОДО.</li> <li>• Про Алису: А, это тот самый мальчуган</li> <li>• Сидит грустный</li> </ul> <p><b>Скрипты:</b>  <b>1 ветка:</b>          1. Если приходят и утверждают, что у тебя есть мотив разбить зеркало, то намекаешь им задать тебе вопрос про то какое у тебя алиби/что ты делал, если не получается вывести их на вопрос просто начинай оправдываться, и говори, что у тебя вообще алиби и переходи к скрипту. Алиби, про которое ты говоришь: Покупал пузыри у Зайца. Если вам тоже понадобятся пузыри, скажите, что вы от Шляпника И МОРГНИТЕ*.          1. Когда приходят за короной для КК, говоришь, что взял корону, чтобы усовершенствовать ее. Отдаешь корону*.</p> <p><b>2 ветка:</b>          1. «Что ты сделал с чашкой? \Как починил чашку?»: «Ничего вам не скажу, пока не примерите мои шляпы!», *Просматривает людей в шляпах, ищет идеальную голову, не находит*, «Это все не то... Нужна идеальная голова, найдите мне ее!»*          2. Когда приводят Алису меряешь на нее шляпу: «Какая хорошая голова! Просто идеальная!», любишь шляпой; отдаленно вспоминаешь про вопрос, «... о чем это я, ах да, я просто отнес чашечку Абсолему!»</p> <p><b>3 ветка:</b>          1. Сидишь грустный. Расскажешь почему грустный, если ему покажут билет. «Я так расстроился, что потерял вдохновение и больше не могу делать шляпы...Помогите мне найти его!» выдаешь задание на фоточку          Когда получаешь фоточку: «Огромное спасибо! Буквально только что мы провели чаепитие для примирения двух Королев, нас там было семеро, и у каждого была какая то странная блестяшка, у всех кроме меня! Странно</p>	<p>собрать осколки, чтобы Алиса смогла вернуться домой.</p>
--	---	---

блестяшки у них появились сразу после того как разбилось зеркало» Не говоришь кто был на чаепитии.

### **Мартовский заяц**

#### **Факты:**

- Энергично несет несусветную чушь, пока ему не принесут чай с чаяпития
- Безумно энергичный некуда деть энергию
- Говорит: не хотите чаю?

Ему отвечают: Да

Кричит: А чай уже остыл (и кидает стаканчик)

- В правой руке держит мыльные пузыри и агрессивно ими трясет .
- Все говорят о ДОДО

#### **Скрипты:**

##### **1 ветка:**

Когда подходят за мыльными пузырями мигая и говоря при этом “от Шляпника”, распахнуть пальто/пиджак показав список названий и спросить “Вам какие?” Берешь выбранную этикетку и клеишь на мыльные пузыри из правой руки. Если выбирают Bubble gum в сообщении на регу добавляешь + если другую марку ставишь -. Когда команда выбравшая другую этикетку возвращается и говорит что они перепутали и им нужны другие забираешь у них пузыри и переклеиваешь этикетку на выбранную ими. Если выбирают Bubble gum в сообщении на регу добавляешь +.

##### **3 ветка:**

«Был ли ты на чаепитии?»

Несешь полный бред и восхваляет чай:

"...о господи, да , я был на чаепитии, там был такой вкусный чай, о а вы пробовали его... этот чай, он просто божественный... чудесный сладкий чай, он успокаивает мои нервы и душу...даже не знаю где кот достал этот чай...спросил бы у него но его не было" (и не перестаешь говорить о чае, пока не принесут чай)

Если приносят просто сухой чай: «Он что, остыл?? Я конечно безумен, но не настолько!!», кидаешь в них стаканчик

Если чай не тот заставляешь участников выпить его, и говоришь «Ну что вкусно? Вкусно? Так вот этот чай в подметки тому с чаепития не годиться...» продолжаешь принижать этот чай и восхвалять тот

Когда приносят нормальный заваренный чай: Выпиваешь чай, снова начинаешь его восхвалять и спрашиваешь что хотели, если говорят об осколке отдаешь им его, но если хочешь, можешь попросить вторую чашку, и потом отдать осколок\*

### **Красная королева**

#### **Факты:**

- Высокомерная. Наглая, величественная.
- Говорит со всеми так , будто они ей что-то должны, либо вообще не достойны с ней разговаривать.
- Хочет то что хочет и пока не получит никому не сносить головы. ведёт себя как мразь.
- Любимая фраза «Голову с плеч»
- Все говорят о ДОДО

#### **Скрипты:**

##### **1 ветка:**

Когда приходят и пытаются убедить что они никак не связаны с кражей короны говоришь, что не веришь им, но готова их простить если они найдут тебе твою корону, ведь ЭТО САМЫЙ ЛУЧШИЙ ГОЛОВНОЙ УБОР\*

Если вернули корону, не пройдя 3 ветку 1 пункт, блестяшку не выдаешь.

**3 ветка:**

1. «Ты была на чаепитии?»

«Да, была, и что?»

Когда к КК приходят и говорят, что мы знаем, у тебя есть блестяшка (что за блестяшка/можно ли забрать и тд)

Если приносили Корону: «Ладно, мне некогда разговаривать с простыми смертными, вас спасает то, что вы мне уже помогли, так что держите вашу блестяшку и уходите!», – отдаешь блестяшку, камушек

Если корону еще не принесли: «Мне некогда с вами разговаривать... МНЕ НУЖНА МОЯ КОРОНА! КТО-ТО УКРАЛ ЕЕ, ВЕРНИТЕ И Я ОТВЕЧУ НА ВАШ ВОПРОС, А ЕСЛИ НЕТ ГОЛОВУ С ПЛЕЧ!» а когда вернут корону уже сказать: «Ладно, мне некогда разговаривать с простыми смертными, вас спасает то, что вы мне уже помогли, так что держите вашу блестяшку и уходите!» – отдаешь блестяшку, камушек\*

1. «Что произошло с Шалтаем?»: «Он еще жив? Мне некогда этим заниматься, все вопросы к моему стражу»

**Пиковая карта**

**Факты:**

- Верный слуга красной королевы
- Несет службу на границе
- Остался единственной выжившей картой остальных погромсало в фарш
- Ловит карточные флешбеки (меня почти покрыли, кругом они и тд)
- Может насыпать на участников карты (порезанные)

Все говорят о ДОДО

**Характеристика:**

1. Служит красной королеве, выполняет все ее приказы( но иногда в нем просыпается совесть за совершенные поступки)

2) Серьезный. Он охраняет границы королевства и сохранность королевы, он на службе, а значит всегда начеку.

3) Ведёт себя как фейсконтроль

**Скрипты:**

**1 ветка:**

Если спрашивают "почему ты без своей королевы, что вы замышляете?"/ "Что ты делал недалеко от места преступления?" отвечаешь: "Красная королева отправила меня на поиски короны, которую кто то украл, она подозревает что это сделали участники экскурсии, нагоняешь страху что она кричит «головы с плеч чужестранцев» и говоришь что участникам лучше сходить к ней и сказать что вы не причем".\*

**3 ветка:**

«Что произошло с Шалтаем?»: «После чаепития королева была очень зла. Шалтай-Болтай уронил кружку Сони и разлил из нее чай на платье Красной Королевы, чем ее очень обидел. Она приказала отомстить, но я не хотел и очень сильно за него переживаю. Помогите ему, пожалуйста, чем-нибудь заклеить бок...»\*

**Белая королева**

**Факты:**

- Добрая, вежливая
- Говорит что не стоит переживать ведь рядом ее стража, показывает на шахматные фигурки
- Все говорят о ДОДО

**Характеристика:****Скрипты:****1 ветка:**

1. Передают привет от Алисы (демонстративно подмигивают в ответ); если без Алисы, то – Извините, я не занимаюсь билетами. (или другие отмазки, можно ссылаться на королевский статус)

БК – "Тяжелые времена настали в нашем королевстве... Зеркало разбилось, и шпион давно нечего не РАЗНЮХИВАЛ. Он хороший мальчик, я занего переживаю. Передайте ему это. " (отдает пустой конверт) \*

1. Когда получает запечатанный конверт

"Ага, ага, хмм понятно, спасибо что доставили послание в целостности и сохранности, за это я дарю вам это" (вручает канцелярскую кнопку)\*.

Просишь оказать тебе еще одну услугу и привести виновного который разбил зеркало, обещаешь вознаграждение, но не говоришь какое (фраза про просьбу не произносится если команда уже приходила по 3 ветке, и знает про осколок)

Если конверт вскрыт говоришь что не будешь даже смотреть письмо так как его явно кто то мог подменить. Напекаешь что команде следует вернуться к информатору.\*

1. Когда приводят Кота начинаешь его отчитывать, благодаришь за помощь, если команда уже приходила по 3 ветке отдаешь осколок, если не приходила говоришь что в случае чего поможешь им.

**3 ветка:**

«Была ли ты на чаепитии?»:

Если приводили Чешира: «Да, конечно была! Хорошо посидели, жаль, так и не смогли помириться... Но это ладно.». Если спросят про осколок он у меня действительно был, если не помните, вы мне помогли, и я вас наградила им, удачи!»

Если НЕ приводили Чешира: «Да, конечно была!» если спросят про осколок: Да у меня есть осколок! Но просто так я его вам не отдам! Найдите мне преступника и получите его в награду!»

**Гусеница( Абсолем)****Факты:**

- Любит дуть
- Кончались мыльные пузыри
- Все говорят о ДОДО
- Говорит командам, когда те отходят от нее: В добрый дальний
- "Осколки... Какие... Поважнее проблемы у братьев есть..."

**Скрипты:****1 ветка:**

1. Если приходят с вопросом что ты делала у зеркала говоришь:

"Разговаривать с вами нет у меня настроения... Дуть хочу я... У меня кончились мои мыльные пузыри особой марки Bubble gum... Мне не до ваших осколков..."\*

2. Когда приносят пузыри Bubble gum говоришь: "Благодарит вас Абсолем... Вопрос ваш помню я... Вина истинная на коте лежит..."\*.

Если принесли другую марку говоришь что марка не та, если нет кнопки говоришь что тебе нужны пузыри именно с кнопкой

**2 ветка:**

1. Когда спрашивают что-то про чашку или «Как починить зеркало?»:

«Я предвидел, что вы придете ко мне с этой просьбой. Я отдам вам изоленту, если вы все вместе прочитаете мне стих "Бармаглот"» – выдаешь листочек со стихом, если сильно скучно, можешь попросить прочитать

наоборот – «Вот это даааа... Благодарю...Держите изоленду...Только она не поможет вам зеркало починить, это могу только я сделать, возвращайтесь с осколками всеми... В Добрый Дальний!»\*

1. Когда приходят со всеми осколками: «Снова вы? Сначала соберите!»  
Собирают паззл: «Молодцы, молодцы, дальше я сам! В добрый дальний, добрый дальний...»\*

#### **Мышь Соня**

##### **Факты:**

- Бросается во всех конфетами
- Странная
- Может заснуть ненадолго в любой момент
- Все говорят о ДОДО
- Партизанит на территории красной королевы

##### **Скрипты:**

###### **2 ветка:**

Когда спрашивают про чашечку или «как починить\склеить зеркало?» ну или «Как ты склеила чашку?»:

«Разбилась моя чашечка, разбилась;-;, пытались помочь все... А Шляпник просто забрал ее и принес целую! Моя, как новенькая..., но я все равно расстроена, так что идите отсюда!!» после чего агрессивно кидаешься конфетами.\*

###### **3 ветка:**

«Была ли ты на чаепитии?»:

перестаешь бросаться конфетами, «Да, была, а что?»

Когда говорят, что мы знаем, у тебя есть блестяшка (что за блестяшка/можно ли забрать и тд)

«Да она у меня и я даже могу отдать вам блестяшку... но только в обмен на другую!»

Отдаешь осколок в обмен на блестяшку (камушек), полученный у Красной Королевы.\*

#### **Труляля и Траляля**

##### **Факты:**

- Они дети и понимают только друг друга
- Когда они вместе, начинают петь тупые песни
- Все говорят о ДОДО
- Говорят по типу игры купи слона, только «Найди мне брата» Если назвать имя Шалтая, замолкнут, но потом, продолжают «игру» в «Найди мне брата».

##### **Скрипты:**

###### **1 ветка:**

1. После того как привели Шалтая начинаете нормально разговаривать с командой, которая это сделала (перестаете с ними играть в игру «Найди мне брата») можете начать петь при них песню.\*

2. На вопрос команды которая выполнила предыдущий скрипт: Что ты делал у зеркала? Траляля и Труляля отвечают:

– Шел к гусенице, она была у зеркала. Хотел спросить, не видела ли она моего брата.

На другой вопрос начинают петь песню

###### **2 ветка:**

Когда показывают игрушку из киндера говорите:

«Где наш брат? где вы взяли эту вещь? За эту вещь мы вам все расскажем»

Если спрашивают: «Кто может склеить/помочь/починить?», то забираете

игрушку и говорите: «Соня! Соня должна знать! Кажется на чаепитии? Да, именно там! У нее разбилась ее любимая чашечка... Самая любимая! Она точно должна знать кто может вам помочь!»\*

Если задают другой вопрос игрушку не забираете и начинаете петь песню. После чего возвращаетесь к игре «А ты найди мне брата»

**Песня:**

Раз Труляля и Траляля  
Решили вздуть друг дружку,  
Из-за того, что Траляля  
Испортил погремушку, —  
Хорошую и новую испортил погремушку.  
Но ворон, черный, будто ночь.  
На них слетел во мраке.  
Герои убежали прочь,  
Совсем забыв о драке. —  
Тра-ля-ля-ля, тру-ля-ля-ля, совсем забыв о драке

**Время**

**Факты:**

- Наблюдатель
- Все говорят о ДОДО
- Напевает " Я календарь, переверну..."
- Предсказывает очевидное будущее участников (Вижу вы куда то пойдете и тд)

**Скрипты:**

**1 ветка:**

В обмен на новую сплетню , передает сведение я о том , что Шалтай брат близнецов

Можешь намекать что у тебя есть очень интересная информация и ты готова обменять ее на другую информацию которую ты еще не знаешь  
Сплетни записываешь в блокнот

**3 ветка:**

-Где взять лишнее время?

-А зачем?

-Кролик с нами не разговаривает, очень спешит.

-Докажите искренность своих намерений. Я хочу сыграть с вами в игру, ведь за время нужно платить. Один из вас должен пожертвовать собой, отдать свое время, ради времени кролика, выберете кто это будет  
Когда команда сделала выбор забираешь этого игрока, самой команде отдаешь часы и прогоняешь\*

Ходишь с жертвой, пока не встретишь Додо, потом отдаешь участника  
Додо

**Шалтай Болтай**

**Факты:**

- Плачет и говорит, что его бросили в детстве.
  - Все говорят о ДОДО
  - Жалуется что жизнь снова дала трещину
  - Говорит что умный может дать определение любому слову, готов продемонстрировать, когда дают слово дает абсолютно нелепое определение (просто связанная чушь), также может сам самопроизвольно выдавать определения (А вы знаете что такое компилятор? Это...)
- Характеристика:**

Шалтай-болтай — человек-яйцо, персонаж детской английской поэзии (прибаутка о Ш.-б. широко известна в переводе С. Я. Маршака). Выве-



денный как самодовольный филолог и философ, гордящийся тем, что может все на свете истолковать и откомментировать, Ш.-б. на самом деле не способен для целостного и непротиворечивого объяснения чего быто ни было (подобно тому, как его самого не сможет собрать «вся королевская рать»), поскольку он дает всем словам произвольные значения («когда я беру слово, оно означает то, что я хочу, не больше и не меньше»).

**Скрипты:**

**1 ветка:**

Если спрашивают, знает ли он кого ищут близнецы:

подозрительное молчание/несет бред

"Мы знаем, где твои братья/тебя ищут твои братья" – идет и стонет, держится за бок и весь путь ноет.

**3 ветка:**

1. «Был ли ты на чаепитии?»

«Да, я был на чаепитии...Там произошло

такое...Такое...Королева...Красная...AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

» (если спрашивают про осколок то перед фразой добавляешь

Осколок?Это тот с которым я пришел на чаепитие?)

1. Когда ему приносят изоленту от Абсолема: «Спасибо. Теперь я обязательно выживу! За спасение в награду держите осколок»\*

**Боярд**

**Факты:**

- Служит красной королеве, но подпольно на стороне Белой королевы (шпионит)
- Все говорят о ДОДО
- Заставляет участников приносить кости, играть с костями
- Просит поиграть с ним
- Кричит Мяч-мяч-мяч где мяч, где мяч?

**Скрипты**

**1 ветка:**

При получении конверта намекает задать вопрос о том что случилось/кто разбил, после чего рассказывает про подозреваемых: карта: "... Карта блуждала без своей королевы недалеко от места преступления, возможно они опять что-то задумали..." , близнецы: "... пробежал мимо зеркала изаметил одного из близнецов", шляпник: "... Шляпник не хочет отпускать Алису домой..." После чего кладет отчет в конверт и запечатывает, просит отнести Белой Королеве в целости и сохранности, добавляешь что этоочень конфиденциальная информация. (Текс отчета не показываешь участникам)\*

**Чешиский кот**

**Факты:**

- Все говорят о ДОДО
- Ходит сам по себе
- Постоянно орет, тыгыдыкает, мяргает

**Скрипты:**

**1 ветка:**

Когда приходят и говорят что узнали от Гусеницы что виновен, пытаешься убежать, но в итоге поддаешься и идешь к королеве, когда приводят к БК: "МЯУУУ"\*

**3 ветка:**

Когда спрашивают про чай с чаяпития отдаешь чай для Мартовского зайца.

	<p><b>Додо</b></p> <p><b>Факты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Бегает/заставляет бегать других</li> <li>• Несет чушь, периодически вбрасывая умные слова</li> </ul> <p><b>Скрипты:</b></p> <p><b>3 ветка:</b> Забираешь игрока у Времени, издеваешься как хочешь, когда-нибудь возвращаешь в команду.</p>	
3. Заключительный этап.	<p><b>Заключительные слова</b></p> <p><b>Объявление результатов</b></p>	Подведение итогов.

### Креатив-проект «Линия трендов»

<b>Цель:</b>	Помочь детям в создании проекта города будущего
<b>Задачи:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Познакомить детей с разными видами технологических открытий и изобретений</li> <li>2. Научить находить плюсы и минусы в каждом изобретении</li> <li>3. Развитие пространственного мышления</li> <li>4. Подвести к проблемам современности</li> </ol>
<b>Целевая аудитория:</b>	Дети старшего возраста(15-17 лет) Охват: три отряда
<b>Место и время проведения:</b>	Первая половина дня, веранда или общее помещение
<b>Оборудование и технические средства:</b>	Микрофоны, колонки
<b>Декорации, реквизит, атрибуты:</b>	Ватманы, фломастеры, стикеры( двух цветов), распечатанная линия трендов, столы, стулья
<b>Методические советы по проведению:</b>	Обращайте внимание на взаимодействие внутри команд и предложенные идеи

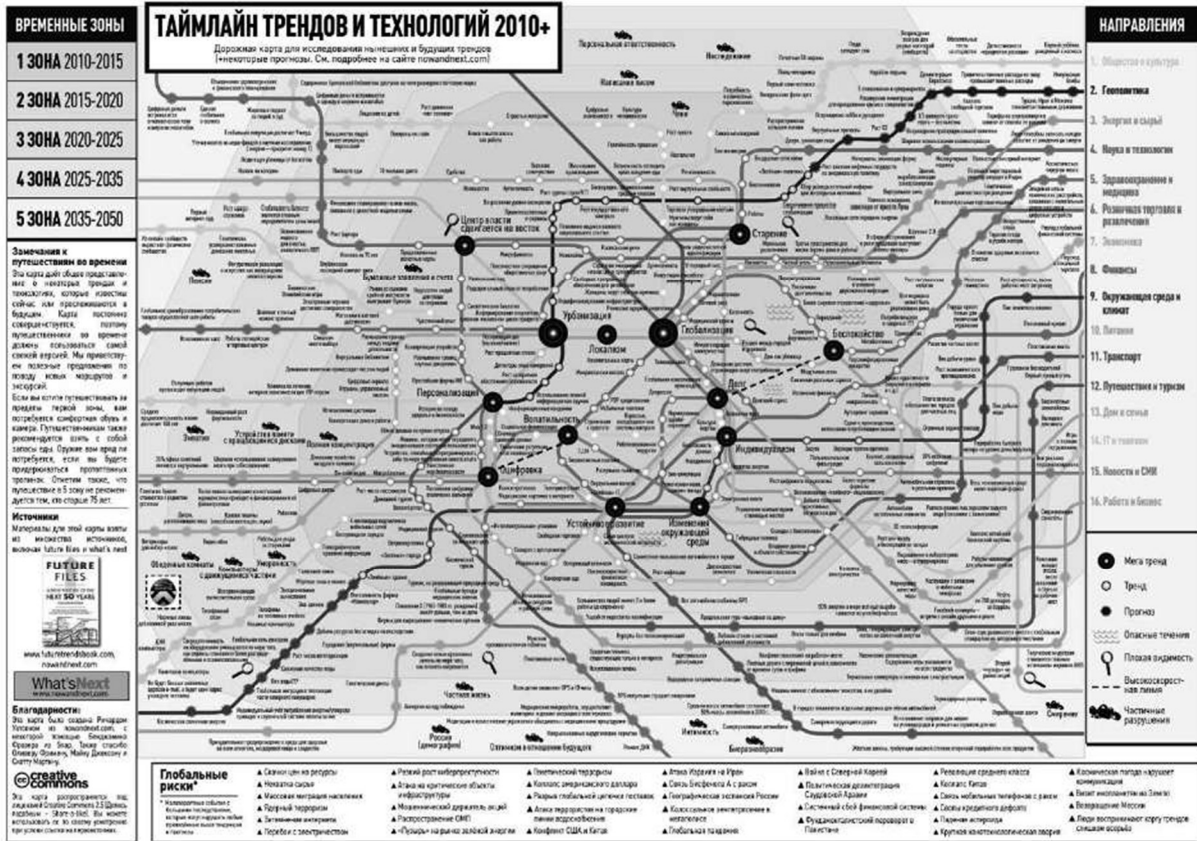
*Ход проведения.*

Структура	Действие	Примечания
-----------	----------	------------

<p>1. Вступительный этап.</p>	<p>1. Приветствие всех отрядов  2. Вступительное слово о необходимости и важности проведения данного мероприятия  3. Объяснение сути мероприятия:  Каждый отряд делится на две части, всем выдается раздаточный материал.  Задача каждой команды внимательно рассмотреть представленную линию трендов и выбрать 6 самых привлекательных трендов по мнению большинства(каждый из команды выбирает 5 понравившихся ему изобретений, после, методом обсуждения команда останавливается на 6 наиболее привлекательных)  Далее, ватманы расчерчиваются в таблицу состоящую из колонки выбранных достижений и далее, вертикальными линиями очерчены даты(2015-2020-2025-2030-2040-2050)  Задача команды расписать для каждого тренда его плюсы и минусы( на стикерах), а так же наклеить их в необходимый временной промежуток( Например: «Зеленые дома» такое изобретение появилось примерно в 2019 году, значит стикер с «плюсами» для этого изобретения будет наклеен в промежуток 2015-2020, но минусы у человека появились в 2020-2025(возможно и позже))</p>	<p>Раздача материала</p>
<p>2. Основной этап</p>	<p>Начинается работа внутри команд.  По завершению всей работы, два представителя от команды должны презентовать свой план по развитию мира для всех( если времени остается мало, можно сделать вертушку по всем разработкам, оставив одного че-</p>	<p>Идеи использованные в этом мероприятии можно перенести на создание собственного</p>

	ловека, который будет презентовать свои идеи)	макета.
3. Заключительный этап.	<b>Заключительные слова</b>	

**Приложения:**



**ПРИЛОЖЕНИЕ №3**

**Диагностический инструментарий программы**

**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) \_\_\_\_\_
6. Ваши пожелания по пребыванию вашего ребенка в лагере \_\_\_\_\_
7. На что нам стоит обратить внимание \_\_\_\_\_
8. Ваши контактные данные \_\_\_\_\_

**Спасибо за Ваш ответ!**

### **«Игра в слова»**

Ребята получают карточку с заданием, которое звучит так:

«Дорогой друг! Расставь нужные слова в предложениях так, чтобы у тебя получился наглядный портрет твоего отряда:

Наш отряд – это \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_ люди. Они собрались для того, чтобы \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_, провести время и научиться \_\_\_\_\_ . Поэтому вместе чаще всего мы занимаемся тем, что \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_ .  
Наш отряд объединяет \_\_\_\_\_ мальчишек и \_\_\_\_\_ девчонок, а также \_\_\_\_\_ воспитателя и \_\_\_\_\_ вожатых, которые \_\_\_\_\_ здесь в детском лагере «Ласточка» Эти \_\_\_\_\_ люди помогают нам в \_\_\_\_\_ . Нам вместе с ними \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_ .

### **Входящая анкета участника лагерной смены.**

Мы благодарим тебя за то, что ты согласился принять участие в нашем опросе. Нам очень важно знать твоё мнение! Вначале давай познакомимся с тобой:

1. Ты:

- Мальчик
- Девочка

2. Сколько тебе лет?

- 6-8
- 9-11
- 12-13
- 14-15
- 16 и старше

3. Бывал (а) ли ты в лагере раньше?

- да, был(а) на смене. Напиши название лагеря \_\_\_\_\_
- нет, я в первый раз

4. Как ты узнал(а), что едешь в лагерь?

- сказали учителя в школе
- рассказали родители
- сообщили в детском объединении, руководитель, вожатые
- сказали в кружке, клубе, где ты занимаешься после уроков
- сообщили знакомые
- позвали друзья, друг, подруга

5. О чем бы тебе хотелось узнать на смене? (выбери не более 3-х вариантов ответа)

- о жизни людей в нашей стране
- о детских организациях
- об истории
- об экологии
- о дружбе, любви, отношениях между мальчиками и девочками
- о современной технике
- о здоровье и спорте
- о достижениях в науке
- о чем ещё, напиши \_\_\_\_\_

Если тебе есть что еще сказать, напиши на обратной стороне анкеты)

**Спасибо за участие!**

### Примерная схема анализа дня (для водителя)

1. Выполнен ли план работы на день? Что удалось выполнить?
2. Какое дело или событие было наиболее важным в воспитательном отношении?
  - Какую задачу решали?
  - Основные этапы дела.
  - В направлении ли решения основной задачи был продуман и осуществлен ход дела?
  - Как действовали в этом деле ребята (активно, пассивно, слушали, смотрели)?
  - Отношение ребят к делу.
  - Как реагировали ребята в ходе дела (хлопали, смеялись, отвлекались, задумывались, переживали)?
  - Приходилось ли вам вносить корректировки в ходе дела? Что это дало?
3. Анализ ситуации (при наличии таковой в дне)
  - Краткое описание ситуации и ее участников.
  - В связи с чем возникла ситуация?
  - Как проявили себя участники ситуации? Каковы были их поступки?
  - Итог ситуации.
  - Выход из ситуации.
4. Общая характеристика прожитого дня.
  - Была ли группа организована?
  - Произошли ли изменения в коллективе?
  - Кто обратил на себя внимание?
  - Как изменились ребята, какие проблемы у них возникли?
5. Общие выводы
  - Удался ли день в целом?
  - Что нового этот день дал вам, как педагогу?
  - Какие формы воспитательного воздействия вы проверили? для чего? почему именно эти?
  - Задачи на следующий день

### Методика оценки психологической атмосферы в коллективе

А. Ф. Фидпера

**Инструкция:** в таблице приведены противоположные по смыслу пары слов, с помощью которых можно описать атмосферу в Вашем коллективе.

Чем ближе к правому или левому слову в каждой паре Вы поставите знак «+», тем более выражен этот признак в Вашем коллективе.

	1	2	3	4	5	6	7	8	
Дружелюбие									Враждебность
Согласие									Несогласие
Удовлетворенность									Неудовлетворенность
Продуктивность									Непродуктивность
Теплота									Холодность
Сотрудничество									Несогласованность
Взаимоподдержка									Недоброжелательность
Увлеченность									Равнодушие
Занимательность									Скука
Успешность									Безупречность



Чем левее расположен балл по каждой строчке, тем благоприятнее атмосфера в коллективе. Итоговый показатель колеблется от 10 (наиболее положительная оценка) до 80 (наиболее отрицательная).

### **Исходящая анкета для родителей**

Фамилия ребенка \_\_\_\_\_

Отряд \_\_\_\_\_

1. Удовлетворены ли вы отдыхом Вашего ребенка в лагере (оздоровление, питание, спортивные, культурные мероприятия, отношение к Вашему ребенку педагогического коллектива лагеря, вожатых, врача, режима дня)

а) да

б)

частично

в) нет

г) другое \_\_\_\_\_

2. Что Вам больше всего понравилось? \_\_\_\_\_

3. Что не понравилось? \_\_\_\_\_

4. Хотели бы Вы, чтобы Ваш ребёнок отдохнул в нашем лагере на следующей смене, в следующем году?

а) да

б)

возможно

в) нет

г) другое \_\_\_\_\_

5. Ваши пожелания \_\_\_\_\_

**Спасибо за ответ!**