УТВЕРЖДАЮ:

Директор МОУ «Средняя школа №16»

_____ Е.В. Захарова

28 апреля 2026 год

Программа летней профильной смены

«Дружба народов»

посвященная году единства народов России

для лагеря дневного пребывания «Солнышко» и лагеря труда и отдыха

МОУ «Средняя школа№16»

Оглавление

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ 4

1.1. Концептуальное обоснование и педагогическая идея программы 5

1.2. Нормативно-правовая база 6

1.3. Актуальность и новизна 7

ЦЕЛЕВЫЕ ОРИЕНТИРЫ ПРОГРАММЫ 8

2.1. Цель и задачи 8

2.2. Прогнозируемые результаты 9

МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ 9

3.1. Структура построения программы 9

3.2. Система детского самоуправления 10

3.3. Синхронизация Программы летней профильной смены 10

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 12

4.1. Основные этапы 12

4.2. Ключевые мероприятия 12

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ 13

5.1. Организационные условия 13

5.2. Материально-технические условия 13

5.3. Информационно-методические условия 13

5.4. Кадровые условия 13

ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ 14

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ 17

Приложение 1 18

Приложение 2 37

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Параметр	Значение
Полное наименование программы	Программа летней профильной смены «Дружба народов», посвященная году единства народов России для детских оздоровительных лагерей стационарного типа (круглосуточного пребывания детей), пришкольных (дневного пребывания детей)
Тип программы	Модифицированная
Направленность	Социально-гуманитарная, туристско-краеведческая, физкультурно-спортивная
Вид программы по уровню организации	Познавательно-творческий, спортивный, патриотический, общеобразовательный
Основной разработчик	ГБОУ ДПО Тверской областной институт усовершенствования учителей
Основание для разработки	Государственное задание
Территория реализации	Государственные и муниципальные организации отдыха детей и их оздоровления стационарного типа / с дневным пребыванием, расположенные на территории Тверской области
Адресаты программы	Обучающиеся общеобразовательных школ Тверской области 7–17 лет (дифференциация: 7–10, 11–14, 15–17 лет) в том числе дети с ОВЗ и дети-инвалиды.
Количество смен / продолжительность	1 смена /21 календарный день
Форма реализации	Круглосуточное / дневное пребывание
Язык реализации	Русский
Дата разработки	2026 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Концептуальное обоснование и педагогическая идея программы

2026 год объявлен Президентом Российской Федерации Годом единства народов России. Соответствующий Указ был подписан 25.12.2025 года.[1]Цель проведения Года единства народов России — укрепление национального единства, мира и согласия между представителями разных этносов страны. Россия — многонациональное государство, где проживают свыше 190 этнических групп, каждая из которых обладает уникальной культурой, традициями и языком. Год единства народов России призван подчеркнуть, что это многообразие — не разделяет, а обогащает страну. Ключевая задача — укрепление взаимного уважения и гармонии между всеми гражданами через поддержку уникальных традиций и языков каждого народа.

Программа летней профильной смены «Дружба народов» (далее-Программа) призвана подчеркнуть важность укрепления межнационального единства и сохранения культурного многообразия нашей страны. Особое внимание уделяется Тверской области – региону, где исторически проживают в мире и согласии различные этносы. По информации Регионального отделения Тверской области Общероссийской общественно - государственной организации «Ассамблея народов России» в Тверской области проживает более 100 национальностей[2].

Педагогическая идея программы заключается в воспитании у подрастающего поколения уважения к таким фундаментальным ценностям, как жизнь, единство народов России, историческая память и преемственность поколений. Все мероприятия смены направлены на практическое воплощение этих ценностей через изучение культурного наследия и традиций народов, населяющих Тверскую область.

В основе реализации Программы лежат два методологических подхода, утвержденных Федеральной программой воспитательной работы[3]: системно-деятельностный и аксиологический подход.

Системно-деятельностный подход подразумевает организацию воспитательной деятельности, в которой главное место отводится активной,

---

[1] Указ Президента Российской Федерации от 25.12.2025 № 962 "О проведении в Российской Федерации Года единства народов России"
http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202512250003?ysclid=mngdaz1ucb823815963

[2]Региональное отделение Общероссийской общественно - государственной организации «Ассамблея народов России» Тверской областиhttps://tver.ogoanr.ru/

[3]Приказ Минпросвещения России от 17.03.2025 № 209
http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202503310005

разносторонней, самостоятельной познавательной деятельности ребенка и специальным образом организованной совместной деятельности детей, вожатых и педагогических работников в условиях временного детского коллектива, развитию их субъектной позиции.

*Аксиологический подход*представляет собой систему педагогических техник и методов, которые способствуют развитию у детей и молодежи нравственных качеств, ценностного восприятия мира, пониманию места ценностей в окружающей действительности, формированию стремления к непрерывному саморазвитию.[4]

Программа направлена на формирование у детей и подростков чувства гражданственности, патриотизма, уважения к культуре, традициям и языкам всех народов, проживающих на территории России, с особым акцентом на народы Тверской области.

1.2. Нормативно-правовая база

Программа разработана в соответствии со стратегическими ориентирами государственной политики Российской Федерации в сфере укрепления гражданской идентичности, сохранения традиционных ценностей и гармонизации межнациональных отношений.

Правовая основа программы базируется на следующих ключевых документах:

- Конституция РФ;
- Конвенция ООН о правах ребенка.

Федеральные законы:

- ФЗ № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»;
- ФЗ № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ»;
- ФЗ № 489-ФЗ «О молодежной политике в РФ»;
- ФЗ № 261-ФЗ «О российском движении детей и молодежи».

Указы Президента и стратегии:

- Указ Президента РФ от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития РФ на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Указ Президента РФ от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».

Ведомственные акты:

- Приказ Минпросвещения России от 17.03.2025 № 209 «Об утверждении федеральной программы воспитательной работы для

[4] Там же

организаций отдыха детей и их оздоровления и календарного плана воспитательной работы».

1.3. Актуальность и новизна

*Актуальность.*Современному специалисту, организующему детский отдых, а также непосредственно взаимодействующему с детьми в организации отдыха детей и их оздоровления, необходимо учитывать в своей работе актуальные требования к высокому уровню воспитательной работы, прежде всего, по патриотическому и гражданскому воспитанию детей и подростков, а также знать новейшие тенденции, прогрессивные методики и технологии воспитательной работы, соответствующие реалиям времени. Сфера отдыха и оздоровления детей на современном этапе рассматривается как пространство опережающей социализации и «бесшовной» образовательной среды. В условиях федеральной повестки перед организацией отдыха детей и их оздоровления ставится задача формирования суверенной системы воспитания.

Новизна Программы и ее отличительные особенности заключаются в синтезе аксиологического и системно-деятельностного подходов, а также во внедрении интегрального подхода к оценке эффективности реализации данной программы.

Программа насыщена творческими мероприятиями, направленными на создание атмосферы дружбы, сотрудничества и взаимопонимания.Акцент в течение смены делается на развитии чувства патриотизма, уважения к другим культурам, умения вести диалог и находить компромиссы.Специфика временного детского коллектива и возрастные особенности участников учитываются при разработке программы.

Отличительные особенности:

- в отличие от традиционных программ, делающих акцент на массовых мероприятиях, представленная программа смещает фокус на «отрядную работу» и субъектность ребенка (совместное планирование, рефлексивные сборы, детское самоуправление);

- программа состоит из 3-х тематических блоков, каждый из которых логически построен в соответствии с темой и может быть реализован как самостоятельная программа краткосрочной смены (7 дней).

1.4. Особенности участников программы

Участниками Программы могут быть дети и подростки Тверской области 7–17 лет (дифференциация: 7–10, 11–14, 15–17 лет).

- Для детей 7-10 лет – знакомство с традиционными играми, сказками и ремеслами народов Тверской области.

- Для младших подростков 11-14 лет – вовлечение в исследовательскую и творческую деятельность, изучение культурного наследия народов.
- Для старших подростков 15-17 лет – организация и проведение мероприятий, направленных на укрепление межнационального диалога, развитие патриотизма и лидерских качеств.

ЦЕЛЕВЫЕ ОРИЕНТИРЫ ПРОГРАММЫ

2.1. Цель и задачи

Цель: обеспечение качественного отдыха и оздоровления детей в условиях детского коллектива через реализацию единых подходов воспитательной деятельности, формирование российской гражданской идентичности и создание условий для успешной самореализации каждого ребенка.

Задачи по направлениям:

Направление	Задачи	Ожидаемый результат
Гражданско-патриотическое	Формирование уважения к символам Российской Федерации, истории родного края, традиционным ценностям	Знание Гимна, Флага, Герба РФ и Тверской области; участие в церемониях; проекты о малой Родине
Духовно-нравственное	Развитие толерантности, эмпатии, культуры поведения	Снижение конфликтности; знание национальной культуры народов РФ
Физическое развитие и ЗОЖ	Укрепление здоровья через физическую активность и профилактические мероприятия	Динамика физических показателей; отсутствие травматизма
Творческое развитие	Выявление и сопровождение одаренных детей, расширение кругозора	Наличие творческого продукта (медиа, поделки, проекты)
Экологическое	Формирование	Участие в акциях,

воспитание	ответственного отношения к природе	экопривычки
Социализация и самоуправление	Развитие лидерских качеств, навыков самоорганизации	Функционирование актива лагеря, реализация инициативы детей, навыки командной работы

2.2. Прогнозируемые результаты

Предметные:

- Расширение знаний в области истории и географии родного края;
- Освоение конкретных техник декоративно-прикладного творчества, медиа журналистики, спортивных игр.

Метапредметные:

- Умение планировать деятельность, распределять роли в команде;
- Навыки публичного представления результатов (защита проектов);
- Способность к рефлексии и самооценке;
- Понимание принципов здорового питания и гигиены.

Личностные:

- Сформированность российской гражданской идентичности (чувство гордости за Отечество, родной край);
- Осознание ценности здоровья, безопасности, природы;
- Наличие мотивации к творческому труду и познанию.

МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Структура построения программы

Программа состоит из 3-х тематических блоков. Каждый блок программы – 7 тематических дней, содержит в себе события инвариантных и вариативных модулей воспитательной работы, логически структурирован, строится на сквозной игровой модели. В течение блока участники смены поэтапно создают проект. Содержание каждого блока представлено в Календарном плане воспитательной работы по 3 возрастным категориям: 7–10, 11–14, 15–17 лет.

Тематический блок: «Россия- семья народов» (7 дней)

Тематические дни:«День дружбы», «Команда будущего», «Единство», «Вместе мы сила», «Подвиги предков», «Будущее в наших руках», «Хранители культуры».

Тематический блок «Большая семья – тверская традиция» (7 дней)

Тематические дни: «Семья – это мы», «Семейный очаг», «Семейный альбом», «Богатырская наша сила», «Семейная гостиная», «Семейный архив», «Семейная копилка».

Тематический блок: «Край Тверской – мой край родной»

Тематические дни:«Тверская история», «Природа Тверского края», «Мои герои», «Наши традиции», «Мастерская добрых дел», «Хоровод дружбы», «До новых встреч…»

3.2. Система детского самоуправления

Уровни:

1. Отрядный уровень: Командир, физорг, редколлегия, эколог, культмассовый сектор (сменные поручения).

2. Общелагерный уровень: Совет лагеря (командиры отрядов + педагоги), деятельность инициируется Движением Первых.

Функционал:

- Участие в планировании и помощь в подготовке мероприятий;
- Организация дежурства;
- Выпуск информационных материалов.

3.3. Синхронизация Программы летней профильной смены «Дружба народов» с Программой воспитательной работы

Содержание Программы летней профильной смены «Дружба народов» и Календарного плана воспитательной работы (Приложение 1) отражается в разделах, блоках и модулях Программы воспитательной работы организаций отдыха детей и их оздоровления Тверской области, реализующих данную Программу в период летней оздоровительной компании 2026 года.

Необходимо синхронизировать информацию следующим образом:

Содержание структурных элементов Программы летней профильной смены «Дружба народов»	**Содержание разделов Программы воспитательной работы организаций отдыха детей и их оздоровления Тверской области**
1. Пояснительная записка 1.1. Концептуальное обоснование и педагогическая идея программы 1.3. Актуальность и новизна	Раздел I. Общие положения
2. Целевые ориентиры	Раздел II. Целевой раздел Программы

программы 2.1. Цель и задачи	
3. Механизм реализации программы 3.2. Система детского самоуправления	Раздел III. Содержательный раздел Инвариантный модуль «Детское самоуправление» Инвариантный модуль «Инклюзивное пространство» Инвариантный модуль «Психолого-педагогическое сопровождение»
4. Основные этапы и содержание программы 4.1. Основные этапы 4.2. Ключевые мероприятия	Раздел III. Содержательный раздел Блоки «Мир», «Россия», «Человек» Инвариантные модули: «Спортивно-оздоровительная работа» «Культура России» «Профориентация» «Коллективная социально значимая деятельность в Движении Первых» Вариативные модули: «Экскурсии и походы» (при наличии) «Кружки и секции» (при наличии) «Цифровая и медиа-среда» (при наличии) «Проектная деятельность» (при наличии) «Детская дипломатия и международные отношения» (при наличии)
5. Условия реализации программы 5.1. Организационные условия 5.2. Материально-технические условия 5.3. Информационно-методические условия 5.4. Кадровые условия	Раздел IV. Организационный раздел Партнерское взаимодействие Взаимодействие с родительским сообществом Материально-техническое обеспечение Методическое обеспечение Кадровое обеспечение
6. Оценка результативности	Раздел IV. Организационный раздел Этап последействия Анализ воспитательной работы

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

4.1. Основные этапы

Подготовительный этап:

- подбор и обучение кадров;
- заключение договоров партнерского взаимодействия;
- подготовка методических материалов;
- информационная работа с родителями (законными представителями) детей;

Организационный период смены:

- адаптация детей к новым условиям,
- знакомство с режимом, правилами, укладом организации;
- формирование отрядов;
- Праздник открытия смены

Основной период смены:

- тематические дни по Программе;
- проектная деятельность;
- спортивные соревнования по национальным видам спорта;
- творческие конкурсы и фестивали;
- тренинги и беседы.

Итоговый период смены:

- отрядные огоньки с подведением итогов профильной смены;
- итоговый фестиваль «Сказки у общего костра»

Этап последействия:

- подведение итогов реализации программы профильной смены;
- подведение итогов программы воспитательной работы.
- анализ обратной связи и диагностических методик;
- определение наиболее и наименее эффективных форм деятельности.

Анализ воспитательной работы:

- анализ обратной связи и диагностических методик;
- определение наиболее и наименее эффективных форм деятельности.

4.2. Ключевые мероприятия

Ключевыми мероприятиями смены являются события общелагерного уровня, подготовка к которым ведется в течение каждого тематического блока:

1 блок Фестиваль «Сказки у общего костра»

2 блок Музыкальный фестиваль «Песни моей семьи»

3 блок Фестиваль «Диалог культур»

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

5.1. Организационные условия

Подготовка к реализации Программы включает в себя ряд организационных условий, которые необходимо выполнить прежде всего в подготовительный период, это:

- подбор и обучение кадрового состава (вожатско-педагогического и технического персонала);
- заключение договоров с партнерскими организациями;
- изучение и подбор методических материалов;
- закупка необходимого оборудования;
- информационная работа с родителями (законными представителями) детей, размещение информации на сайте и госпабликах организации о сроках, участниках и основных задачах профильной смены;

5.2. Материально-технические условия

Перечень оборудования:

- Спортивный инвентарь (мячи, скакалки, обручи, теннис и т.д.);
- Канцелярские принадлежности (ватман, краски, фломастеры и т.д.);
- Мультимедийное оборудование (проектор, экран, аудиоаппаратура и т.д.);
- Настольные игры;
- Материалы для творчества (цветная бумага, клей, пластилин и т.д.).

5.3. Информационно-методические условия

- Обучение кадрового состава,
- Проведение педагогических и методических советов, консультаций в процессе подготовки и реализации Программы
- Подбор методической литературы для использования в процессе подготовки проектов в ходе реализации Программы

5.4. Кадровые условия

Рекомендуемое кадровое обеспечение:

№ п/п	Должность	Количество
1	Начальник лагеря	1
2	Воспитатель	из расчета 1 на отряд
3	Вожатый	из расчета 2 на отряд

4	Инструктор по физической культуре	1
5	Педагог-психолог	1
6	Педагог дополнительного образования	по факту нагрузки
7	Медицинский работник	1

ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ

Оценка результативности программы летней профильной смены строится на принципах системности, объективности, добровольности и педагогической поддержки. Используется комплекс методов, позволяющих отследить динамику личностного роста и степень удовлетворенности детей и родителей.

Система оценки включает три этапа:

Входная диагностика (1–2 день смены) – определение стартового уровня знаний, интересов, физических показателей, социометрического статуса.

Текущий мониторинг (в течение смены) – фиксация участия, наблюдение, рефлексивные мероприятия.

Итоговая диагностика (последние 2–3 дня) – сравнение результатов с ожидаемыми, самооценка детей, анкетирование.

Критерии и показатели оценки по направлениям

Направление	Критерии результативности	Показатели и методы оценки
Гражданско-патриотическое	Сформированность уважения к государственным символам и истории родного края	– Правильное исполнение Гимна РФ на линейках (наблюдение). – Знание символов (опрос, викторина) - знание традиций народов, проживающих на территории Тверской области. – Наличие проектов о малой Родине (выставка, защита).
Духовно-нравственное	Уровень толерантности,	– Снижение количества конфликтных ситуаций

Направление	Критерии результативности	Показатели и методы оценки
	эмпатии, культуры поведения	(фиксация вожатыми, психологом). – Положительная динамика по методике «Цветовой тест отношений» (на начало и конец смены). – Участие в мероприятиях, посвященных культуре народов РФ.
Физическое развитие и ЗОЖ	Укрепление здоровья, освоение норм ЗОЖ	– Динамика физических показателей (тесты: бег, прыжки, подтягивания – в начале и конце смены). – Отсутствие травматизма (статистика медпункта). – Знание принципов здорового питания.
Творческое развитие	Наличие творческого продукта, расширение кругозора	– Количество и качество творческих работ (поделки, медиа-ролики, посты, рисунки) – Участие в конкурсах и фестивалях (грамоты, дипломы). – Защита индивидуального или группового проекта.
Экологическое воспитание	Сформированность ответственного отношения к природе	– Участие в экологических акциях –Сформированность экопривычек (сортировка мусора, экономия воды) –наблюдение, опрос.

Направление	Критерии результативности	Показатели и методы оценки
Социализация и самоуправление	Развитие лидерских качеств, навыков командной работы	– Функционирование актива лагеря (протоколы заседаний, реализованные инициативы). – Динамика уровня сплоченности отряда (социометрия) – Навыки самоорганизации (дежурство, планирование дня) – чек-листы отрядных дел.

Формы фиксации и предъявления результатов

- **Личная карта достижений** (портфолио ребенка): грамоты, благодарности, отметки о выполнении творческих и спортивных заданий.
- **Экран настроения и активности отряда** (цветовая или балльная система, ежедневное обновление).
- **Итоговая защита проектов**.
- **Видеоролик о смене** (создается детской медиа-командой).
- **Аналитическая справка для администрации лагеря** (по результатам всех диагностических срезов).

Удовлетворенность участников

Для оценки удовлетворенности детей и родителей используются:
Анкета «Мое лето в лагере» (закрытые и открытые вопросы), родительское онлайн-анкетирование (через мессенджеры или официальный канал лагеря), «Копилка пожеланий» (почтовый ящик для отзывов и предложений).
Результативность смены считается высокой, еслине менее 80% детей демонстрируют положительную динамику по 2/3 показателей;реализовано не менее 80% запланированных мероприятий;уровень удовлетворенности детей и родителей составляет не менее 85% (по данным анкетирования).

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Нормативные документы:

1. Конституция Российской Федерации (с изм. 2020).
2. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 01.01.2025).
3. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (ред. от 28.12.2024).
4. Указ Президента РФ от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития РФ на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».
5. Приказ Минпросвещения России от 17.03.2025 № 209 «Об утверждении федеральной программы воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления...».

Методическая литература:

1. Примерная программа воспитания для организаций отдыха детей и их оздоровления / ФГБНУ «ИИДСВ РАО», ВДЦ «Смена». – М., 2023. – 94 с.
2. Иванов И.П. Энциклопедия коллективных творческих дел. – М.: Педагогика, 2016. – 208 с.
3. Григоренко Ю.Н. Детский оздоровительный лагерь: воспитательное пространство. – М.: Академия, 2021. – 312 с.
4. Ориентиры мира игры: познание, дружба, созидание : сборник игровых технологий / Ю. А. Миняева, Л. В. Спирина, И. И. Фришман [и др.]. –Москва: Государственный университет просвещения, 2025. – 142 с.

Приложение 1

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Тематический блок«Россия – семья народов»

№п/п	Дела,события,мероприятия	Срокипроведения	Возраст участников		
			7-10 лет	11-14 лет	15-17лет
Модуль «Спортивно-оздоровительнаяработа»					
1	Утренняя зарядка	ежедневно	+	+	+
2	Олимпиада народных игр	3 день	+	+	+
3	Смотр строя и песни	4 день	+	+	
Модуль «Культура России»					
4	Фестиваль «Сказки у общего костра»	Начало работы 1 день Концерт – 7 день	+	+	+
5	Программа «Я, ты, он, она – вместе целая страна!»	1 день	+	+	+
6	Концерт «Дружба народов»	2 день	+	+	+
7	Деловая игра «Команда мечты»	2 день	+	+	+
8	Вечерний Огонек дружбы	3 день	+	+	+
9	Встреча с участниками боевых действий	4 день	+	+	+
10	Беседы по теме: «Подвиги наших предков»	5 день	+	+	+
11	Викторина «Богатыри и герои»	5 день	+		
12	Исторический квест «Дорогами памяти»	5 день		+	+
13	Программа «Поклонимся великим тем годам»	5 день	+	+	+
Модуль «Детскоесамоуправление»					
14	Выбор актива отряда/лагеря	1 день	+	+	+
15	Заседание актива лагеря по планированию работы	2 день	+	+	+
16	Событиеактивалагеря	6 день	+	+	+
Модуль «Психолого-педагогическое сопровождение»					
17	Тренинг «Секреты понимания»	3 день	+	+	
18	Дискуссионный клуб «Вместе или врозь?»	3 день			+
Модуль «Инклюзивноепространство»					

19	В соответствии с направленностью организации	В течение смены	+	+	+
Модуль «Профориентация»					
20	Беседа с элементами игры: Модель человеческого общения»	6 день	+	+	
21	Беседа с элементами творческих заданий: «Познай себя»	6 день		+	+
Модуль «Коллективная социально значимая деятельность в Движении Первых»					
22	Субботник (благоустройство и уборка территории)	6 день	+	+	+
23	Участие в акциях «Движение первых»	В течение блока	+	+	+
Вариативныемодули					
Модуль «Экскурсии и походы»					
24	Экскурсия	7 день	+	+	+
Модуль «Кружки и секции»					
25	В соответствии с планом работы организации	В течение смены	+	+	+
Модуль «Цифровая медиа – среда»					
26	Ведение страничек лагеря/отряда в социальных сетях	В течение смены	+	+	+
Модуль «Проектная деятельность»					
27	Проект «Сотвори свое будущее»	6 день		+	+
Модуль «Детская дипломатия и международные отношения»					
28	Участие в международных фестивалях и конкурсах	В течение блока	+	+	+

План – сетка блока «Россия – семья народов» 7-10 лет

День	Тема дня	Мероприятия
		Обязательная часть
1	«День дружбы»	УТРО: Торжественная линейка, посвященная открытию смены с поднятием государственного флага Российской Федерации и исполнением Государственного гимна Российской Федерации. ДЕНЬ: Отрядные организационно-хозяйственные сборы, проведение вводного инструктажа, беседы по теме смены. Начало работы по подготовке к фестивалю «Сказки у общего костра» ВЕЧЕР: программа «Я, ты, он, она – вместе целая страна!», отрядные огоньки на знакомство, выбор актива лагеря/отряда
2	«Команда будущего» (день посвящен коллективной работе)	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка ДЕНЬ: деловая игра «Команда мечты», заседание актива лагеря по планированию работы ВЕЧЕР: концерт открытия смены «Дружба народов»
3	«Единство»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка ДЕНЬ: Тренинг общения «Секреты понимания» ВЕЧЕР: олимпиада игр народов России, вечерний «Огонек дружбы»
4	«Вместе мы сила»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка ДЕНЬ: встречи с участниками боевых действий, беседа по теме: «Герои сегодня – кто они?» ВЕЧЕР: смотр строя и песни
5	«Подвиги предков»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка ДЕНЬ: беседа по теме: «Подвиги наших предков», викторина «Богатыри и герои» ВЕЧЕР: подготовка к фестивалю «Сказки у общего костра», программа «Поклонимся великим тем годам»
6	«Будущее в наших руках»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. Субботник (уборка территории) ДЕНЬ: беседа с элементами игры «Модель человеческого общения» ВЕЧЕР: событие актива лагеря
7	«Хранители культуры»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка ДЕНЬ: Экскурсия ВЕЧЕР: Фестиваль «Сказки у общего костра»; Отрядные огоньки, подведение итогов недели

План – сетка блока «Россия – семья народов» **11-14 лет**

День	Тема дня	Мероприятия
		Обязательная часть
1	«День дружбы»	УТРО: Торжественная линейка, посвященная открытию смены с поднятием государственного флага Российской Федерации и исполнением Государственного гимна Российской Федерации. ДЕНЬ: Отрядные организационно-хозяйственные сборы, проведение вводного инструктажа. Начало работы по подготовке к фестивалю «Сказки у общего костра» ВЕЧЕР: программа «Я, ты, он, она – вместе целая страна!» Отрядные огоньки на знакомство, выбор актива лагеря/отряда
2	«Команда будущего» (день посвящен коллективной работе)	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка ДЕНЬ: деловая игра «Команда мечты», заседание актива лагеря по планированию работы ВЕЧЕР: концерт открытия смены «Дружба народов»
3	«Единство»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка ДЕНЬ: Тренинг общения «Секреты понимания» ВЕЧЕР: олимпиада игр народов России, вечерний «Огонек дружбы»
4	«Вместе мы сила»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка ДЕНЬ: встречи с участниками боевых действий, беседа по теме: «Герои сегодня – кто они?» ВЕЧЕР: смотр строя и песни
5	«Подвиги предков»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка ДЕНЬ: беседа по теме: «Подвиги наших предков», исторический квест «Дорогами памяти» ВЕЧЕР: подготовка к фестивалю «Сказки у общего костра», программа «Поклонимся великим тем годам»
6	«Будущее в наших руках»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. Субботник (уборка территории) ДЕНЬ: беседа с элементами игры «Модель человеческого общения», событие актива лагеря ВЕЧЕР: беседа с элементами творческих заданий «Познай самого себя», проект «Сотвори свое будущее»
7	«Хранители культуры»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка ДЕНЬ: Экскурсия ВЕЧЕР: Фестиваль «Сказки у общего костра»; Отрядные огоньки, подведение итогов недели

План – сетка блока «Россия – семья народов» **15-17лет**

День	Тема дня	Мероприятия
		Обязательная часть
1	«День дружбы»	УТРО: Торжественная линейка, посвященная открытию смены с поднятием государственного флага Российской Федерации и исполнением Государственного гимна Российской Федерации. ДЕНЬ: Отрядные организационно-хозяйственные сборы, проведение вводного инструктажа, беседы по теме смены. Начало работы по подготовке к фестивалю «Сказки у общего костра» ВЕЧЕР: программа «Я, ты, он, она – вместе целая страна!», отрядные огоньки на знакомство, выбор актива лагеря/отряда
2	«Команда будущего»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка ДЕНЬ: деловая игра «Команда мечты», заседание актива лагеря по планированию работы ВЕЧЕР: Концерт открытия смены «Дружба народов»
3	«Единство»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка ДЕНЬ: Дискуссионный клуб «Вместе или врозь?» ВЕЧЕР: олимпиада игр народов России, вечерний «Огонек дружбы»
4	«Вместе мы сила»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка ДЕНЬ: встречи с участниками боевых действий, беседа по теме: «Герои сегодня – кто они?» ВЕЧЕР: смотр строя и песни
5	«Подвиги предков»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка ДЕНЬ: беседа по теме: «Подвиги наших предков», исторический квест «Дорогами памяти» ВЕЧЕР: Подготовка к фестивалю «Сказки у общего костра», программа: «Поклонимся великим тем годам»
6	«Будущее в наших руках»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. Субботник (уборка территории) ДЕНЬ: беседа с элементами игры «Модель человеческого общения», событие актива лагеря ВЕЧЕР: беседа с элементами творческих заданий «Познай самого себя», проект «Сотвори свое будущее»
7	«Хранители культуры»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка ДЕНЬ: Экскурсия ВЕЧЕР: Фестиваль «Сказки у общего костра»; Отрядные огоньки, подведение итогов недели

Тематический блок«Большая семья – тверская традиция»

№п/п	Дела,события,мероприятия	Срокипроведения	Возраст участников		
			7-10 лет	11-14 лет	15-17лет
Модуль «Спортивно-оздоровительнаяработа»					
1	Утренняя зарядка	ежедневно	+	+	+
2	Чемпионат по традиционным русским играм	4 день	+	+	+
Модуль «Культура России»					
3	Музыкальный фестиваль «Песни моей семьи»	Начало работы 1 день, концерт 7 день	+	+	+
4	Музыкальная гостиная «Семь нот о главном»	2 день	+	+	+
5	Игра по станциям «Семейные ценности»	2 день	+	+	+
6	Игра «Остров дружбы»	3 день	+	+	
7	Сюжетно-ролевая игра «Семейный совет»	3 день			+
8	Мастер-класс по вязанию узлов	4 день	+	+	+
9	«Битва хоров»	4 день	+	+	+
10	Игра-эстафета «Кто в доме хозяин?»	5 день	+	+	+
11	Интерактивный спектакль	5 день	+	+	+
12	Фотокросс «Мы вместе»	6 день		+	
13	Мастер-класс по созданию семейного альбомам	6 день	+		
Модуль «Детскоесамоуправление»					
14	Заседание актива лагеря по планированию работы	1 день	+	+	+
15	Событиеактивалагеря	6 день	+	+	+
Модуль «Психолого-педагогическое сопровождение»					
16	Беседа о семейных ценностях и традициях	1 день	+	+	+
Модуль «Инклюзивноепространство»					
17	В соответствии с направленностью организации	В течение смены	+	+	+
Модуль «Профориентация»					
18	Беседа «Мастерство в	3 день	+	+	+

	наследство»				
19	Деловая игра «Семейная ярмарка»	6 день	+	+	+
Модуль «Коллективная социально значимая деятельность в Движении Первых»					
20	Участие в акциях «Движение первых»	В течение блока	+	+	+
Вариативныемодули					
Модуль «Экскурсии и походы»					
21	Выездная/ виртуальная экскурсия в музей	6 день	+	+	+
Модуль «Кружки и секции»					
22	В соответствии с планом работы организации	В течение смены	+	+	+
Модуль «Цифровая медиа – среда»					
23	Ведение страничек лагеря/отряда в социальных сетях	В течение смены	+	+	+
Модуль «Проектная деятельность»					
24	Создание стенгазеты «Мой вклад в будущее моей семьи/малой Родины/страны»	Создание 1 день, обсуждение/подведение итогов 6 день			+
25	Создание писем-посланий «Письмо из прошлого»	1 день		+	
26	Выставка рисунков «Семейная реликвия»	Создание 1 день, выставка 7 день	+		
Модуль «Детская дипломатия и международные отношения»					
27	Участие в международных фестивалях и конкурсах	В течение блока	+	+	+

*План – сетка блока«Большая семья – тверская традиция»*7-10лет

День	Тема дня	Мероприятия
		Обязательная часть
1	«Семья – это мы»	УТРО: Линейка, постановка задач, зарядка. ДЕНЬ: Беседа о семейных ценностях и традициях, заседание актива лагеря по планированию работы, создание рисунков на тему «Семейная реликвия». ВЕЧЕР**:** Начало работы по подготовке к музыкальному фестивалю «Песни моей семьи».
2	«Семейный очаг»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Музыкальная гостиная «Семь нот о главном». ВЕЧЕР: Игра по станциям «Семейные ценности».
3	«Семейный альбом»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Беседа по теме: «Мастерство в наследство», мастер-класс по созданию символа семьи. ВЕЧЕР: Игра «Остров дружбы».
4	«Богатырская наша сила»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Чемпионат по традиционным русским играм (лапта, городки). Мастер-класс по вязанию морских узлов. ВЕЧЕР: «Битва хоров».
5	«Семейная гостиная»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Игра-эстафета «Кто хозяин в доме?». ВЕЧЕР: Интерактивный спектакль экспромт-театра.
6	«Семейный архив»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Выездная экскурсия в музей/виртуальная экскурсия в музей, мемориал памяти на базе библиотеки. ВЕЧЕР: Мастер-класс по созданию семейного альбома, событие актива лагеря
7	«Семейная копилка»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Деловая игра: «Семейная ярмарка», выставка рисунков по теме: «Семейная реликвия». ВЕЧЕР: Музыкальный фестиваль «Песни моей семьи» (песни моей бабушки, мамы, мои…). Отрядные огоньки, подведение итогов недели.

План – сетка блока «Большая семья – тверская традиция» **11-14 лет**

День	**Тема дня**	**Мероприятия**
		Обязательная часть
1	«Семья – это мы»	УТРО: Линейка, постановка задач, зарядка. ДЕНЬ: Беседа о семейных ценностях и традициях, создание писем-посланий «Письмо из прошлого: конверт во времени», заседание актива лагеря по планированию работы. ВЕЧЕР: Начало работы по подготовке к музыкальному фестивалю «Песни моей семьи».
2	«Семейный очаг»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Музыкальная гостиная «Семь нот о главном». ВЕЧЕР: Игра по станциям «Семейные ценности».
3	«Семейный альбом»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Беседа по теме: «Мастерство в наследство», мастер-класс по созданию символа семьи. ВЕЧЕР: Игра «Остров дружбы».
4	«Богатырская наша сила»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Чемпионат по традиционным русским играм (лапта, городки). Мастер-класс по вязанию морских узлов. ВЕЧЕР: «Битва хоров».
5	«Семейная гостиная»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Игра-эстафета «Кто хозяин в доме?». ВЕЧЕР: Интерактивный спектакль экспромт-театра.
6	«Семейный архив»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Выездная экскурсия в музей/виртуальная экскурсия в музей, мемориал памяти на базе библиотеки. ВЕЧЕР: Фотокросс «Мы вместе», событие актива лагеря
7	«Семейная копилка»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Деловая игра: «Семейная ярмарка». ВЕЧЕР: Музыкальный фестиваль «Песни моей семьи» (песни моей бабушки, мамы, мои…). Отрядные огоньки, подведение итогов недели.

План – сетка блока «Большая семья – тверская традиция» **15-17 лет**

День	**Тема дня**	**Мероприятия**
		Обязательная часть
1	«Семья – это мы»	**УТРО:** Линейка, постановка задач, зарядка. **ДЕНЬ:** Беседа о семейных ценностях и традициях, создание стенгазеты «Мой вклад в будущее моей семьи / малой Родины / страны», заседание актива лагеря по планированию работы. **ВЕЧЕР:** Начало работы по подготовке к музыкальному фестивалю «Песни моей семьи».
2	«Семейный очаг»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Музыкальная гостиная «Семь нот о главном». ВЕЧЕР: Игра по станциям «Семейные ценности».
3	«Семейный альбом»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Беседа по теме: «Мастерство в наследство», мастер-класс по созданию символа семьи. ВЕЧЕР: Сюжетно-ролевая игра «Семейный совет».
4	«Богатырская наша сила»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Чемпионат по традиционным русским играм (лапта, городки). Мастер-класс по вязанию морских узлов. ВЕЧЕР: «Битва хоров».
5	«Семейная гостиная»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Игра-эстафета «Кто хозяин в доме?». ВЕЧЕР: Интерактивный спектакль экспромт-театра.
6	«Семейный архив»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Выездная экскурсия в музей/виртуальная экскурсия в музей, мемориал памяти на базе библиотеки. ВЕЧЕР: Обсуждение стенгазеты «Мой вклад в будущее моей семьи / малой Родины / страны», событие актива лагеря
7	«Семейная копилка»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Деловая игра: «Семейная ярмарка». ВЕЧЕР: Музыкальный фестиваль «Песни моей семьи» (песни моей бабушки, мамы, мои…). Отрядные огоньки, подведение итогов недели.

Тематический блок «Край Тверской – мой край родной»

№п/п	Дела,события,мероприятия	Срокипроведения	Возраст участников		
			7-10 лет	11-14 лет	15-17лет
Модуль «Спортивно-оздоровительнаяработа»					
1	Утренняя зарядка	ежедневно	+	+	+
2	Спортивная квест-игра «Готов!»	3 день	+	+	+
Модуль «Культура России»					
3	Фестиваль «Диалог культур»	Начало работы 1 день, концерт 6 день	+	+	+
4	Беседа «Что я знаю о своей малой Родине?»/ Встреча с краеведом/ старожилом/ библиотекарем	1 день	+	+	+
5	Мероприятие «Зеленое царство Тверской области»	2 день	+	+	
6	Просмотр лекций Русского географического общества	2 день			+
7	Экологическая игра «Секретный конверт»	2 день	+		
8	Экологическая игра «Зеленый код Тверской области»	2 день		+	
9	Игра «Экологический квест: стратегия сохранения»	2 день			+
10	Беседа по теме: «Святой князь Михаил Тверской –защитник земли русской»	3 день	+	+	+
11	Творческий мастер-класс «Символы России в искусстве»	3 день		+	
12	Конкурс рисунков по теме «Мои герои»	3 день	+		
13	Гастрономический праздник «Накрываем на стол»	4 день	+	+	+
14	«Битва хороводов» и «Этно-дискотека»	5 день	+	+	+
15	Интерактивная игра «Хоровод дружбы»	6 день	+	+	+
Модуль «Детскоесамоуправление»					
16	Заседание актива лагеря по	2 день	+	+	+

	планированию работы				
17	Событиеактивалагеря	4 день	+	+	+
Модуль «Психолого-педагогическое сопровождение»					
18	Беседа о традициях, праздниках и правилах гостеприимства	4 день	+		
19	Беседа «Кодекс гостеприимства…»	4 день		+	
20	Беседа «Свой среди чужих, чужой среди своих…»	4 день			+
Модуль «Инклюзивноепространство»					
21	В соответствии с направленностью организации	В течение смены	+	+	+
Модуль «Профориентация»					
22	Творческая мастерская «Народные промыслы»	5 день	+	+	+
Модуль «Коллективная социально значимая деятельность в Движении Первых»					
23	Участие в акциях «Движение первых»	В течение блока	+	+	+
Вариативныемодули					
Модуль «Экскурсии и походы»					
24	Прогулка по территории	2 день	+	+	+
Модуль «Кружки и секции»					
25	В соответствии с планом работы организации	В течение смены	+	+	+
Модуль «Цифровая медиа – среда»					
26	Ведение страничек лагеря/отряда в социальных сетях	В течение смены	+	+	+
Модуль «Проектная деятельность»					
27	Создание гербария «Волшебный сундучок»	2 день	+	+	+
28	Мини-проект «Герои – кто они?»	3 день			+
Модуль «Детская дипломатия и международные отношения»					
29	Участие в международных фестивалях и конкурсах	В течение блока	+	+	+

План-сетка блока «Край Тверской – мой край родной» 7-10 лет

День	Тема дня	Мероприятия
		Обязательная часть
1	«Тверская история»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Беседа «Что я знаю о своей малой Родине?»/ Встреча с местным краеведом, библиотекарем или старожилом. ВЕЧЕР: Начало работы по подготовке к фестивалю «Диалог культур».
2	«Природа Тверского края»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Лекция «Зеленое царство Тверской области». Прогулка по территории, создание гербария «Волшебный сундучок» ВЕЧЕР: Экологическая игра «Секретный конверт».Заседание актива лагеря по планированию работы.
3	«Мои герои»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Беседа по теме «Святой князь Михаил Тверской –защитник земли русской».Конкурс рисунков по теме: «Мои герои». ВЕЧЕР: Спортивная квест-игра «Готов!».
4	«Наши традиции»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Беседа о традициях, праздниках и правилах гостеприимства, событие актива лагеря. ВЕЧЕР: Гастрономический праздник «Накрываем на стол».
5	«Мастерская добрых дел»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Творческая мастерская «Народные промыслы». ВЕЧЕР: «Битва хороводов» и «Этно-дискотека».
6	«Хоровод дружбы»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Интерактивная игра «Хоровод дружбы». ВЕЧЕР: Фестиваль «Диалог культур».
7	«До новых встреч…»	УТРО: Торжественная линейка закрытия смены, награждение активных участников. ДЕНЬ: Сборы детей. Отъезд участников смены.

План-сетка блока «Край Тверской – мой край родной» **11-14 лет**

День	Тема дня	Мероприятия
		Обязательная часть
1	«Тверская история»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Беседа «Что я знаю о своей малой Родине?»/ Встреча с местным краеведом, библиотекарем или старожилом. ВЕЧЕР: Начало работы по подготовке к фестивалю «Диалог культур».
2	«Природа Тверского края»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Мероприятие «Зеленое царство Тверской области». Прогулка по территории, создание гербария «Волшебный сундучок» ВЕЧЕР: Экологическая игра «Зелёный код Тверской области». Заседание актива лагеря по планированию работы.
3	«Мои герои»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Беседа по теме «Святой благоверный князь Михаил Тверской». Творческий мастер-класс «Символы России в искусстве». ВЕЧЕР: Спортивная квест-игра «Готов!».
4	«Наши традиции»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Беседа «Кодекс гостеприимства: Свои среди своих и чужих», событие актива лагеря. ВЕЧЕР: Гастрономический праздник «Накрываем на стол».
5	«Мастерская добрых дел»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ:Творческая мастерская «Народные промыслы». ВЕЧЕР: «Битва хороводов» и «Этно-дискотека».
6	«Хоровод дружбы»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Интерактивная игра «Хоровод дружбы». ВЕЧЕР: Фестиваль «Диалог культур».
7	«До новых встреч…»	УТРО: Торжественная линейка закрытия смены, награждение активных участников. ДЕНЬ: Сборы детей. Отъезд участников смены.

План-сетка блока «Край Тверской – мой край родной» 15-17 лет

День	Тема дня	Мероприятия
		Обязательная часть
1	«Тверская история»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Беседа «Что я знаю о своей малой Родине?»/ Встреча с местным краеведом, библиотекарем или старожилом. ВЕЧЕР: Начало работы по подготовке к фестивалю «Диалог культур».
2	«Природа Тверского края»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Просмотр видеолекций Русского географического общества, прогулка по территории, создание гербария «Волшебный сундучок» ВЕЧЕР: Игра «Экологический совет: стратегия сохранения», Заседание актива лагеря по планированию работы.
3	«Мои герои»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Беседа по теме «Святой благоверный князь Михаил Тверской», защита мини-проектов по теме «Герои – кто они?». ВЕЧЕР: Спортивная квест-игра «Готов!».
4	«Наши традиции»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Беседа «Свой среди чужих, чужой среди своих: Навигация по правилам гостеприимства и традициям в современном мире», событие актива лагеря. ВЕЧЕР: Гастрономический праздник «Накрываем на стол».
5	«Мастерская добрых дел»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Творческая мастерская «Народные промыслы». ВЕЧЕР: «Битва хороводов» и «Этно-дискотека».
6	«Хоровод дружбы»	УТРО: Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка. ДЕНЬ: Интерактивная игра «Хоровод дружбы». ВЕЧЕР: Фестиваль «Диалог культур».
7	«До новых встреч…»	УТРО: Торжественная линейка закрытия смены, награждение активных участников. ДЕНЬ: Сборы детей. Отъезд участников смены.

Примечание: План является примерным и корректируется с учетом погодных условий, запросов детей, событийной повестки региона.

Приложение 2

Методические рекомендации по проведению тематических блоков
Блок «Россия – семья народов»

Раздел Iдля детей 7-10 лет

День 1 «День дружбы»

Фестиваль «Сказки у общего костра» является итоговым продуктом блока.

Цели:

- Познавательная: познакомить детей с культурой, традициями и бытом разных народов России через их сказки (русские, татарские, кавказские, народов Севера и др.)
- Творческая: развить актерские, режиссерские и костюмерные навыки детей, поощряя нестандартный подход к инсценировке
- Командообразующая: сплотить отряд в процессе совместной подготовки к выступлению
- Воспитательная: воспитать уважение к культурному многообразию и общей истории России.

В течение недели отряды готовятся к инсценировке сказок народов России. Каждый отряд подготавливает костюмы и реквизит самостоятельно. В последний день блока реализуется общее большое событие, подводящее итог. Отряды показывают свои спектакли. Продолжительность одного выступления — 5-7 минут. Важно, чтобы сюжет был динамичным и понятным всем зрителям.

Сценарий игровой программы «Я, ты, он, она – вместе целая страна!»

Продолжительность: 1,5 часа
Форма проведения: командный квест с элементами тимбилдинга
Количество участников: от 2 до 6 команд по 8–12 человек

1. Открытие. Линейка «Миссия выполнима» (15–20 минут)

Звучит энергичная современная музыка (можно использовать треки с мотивирующими текстами). Команды строятся на центральной площади. Ведущий – в стильном образе (например, в футболке с логотипом лагеря и с планшетом в руках).

Ведущий:
Внимание, всем отрядам! Сегодня наш лагерь превращается в штаб по расшифровке важнейшего кода – **Кода единства**. Этот код скрыт в разных уголках нашей страны. Только те, кто сможет действовать как единый механизм, кто доверяет товарищам и готов прийти на помощь, сумеют собрать все части и узнать главный секрет.

Каждая команда получит маршрутный лист с указанием станций. На каждой станции вас ждѐт испытание. За успешное прохождение вы получите фрагмент кода – букву или цифру. В финале мы соберѐм все фрагменты и прочитаем зашифрованное слово. Команда, которая

справится быстрее всех, получит особый приз, но главное – вы все поймѐте, что такое настоящее единство.

Команды получают маршрутные листы. Звучит сигнал (горн, свисток или энергичная отбивка). Команды расходятся по станциям.

2. Станции (каждая по 10–15 минут)

Станция 1. «Переправа доверия» (физическое испытание)

Ведущий: инструктор по спорту.
Задание:
На земле обозначена «река» (ширина 5–7 метров). У команды есть несколько «плотов» – листов картона (или небольших дощечек). Задача: всей команде переправиться на другой берег, используя только эти плоты. Правила:

- На плоту может находиться только один человек.
- Наступать на землю нельзя. Если кто-то оступился – вся команда возвращается и начинает заново.

Плоты можно передавать друг другу, переправляя их с берега на берег.
Цель: отработать координацию, терпение и взаимопомощь.

Результат: команда получает фрагмент кода (например, карточки с буквами **«Д», «Р»**).

Станция 2. «Тропа доверия» (психологическое упражнение)

Ведущий: тренер по командообразованию.
Задание:
На земле выкладывается верѐвка, образующая сложную траекторию (петли, повороты). Участники выстраиваются в колонну, кладут руки на плечи впередистоящему. Всем, кроме последнего, завязывают глаза. Последний видит траекторию и должен управлять всей колонной, передавая команды через пожатия плеч (сигналы оговариваются заранее: одно пожатие – вправо, два – влево, три – стоп и т.д.). Задача – пройти вдоль верѐвки, не наступая на неѐ, а держась рядом.

Цель: почувствовать ответственность за других, научиться чѐтко передавать информацию и доверять.
Результат: фрагмент кода (буквы **«Ж»**).

Станция 3. «Творческий взрыв» (креативная)

Ведущий: художник-аниматор.
Задание:
Команда получает задание создать «живую скульптуру» на тему «Единство» или «Дружба». Можно использовать всех участников, допускаются движения, звуки, короткие сценки. Через 7 минут команда представляет скульптуру ведущему, который оценивает оригинальность, слаженность и раскрытие темы.
Альтернатива: коллективный плакат «Мы – команда» – каждый участник по очереди

подходит к листу и рисует одну деталь, передавая фломастер следующему. Получается

общий рисунок.
Результат: фрагмент кода (буква **«Б»**).

Станция 4. «Сила вместе» (спортивно-командная)

Ведущий: физрук.
Задание:
Эстафеты, направленные на слаженность, а не на скорость:

1. **«Сцепка вагонов»** – команда бежит, держась за пояс друг друга, нужно обежать стойку и вернуться, не расцепившись.
2. **«Кенгуру»** – мяч зажат между коленями, нужно допрыгать до финиша и передать эстафету следующему. Если мяч упал, вся команда начинает сначала (чтобы стимулировать поддержку).
3. **«Перекати поле»** – команда встаёт в круг, подбрасывает большой надувной мяч и не даёт ему упасть, считая количество ударов. Нужно сделать не менее 10 ударов, при этом каждый раз мяч должен коснуться рук разных людей.
4. **Общий финиш** – вся команда одновременно пересекает линию финиша, взявшись за руки.
   Результат: фрагмент кода (буква **«А»**).

Станция 5 (если нужно больше букв). «Испытание лидера» (ролевая игра)

Ведущий: стратег.
Задание:
Команде даётся проблемная ситуация, например: «Вы заблудились в лесу. У вас есть спички, компас, бутылка воды, верёвка и аптечка. Нужно за 5 минут принять коллективное решение: что делать, распределить роли (кто ищет дрова, кто разводит костёр, кто остаётся на месте и т.д.). Затем представить свой план ведущему».
Критерии: умение слушать, аргументировать, приходить к общему решению.
Результат: фрагмент кода (буква **«У»**).

3. Финал. Расшифровка кода (20–30 минут)

Все команды возвращаются на центральную площадку. У каждой в руках набор букв.

Ведущий:
Итак, все испытания позади. У вас в руках части кода. Сейчас каждая команда должна сложить из своих букв слово. А затем мы проверим, одинаковое ли слово получилось у всех.

*Команды выкладывают буквы на земле или на столах. Ведущий помогает собрать общее слово на большом стенде. Если у всех получилось, например, **«ДРУЖБА»** или **«ЕДИНСТВО»**, ведущий комментирует:*

Ведущий:
Правильно! Это слово – **ДРУЖБА** (или **ЕДИНСТВО**). Именно в этом и заключается код:

когда мы едины, мы непобедимы. Неважно, какая команда пришла первой, важно, что все вы сегодня стали ближе друг к другу, научились доверять и помогать.

Вручение дипломов и призов (например, сладкие призы, значки, грамоты в номинациях: «Самая сплочѐнная команда», «Самая креативная», «Самая дружная»).

Ведущий:
А теперь давайте все вместе встанем в большой круг и произнесѐм наш общий девиз: **«Один за всех, и все за одного!»**

Все кричат девиз, звучит финальная песня о дружбе (можно современную обработку «Я, ты, он, она» или «Вместе весело шагать»).

4. Рефлексия (в отрядах после мероприятия)

Вожатые обсуждают с ребятами:

- Какое испытание было самым сложным и почему?
- Что помогло команде справиться?
- Кто проявил лидерские качества?
- Что такое единство для каждого из вас?

Реквизит и оформление

- Музыкальная аппаратура, фонограммы.
- Маршрутные листы для каждой команды.
- Карточки с буквами для кода (по количеству станций).
- Материалы для станций: газеты, скотч, верѐвки, повязки для глаз, карточки с заданиями, большой надувной мяч, картон/дощечки.
- Наградная продукция: дипломы, призы.
- Костюмы ведущих станций (по желанию).

Примечания для организаторов

- Для подростков 11–14 лет важно, чтобы задания были не примитивными, а содержали элемент вызова и требовали реальных усилий.
- Станции должны работать одновременно, чтобы избежать скопления команд. Можно продублировать сложные станции.
- Если позволяет время, можно добавить станцию «Фото-кросс»: команда получает задание сделать креативное селфи всей командой с определѐнным символом единства.
- Финал обязательно должен быть эмоциональным и объединяющим, чтобы участники ушли с чувством гордости за свою команду и лагерь.

День 2 «Команда Будущего»

Деловая игра «Команда мечты»

Ход игры (общее время 1 час – 1 час 15 минут)

Этап 1: «Отделы лаборатории» (10 мин)

Дети делятся на команды по 5–7 человек. У каждой команды свой цвет или эмблема (шестеренка, колбочка, микросхема и т.д.).

Распределение ролей (карточки с крупными картинками):

- Главный инженер (Шестеренка): Следит за порядком в отделе, отвечает за конечный результат (поднимает руку, когда задание готово).
- Хранитель знаний (Книга/Лампочка): Самый внимательный. Запоминает задания и напоминает остальным, что нужно делать. Носит "папку для ума" (блокнот).
- Мастер рук (Молоток/Кисточка): Отвечает за постройку и создание предметов. У него "золотые руки".
- Курьер (Скорость/Конверт): Единственный, кто может бегать к ученому (ведущему) за подсказками и приносить материалы. У него самые быстрые ноги.
- Энергия команды (Солнышко/Смайлик): Самый веселый. Следит, чтобы никто не грустил, хлопает в ладоши, придумывает, как похвалить других.

Задание: Придумать название своему "отделу" (например, "Умные шестеренки", "Веселые колбочки") и дружно похлопать себе.

Этап 2: «Сломанный телефон доверия» (12 мин)

Ведущий-ученый говорит, что связь между отделами нарушена, а без связи нельзя собрать Супер-мозг.

Задание: Команды выстраиваются в цепочку (сидя на скамейке или на полу). Последнему в ряду (Мастеру рук) показывают карточку с ПРОСТЫМ рисунком (например, домик, цветок, солнце за тучкой). Ему нельзя говорить, можно только пальцем нарисовать на спине впереди сидящего это изображение. Так по цепочке сигнал доходит до первого (Главного инженера).

Задача Главного инженера: Понять, что это было, и громко назвать или нарисовать на доске/бумаге.

Награда: Если угадали, получают кусочек пазла (деталь будущего общего механизма) или наклейку "Связь налажена".

Этап 3: «Опыт с препятствиями» (10 мин)

В комнате или на улице расставлены невысокие препятствия (кегли, стулья, кубики). Командам нужно пройти полосу, но есть нюанс.

Задание (Лабиринт с закрытыми глазами): Команда делится на пары. Одному в паре завязывают глаза (или он просто закрывает глаза). Второй (Зрячий) должен провести напарника через препятствия, не касаясь его руками, а только словами: "Шаг влево, стоп, шаг вперед". Потом меняются.

Важно: Ведущий следит, чтобы было тихо и слышно только своего "поводыря". Это учит доверию и точности команд.

Награда: Вторая деталь.

Этап 4: «Эксперимент с ресурсами» (12 мин)

У каждой команды на столе есть "Научный набор", но он неполный. У одной команды — только клей и ножницы, у другой — только цветная бумага, у третьей — только фломастеры и скотч, у четвертой — картон и линейки.
Задание: Ученый (ведущий) говорит: "Чтобы собрать макет Супер-мозга, нам нужно сделать объемную звезду (или ракету, или любой простой объект)". Но ни у кого нет всего сразу.
Как играют: В дело вступает Курьер. Он бегает к другим отделам и вежливо просит: "Дайте нам, пожалуйста, линейку, мы вам потом дадим клей". Но просто так отдать нельзя — нужно договориться. Можно меняться.
Результат: Все вместе (с помощью Курьеров и переговоров) собирают один общий объект на столе у ведущего или каждая команда делает свою деталь для общей большой поделки.
Этап 5: «Сборка Супер-мозга» (Финал, 10 мин)
Все команды собираются вместе в большой круг. У них на руках несколько деталей (кусочки пазла или элементы поделки) с предыдущих этапов.
Задание: Из этих кусочков нужно сложить ОДНУ большую общую картинку (например, большое солнце с лучиками, на каждом лучике — качество: "Дружба", "Помощь", "Смех").
Главное условие: Класть детали должны представители от каждой команды по очереди, советуясь со всеми. Нельзя, чтобы один ребенок собрал всѐ.
Кульминация: Когда картина собрана, ведущий говорит: "Ура! Супер-мозг собран! А вы знаете, почему он работает? Потому что каждый из вас был важной деталью! Давайте запустим его!" (Все хлопают, топают, кричат общую кричалку, например, "Мы — команда!").
Завершение (Рефлексия в игровой форме, 5 мин)
Все сидят вокруг собранного "Супер-мозга" (общей картинки).
Ведущий задает простые вопросы, кидая мягкий мячик:
Комусегодня было трудно, когда глаза были закрыты? Кто помог?
Кто сегодня был самым быстрым курьером?
Кто нашел друга из другого отдела?
Что было самым веселым?
Награда:
Каждый ребенок получает "Удостоверение младшего научного сотрудника Команды Мечты" (красочная бумажка) и, например, конфету-витаминку "Для усиления мозговой деятельности".

Концерт открытия смены «Дружба народов»

Идея: Каждый отряд выходит на сцену на 1 минуту и показывает «визитку» своего народа (танец, жест или просто кричалку). Зрители повторяют.

Структура (20–30 мин):

1. **Вожатые** открывают праздник общим танцем.
2. **Парад отрядов:** каждый отряд рассказывает о народе, чью сказку будет инсценировать на Фестивале в последний день.
3. **Одна общая игра** для всех (например, «если весело живется, делай так» с движениями разных народов).

4. **Финал:** все встают в большой круг (или просто машут руками) и поют короткую общую песню (например, «Солнечный круг»).

День 3 «Единство»

Тренинг общения «Секреты понимания»

Продолжительность: 1 час 15 минут
Форма проведения: групповая работа в кругу с элементами игр, упражнений и обсуждений
Количество участников: 10–20 человек (оптимально 12–15)
Место проведения: уютное помещение или тенистая поляна (дети должны сидеть в кругу на стульях, подушках или на траве)

Цели тренинга

- Познакомить детей с основами эффективного общения
- Развить навыки слушания и умения выражать свои мысли
- Снизить тревожность при контакте с незнакомыми сверстниками
- Сформировать доброжелательную атмосферу в отряде
- Научить простым способам разрешения конфликтов

Структура тренинга

1. **Вступление. Создание настроя** (5–7 минут)
2. **Разминка. Знакомство и контакт** (10 минут)
3. **Основная часть. Игры и упражнения** (40 минут)
    - Блок 1: Слушаем и слышим
    - Блок 2: Говорим и понимаем
    - Блок 3: Дружим и помогаем
4. **Завершение. Рефлексия и прощание** (10–15 минут)

Необходимые материалы

- Мягкая игрушка или мячик для передачи по кругу
- Клубок ярких ниток
- Карточки с ситуациями для ролевых игр
- Цветные карандаши и бумага (по количеству участников)
- Спокойная музыка для фона
- «Дерево понимания» (ватман с нарисованным стволом) и листочки-стикеры

Ход тренинга

1. Вступление. Создание настроя (5–7 минут)

Дети сидят в кругу. Ведущий (психолог, вожатый) приветствует их и создаѐт доверительную атмосферу.

Ведущий:
Здравствуйте, ребята! Я рад вас видеть. Сегодня мы собрались, чтобы узнать секреты общения. Вы когда-нибудь замечали, что с одними людьми легко разговаривать, а с другими – трудно? Бывает, что вы хотите подружиться, но не знаете, как начать разговор? Или кто-то обидел вас словом, и вы не знаете, что делать? Сегодня мы научимся понимать друг друга лучше.

Правила тренинга (обсуждаются и принимаются всеми):

- Говорим по одному (не перебиваем)

- Уважаем мнение других
- Не дразнимся и не обижаем
- Можно сказать «стоп», если что-то не нравится
- Всѐ, что происходит здесь, остаѐтся в этом кругу (конфиденциальность, объяснить доступно)

2. Разминка. Знакомство и контакт (10 минут)

Игра «Имя и движение»

Цель: снять напряжение, запомнить имена, создать комфортную атмосферу.

Ход: Каждый участник по очереди называет своѐ имя и показывает любое движение (хлопок, прыжок, приседание, взмах рукой). Все остальные повторяют имя и движение хором.

Пример: «Меня зовут Аня!» (хлопок) – все: «Аня!» (хлопок).

Игра «Передай улыбку»

Цель: настроить на доброжелательное общение.

Ход: Ведущий поворачивается к соседу справа, улыбается ему и говорит что-то приятное, например: «Катя, я рад тебя видеть!». Катя принимает улыбку и передаѐт дальше. Улыбка идѐт по кругу и возвращается к ведущему.

3. Основная часть (40 минут)

Блок 1: Слушаем и слышим (12 минут)

Упражнение «Испорченный телефон» (классика, но с обсуждением)

Цель: показать, как важно внимательно слушать и как искажается информация, если мы невнимательны.

Ход: Дети сидят в кругу. Ведущий придумывает короткую фразу о дружбе (например: «Сегодня солнечный день, и мы все вместе играем»). Шѐпотом передаѐт еѐ первому, тот – второму и так далее. Последний говорит то, что услышал, вслух. Сравниваем с оригиналом.

Обсуждение:

- Почему слова изменились?
- Что помогало бы сохранить фразу?
- Как это связано с общением?

Упражнение «Слушаем тишину»

Цель: развитие внимания и умения концентрироваться на звуках.

Ход: Ведущий предлагает закрыть глаза и минуту слушать звуки вокруг (птицы, ветер, дыхание, шаги). Затем каждый рассказывает, что услышал. Это упражнение учит внимательности к деталям.

Блок 2: Говорим и понимаем (15 минут)

Игра «Объясни без слов»

Цель: развитие невербальной коммуникации, умения понимать жесты и мимику.

Ход: Один ребѐнок выходит в центр и получает карточку с изображением животного или действия (например, «кот», «бабочка», «чистить зубы», «читать книгу»). Он должен показать это только жестами и мимикой, без слов. Остальные угадывают. Важно, чтобы каждый попробовал себя в роли показывающего (если группа большая, можно разделить на пары и показывать друг другу).

Обсуждение:

- Легко ли было понимать без слов?

- Что помогало догадаться?

Упражнение «Комплименты»

Цель: научить говорить приятные слова и принимать их.

Ход: Дети сидят в кругу. Ведущий передаѐт игрушку соседу со словами: «Мне в тебе нравится…» (говорит комплимент). Тот благодарит («Спасибо, мне очень приятно») и передаѐт дальше, говоря комплимент следующему. Важно, чтобы каждый получил комплимент и сказал другому.

Если кто-то стесняется, ведущий помогает: «Мне в тебе нравится твоя улыбка, как ты помогаешь друзьям, твои веснушки» и т.п.

Блок 3: Дружим и помогаем (13 минут)

Ролевая игра «Как помириться?»

Цель: обучить простым способам разрешения конфликтов.

Ход: Ведущий описывает ситуацию:

«Две подруги играли в мяч. Одна случайно попала мячом в другую. Вторая обиделась и заплакала. Первая не знает, что делать».

Детям предлагается разыграть сценку, как они могут помириться. Вызываются два добровольца. После сценки обсуждаем:

- Что чувствовала обиженная?
- Что чувствовала та, кто случайно попала?
- Как можно было поступить? (извиниться, предложить игру, обнять и т.д.)

Затем можно разобрать ещѐ одну ситуацию (например, «мальчики не взяли девочку в игру»).

Упражнение «Паутина дружбы»

Цель: показать, что все в группе связаны.

Ход: Дети сидят в кругу. У ведущего в руках клубок ниток. Он называет имя ребѐнка и бросает ему клубок, оставляя нитку у себя в руке. Ребѐнок ловит, наматывает нитку на палец и бросает следующему, называя имя. Так продолжается, пока все не окажутся в паутине. Затем ведущий предлагает осторожно натянуть нитки и почувствовать, как все связаны. Можно поговорить о том, что каждый – важная часть общей сети.

4. Завершение. Рефлексия и прощание (10–15 минут)

«Дерево понимания»

Цель: закрепить полученные впечатления.

Ход: На ватмане нарисован ствол дерева. У каждого ребѐнка есть бумажный листочек (стикер). Дети пишут или рисуют (кто как умеет), что нового они узнали, что им понравилось, что они поняли про общение. Затем приклеивают листочки на дерево. Получается общая картина – дерево расцвело благодаря их опыту.

Общий круг и прощание

Все встают в круг, кладут руки на плечи друг другу.

Ведущий:

Мы сегодня узнали, как важно слушать, говорить добрые слова, помогать и мириться. Вы все – замечательная команда. Давайте скажем друг другу спасибо. Я начну: «Спасибо вам, ребята, за то, что вы были сегодня внимательными и добрыми». А теперь каждый по очереди говорит «спасибо» своему соседу справа.

После слов благодарности все вместе делают шаг в центр круга, поднимают руки вверх и

кричат: «Мы – молодцы!»

Можно закончить спокойной музыкой и предложить детям взять друг друга за руки и несколько секунд постоять молча.

Советы ведущему

- Соблюдайте принцип добровольности: никто не обязан участвовать в упражнении, если не хочет. Можно просто посидеть и посмотреть.
- Хвалите детей за каждую попытку, даже неудачную. Создавайте ситуацию успеха.
- Если кто-то стесняется говорить, предложите показать жестом или нарисовать.
- Следите за временем, чтобы не перегружать детей.
- После тренинга полезно закрепить навыки в повседневной жизни: напоминать о комплиментах, помогать мириться при ссорах.

Варианты замены упражнений

- Если нет клубка, можно использовать ленту или просто передавать игрушку.
- Вместо «Дерева понимания» можно сделать «Ладошки дружбы»: обвести ладони на бумаге, написать пожелания и вырезать.
- Для активных детей можно добавить подвижную игру «Ручеёк» (но в рамках тренинга лучше сохранять спокойную атмосферу).

Этот тренинг поможет детям лучше понять себя и других, научиться основам общения в игровой, доступной для их возраста форме.

Олимпиада игр народов России

Идея: Спортивный праздник-путешествие по разным уголкам нашей страны. Команды (отряды) соревнуются в традиционных играх народов России. Главное — не столько победа, сколько знакомство с культурой и веселье.

Формат: Командные соревнования на станциях (5–6 точек) или по круговой системе. Каждую игру представляет ведущий в национальном костюме (или с элементом костюма).

Игры (примеры):

- **Русская:** «Ручеёк» или «Золотые ворота» (хороводные, на ловкость и внимание).
- **Башкирская:** «Липкие пеньки» (водящие сидят на корточках и ловят пробегающих) или «Юрта» (команды строят юрту из платка).
- **Бурятская:** «Волк и ягнята» (овца защищает ягнят от волка, игра на командное взаимодействие).
- **Дагестанская:** «Подними платок» (под музыку танцуют, по сигналу хватают платок — на реакцию).
- **Якутская:** «Вестовые» (эстафета парами: «олень» и «вестовой» бегут до столба и обратно).
- **Татарская:** «Татарские жмурки» (водящий с завязанными глазами ловит игроков в «норках»).

Финал:

Общее построение, хоровод дружбы и вручение «сладких призов» всем участникам.

Сценарий вечернего мероприятия «Огонёк дружбы»

Продолжительность: 1 час – 1 час 10 минут

Форма проведения: тематический вечер у костра (или в зале с имитацией костра) с песнями, играми и общим кругом

Место проведения: костровая площадка (если есть настоящий костёр) или затемнённый

зал с искусственным «костром» (можно сложить из бумаги и подсветить фонариками)

Идея мероприятия

Вечер посвящён единству отряда. В тёплой, уютной обстановке дети вспоминают события дня, учатся ценить друг друга, говорить комплименты, чувствовать поддержку товарищей. Главный символ вечера – **общий огонь**, который согревает и объединяет всех.

Атмосфера и оформление

- Если мероприятие на улице – настоящий костёр (с соблюдением всех правил безопасности).
- Если в помещении – в центре круга можно разместить «костёр» из картонных поленьев с оранжевой подсветкой, гирлянды, свечи (безопасные, на батарейках).
- Дети сидят на брёвнышках, пенках, подушках или просто на пледах, образуя плотный круг.
- Тихая, спокойная музыка фоном (можно звуки природы или лёгкие инструментальные мелодии).

Персонажи

- **Ведущая вечера** – Хранительница Огня (вожатая в красивом плаще или с венком на голове).
- **Помощники** – вожатые, которые сидят в кругу вместе с детьми и участвуют во всех активностях.

Необходимые материалы

- «Волшебный клубок» (яркие нитки)
- Маленькие листочки бумаги (звёздочки) и ручки/карандаши по числу детей
- Коробка или шкатулка «Сердце отряда»
- Свеча (безопасная, на батарейке) для передачи по кругу
- Гитара или фонограмма с песнями о дружбе
- Символические угощения (например, зефир для жарки на костре или печенье)

Ход мероприятия

1. Сбор у огня. Открытие вечера (10 минут)

Дети собираются вокруг костра или импровизированного очага. Звучит тихая, красивая музыка. Хранительница Огня начинает.

Хранительница Огня:

Здравствуйте, мои хорошие! Я рада видеть вас у нашего общего огня. С древних времён люди собирались у костра, чтобы делиться теплом, рассказывать истории и чувствовать, что они вместе. Наш огонёк сегодня особенный – это огонёк дружбы. Он будет согревать нас и помогать быть ближе друг к другу.

Давайте познакомимся с огнём. Протяните руки к нему (осторожно, если костёр настоящий – просто покажите), почувствуйте его тепло. А теперь посмотрите на соседей справа и слева. Улыбнитесь им. Сегодня мы – одна большая семья.

Небольшая пауза, дети настраиваются.

2. Игра «Волшебный клубок» (10 минут)

Цель: показать, что все в отряде связаны друг с другом.

Хранительница Огня:

У меня есть волшебный клубок. Он не простой – он показывает, как мы все связаны.

Сейчас я передам его тому, кому хочу сказать что-то хорошее. Например: «Саша, мне нравится, какой ты весѐлый». И оставлю ниточку у себя в руке.

Ведущая передаѐт клубок кому-то из детей, говоря комплимент, оставляя конец нити у себя. Ребѐнок наматывает нитку на палец, говорит комплимент следующему и передаѐт клубок дальше, оставляя свою нить. Так продолжается, пока все не окажутся связаны одной паутиной.

Хранительница Огня:

Посмотрите, какая красивая паутина у нас получилась. Каждый из вас – еѐ часть. Если кто-то отпустит ниточку, паутина ослабнет. Но вы держите крепко, потому что мы – одна команда. Давайте все вместе легонько потянем ниточки и почувствуем, как мы связаны.

Дети аккуратно тянут нити, ощущая связь.

Хранительница Огня:

А теперь, чтобы не запутаться, давайте аккуратно соберѐм клубок обратно. Кто хочет начать?

Клубок собирается в обратном порядке, дети могут сказать ещѐ что-то приятное на прощание.

3. Легенда о едином огне (7 минут)

Хранительница Огня:

Я расскажу вам одну легенду. Давным-давно люди жили племенами, и каждое племя разводило свой костѐр. Но однажды случилась сильная буря, и все костры погасли. Люди замѐрзли и стали ссориться, потому что каждому было холодно и одиноко. Тогда самый мудрый старец сказал: «Давайте соберѐм все оставшиеся угольки вместе и разведѐм один большой огонь». Люди так и сделали. Они сложили все свои маленькие угольки в одно место, и огонь вспыхнул с новой силой – яркий, горячий, способный согреть всех. Люди поняли: когда мы вместе, мы сильнее.

Пауза.

Наш отряд – как этот огонь. Каждый из вас – уголѐк. По отдельности мы можем быстро остыть, но вместе мы – сила, которая согревает всех.

4. Игра «Сердечные пожелания» (10–12 минут)

Цель: создать тѐплую эмоциональную атмосферу, научить выражать добрые чувства.

Хранительница Огня:

У меня есть коробочка. Она не простая – это «Сердце нашего отряда». Сейчас каждый из вас получит маленькую звѐздочку (листочек). Напишите на ней или нарисуйте то, что вы хотели бы пожелать всему нашему отряду. Может быть, вы хотите пожелать всем веселья, дружбы, чтобы никто не ссорился, чтобы было много игр… А потом мы сложим все пожелания в эту коробку, и она станет нашим общим сердцем.

Дети пишут/рисуют пожелания. Те, кто ещѐ не умеет писать, могут нарисовать символ (солнышко, сердечко, улыбку). Вожатые помогают. Затем все по очереди подходят к коробке, опускают свои звѐздочки и говорят вслух одно слово-пожелание (например, «радости», «дружбы»).

Хранительница Огня:

Теперь здесь, в этой коробке, хранится тепло наших сердец. В трудную минуту мы можем открыть еѐ и вспомнить, что мы желали друг другу добра.

5. Общая песня (7 минут)

Хранительница Огня:

А что ещѐ объединяет людей, когда они собираются у костра? Конечно, песни! Давайте споѐм все вместе песню о дружбе.

Разученная заранее песня (или простая, известная всем). Варианты:

- *«Если с другом вышел в путь» (из м/ф «Весѐлая карусель»)*
- *«Улыбка» (из м/ф «Крошка Енот»)*
- *«Вместе весело шагать» (В. Шаинский)*

Если есть гитара – вожатый играет. Если нет – фонограмма. Можно петь по куплету, а припев – всем хором, стоя и взявшись за руки.

6. Игра «Свеча понимания» (10 минут)

Цель: дать каждому возможность высказаться и быть услышанным.

Хранительница Огня:

У меня есть волшебная свеча (показывает безопасную свечу на батарейке). Когда она горит, все слова, сказанные при ней, становятся особенно важными. Сейчас мы будем передавать свечу по кругу. Тот, у кого она в руках, может рассказать о том, что сегодня было хорошего, за что он хочет сказать спасибо отряду или кому-то из ребят. Можно сказать просто одно слово. Если не хочется говорить, можно просто подержать свечу и передать дальше.

Свеча идѐт по кругу. Ведущая начинает первая, задавая тон: «Я хочу сказать спасибо нашему отряду за то, что вы такие дружные. Мне было очень радостно сегодня с вами играть». Дети высказываются по желанию. Если кто-то стесняется, ведущая мягко помогает: «Может, ты хочешь сказать спасибо Саше за то, что он поделился игрушкой?»

7. Ритуал прощания «Искорки» (5 минут)

Хранительница Огня:

Наш огонѐк дружбы постепенно догорает, но тепло, которое мы получили, останется с нами. Давайте встанем в круг и представим, что мы – искорки одного большого костра.

Дети встают, берутся за руки.

Сейчас я буду передавать искорку – легонько пожму руку своему соседу. Он передаст дальше. И так по кругу. Когда искорка вернѐтся ко мне, мы все вместе поднимем руки вверх и скажем: «Мы вместе!»

Дети пожимают друг другу руки по кругу. Когда пожатие возвращается к ведущей, все поднимают сцепленные руки вверх и громко произносят: «Мы вместе!»

8. Прощание и сюрприз (5 минут)

Хранительница Огня:

Наш вечер подходит к концу. Но у огонька есть для вас маленький сюрприз – угощение, которым мы делимся друг с другом. Потому что даже сладости становятся вкуснее, когда мы едим их вместе.

Вожатые раздают угощение (например, печенье, зефир или сок), которое дети могут съесть прямо сейчас или взять с собой. Если есть возможность и костѐр настоящий – можно предложить детям (под присмотром вожатых) испечь зефир на палочках.

Хранительница Огня:

А теперь давайте поблагодарим наш огонѐк. Помашем ему ручками и скажем: «Спасибо, огонѐк!». И друг другу скажем: «Спасибо за этот вечер». Спокойной ночи, мои хорошие! Пусть вам приснятся добрые сны.

Дети под музыку уходят с площадки, взявшись за руки парами или группами.

Важные моменты для организаторов

- Если вечер проводится у настоящего костра, строго соблюдайте технику безопасности: дети сидят на безопасном расстоянии, не бегают, не толкаются, за костром следит ответственный взрослый.
- Если в помещении – убедитесь, что искусственный «костёр» не пожароопасен (используйте LED-свечи, бумажные конструкции без открытого огня).
- Для детей 7–10 лет важно, чтобы взрослые (вожатые) сидели вместе с ними в кругу и активно участвовали во всех играх, показывая пример.
- Не затягивайте мероприятие: максимум 1 час 10 минут, иначе дети устанут и потеряют интерес.
- Если кто-то из детей не хочет участвовать в каком-то упражнении (например, говорить у свечи), не заставляйте – он может просто посидеть и послушать.

Альтернативные варианты

- **Вместо «Волшебного клубка»** можно использовать «Паутинку желаний» с цветными ленточками.
- **Вместо «Сердечных пожеланий»** – общее письмо отряда на большом листе, где каждый рисует свою ладошку и пишет пожелание.
- **Вместо свечи** можно передавать мягкую игрушку – «Дружка», который слушает и хранит секреты.

Такое мероприятие создаёт тёплую, доверительную атмосферу, помогает детям почувствовать себя частью единого целого и дарит незабываемые эмоции.

День 4

Концепция беседы «Герои сегодня – кто они?»

Идея:

В этом возрасте дети активно впитывают примеры для подражания. Важно показать им, что герои — это не только персонажи мультфильмов или супергерои в кино, но и обычные люди, которые живут рядом: пожарные, врачи, водители, соседи, а иногда и они сами. Беседа строится на простых, понятных примерах и активном участии детей.

Цель:

Сформировать у детей представление о героизме как о добрых поступках и помощи другим, вдохновить их собственными примерами заботы и смелости.

Формат:

Живой разговор в кругу с картинками, короткими историями и игровыми элементами. Дети не просто слушают, а отвечают, делятся своими мыслями и даже рисуют.

Структура (40–45 минут):

1. **Начало. Кто такой герой? (5–7 минут)**

Ведущий показывает картинки: сначала Супермена или Человека-паука, потом пожарного, врача, маму с папой.

Вопросы: «Кто это? Можно ли их назвать героями? А чем они похожи?» (Все помогают, спасают, делают добрые дела).

Вывод: Герой — это тот, кто приходит на помощь, не думая о себе.

2. **Основная часть. Герои рядом (20–25 минут)**

Блок 1: Профессии-герои (с картинками)

Пожарный: тушит пожары, спасает из огня.

Врач: лечит, помогает не болеть.

Полицейский: защищает от хулиганов.
Спасатель МЧС: выручает, если случилось наводнение или если ты потерялся в лесу.
Вопрос: «А кто из вас хотел бы стать таким героем, когда вырастет?»

Блок 2: Обычные герои

История 1: «Мальчик Дима увидел, что маленький котѐнок залез на дерево и не может слезть. Дима позвал папу, они вместе достали котѐнка. Дима — герой?» (Да, он не прошѐл мимо).
История 2: «Девочка Катя поделилась обедом с новой одноклассницей, у которой не было еды. Она герой?» (Да, она добрая).
История 3: «Мальчик Петя защитил девочку, которую обижали старшие ребята. Ему было страшно, но он заступился. Он герой?» (Да, он смелый).
Вопросы к детям: «А у вас были такие случаи? Может, вы кому-то помогли? Или вам кто-то помог?»

Блок 3: Я могу быть героем прямо сейчас

Обсуждение простых дел: помочь маме донести сумку, уступить место в автобусе, защитить того, кого обижают, не бояться признать свою ошибку.
Игра «Хорошо — плохо»: Ведущий называет поступок, а дети хлопают, если это «хорошо» (геройский поступок), и топают, если «плохо».

- Обидеть малыша. (топают)
- Заступиться за друга. (хлопают)
- Бросить мусор на землю. (топают)
- Помочь бабушке перейти дорогу. (хлопают)

3. **Заключение. Рисунок героя (10–15 минут)**

Ведущий раздаѐт бумагу и карандаши.
Задание: «Нарисуйте своего героя. Это может быть кто угодно: пожарный, мама, ваш друг, а может быть, вы сами!»
После рисования несколько желающих показывают рисунок и рассказывают, почему их герой — герой.
Финальные слова ведущего: «Каждый из вас сегодня молодец. Вы поняли самое главное: герой — это не тот, у кого есть плащ и суперсила. Герой — это тот, у кого доброе сердце. И вы тоже можете быть героями каждый день, просто помогая другим. Давайте поаплодируем друг другу!»

Результат:

Дети усваивают, что герои живут среди нас, что геройский поступок может совершить каждый, и что для этого не нужно ждать особого случая — достаточно быть внимательным и добрым.

Смотр строя и песни

Цели

- Дать отрядам возможность проявить себя.
- Сплотить команду через совместное творчество.
- Создать позитивное, праздничное настроение.

Формат (1 час)

Мероприятие проводится на плацу или в зале. Каждому отряду даётся **15–20 минут** на подготовку перед началом смотра. За это время они должны:

- Выбрать командира.
- Придумать название и короткую речёвку (2–4 строчки).
- Договориться об элементе формы (например, всем надеть что-то одного цвета или повязать галстуки/банданы).
- Вспомнить любую песню, которую все знают (можно даже не военную, а просто весёлую, но подходящую по духу).

Структура

1. **Старт (5 минут)**
   - Общий сбор. Ведущий объявляет: «У вас есть 15 минут, чтобы превратиться в армейское подразделение!»
   - Отряды разбегаются готовиться.
2. **Подготовка (20–30 минут)**
   - Отряды самостоятельно (с помощью вожатого) придумывают речёвку, выбирают песню, договариваются о внешнем виде, репетируют.
3. **Смотр (30–40 минут)**
   - Каждый отряд по очереди выходит на импровизированный плац.
   - Программа выступления:
     1. Командир громко объявляет: «Отряд (название) для прохождения торжественным маршем построен!»
     2. Отряд делает шаг вперёд и хором кричит речёвку (можно на месте).
     3. Проходит круг (или до определённой точки) строевым шагом, стараясь держать равнение.
     4. Поёт один куплет песни (можно на месте или во время марша).
   - Жюри (вожатые, гости) оценивает: громкость, дружность, оригинальность, внешний вид.
4. **Финал (10 минут)**
   - Подведение итогов.
   - Награждение в номинациях: «Самые стройные», «Самые громкие», «Самая оригинальная речёвка», «Самая дружная команда».

Критерии оценки

- Дружность (все ли участвуют, не сбиваются ли).
- Громкость и чёткость речёвки/песни.
- Общий настрой (улыбки, энергия).
- Элемент формы (старание).

День 5

Беседа по теме «Подвиги наших предков»

Длительность: 35–40 минут

Форма: интерактивная беседа с элементами рассуждения, вопросами и примерами

1. Введение. Кто такие предки и что такое подвиг? (5–7 минут)

Ведущий показывает семейное фото (бабушки, дедушки) и изображения древних воинов, солдат, тружеников.

Ведущий:

Ребята, давайте задумаемся: откуда мы пришли в этот мир? У каждого из нас есть родители, у родителей – свои родители. Это наши бабушки и дедушки, прабабушки и прадедушки. Все они – наши предки. Они жили задолго до нас, строили дома, растили детей, защищали свою землю. Многие из них совершали настоящие подвиги.

Как вы думаете, что такое подвиг? *(Дети отвечают: смелый поступок, геройство, спасение, помощь)*.

Подвиг – это не просто храбрый поступок. Это когда человек ради других жертвует своим временем, силами, а иногда и жизнью. Подвиг совершают не ради славы, а потому что иначе поступить нельзя – сердце велит.

Вопрос: А кого вы считаете героями? Может быть, персонажей мультфильмов или кино? *(Дети называют)*.

Да, они тоже герои, но по-настоящему великие герои жили среди нас. И сегодня мы поговорим о подвигах наших предков – тех, кто сделал нашу страну сильной и свободной.

2. Историческая память: подвиги в разные времена (10–12 минут)

Ведущий:

Наша страна – Россия – очень большая и красивая. Но враги много раз пытались её завоевать. И каждый раз находились герои, которые вставали на защиту.

Древняя Русь. Давным-давно, больше тысячи лет назад, на наши земли нападали кочевники. Тогда людей защищали богатыри – сильные и смелые воины. Вы слышали об Илье Муромце, Добрыне Никитиче? *(Дети отвечают)*. Они не просто сказочные герои – у них были реальные прообразы. Они защищали слабых, стояли за родную землю.

Отечественная война 1812 года. Потом, 200 лет назад, на Россию напал французский император Наполеон. Наш народ поднялся на борьбу. Простой крестьянин, старик, женщина – все помогали армии. Был такой герой – Денис Давыдов, поэт и командир партизанского отряда. Он с крестьянами нападал на врагов, не давал им покоя.

Великая Отечественная война (1941–1945). А самый страшный подвиг выпал на долю ваших прадедушек и прабабушек. Фашисты хотели уничтожить нашу страну, но наши предки выстояли. Война была везде: на земле, в небе, на море. Солдаты шли в бой, закрывали собой амбразуры, таранили вражеские самолёты. Женщины становились снайперами, лётчицами, медсёстрами. Дети помогали партизанам, работали на заводах.

Показывает фото: солдат в окопе, медсестра перевязывает раненого, дети у станка.
(Пример приводит ведущий самостоятельно, основываясь на истории муниципалитета)

3. Подвиги не только на войне (8–10 минут)

Ведущий:

Но подвиги бывают не только в сражениях. Наши предки совершали героические дела и в мирное время.

- Трудовой подвиг. После войны нужно было восстанавливать разрушенные города, заводы. Люди работали сутками, недоедали, но строили новые дома, школы. А ещё наши учёные создавали ракеты, чтобы мы могли осваивать космос. Юрий Гагарин –первый космонавт – тоже совершил подвиг: он полетел в неизвестность, рисковал жизнью, чтобы прославить нашу страну.
- Подвиг в науке. Учёные и врачи тоже герои. Например, во время эпидемий они рисковали собой, чтобы найти лекарство. И сегодня, когда была пандемия, врачи

спасали людей, работая в «красной зоне» – это тоже подвиг.

- Подвиг в обычной жизни. А вы знаете, что даже сейчас, каждый день, люди совершают маленькие подвиги? Пожарный входит в горящий дом, чтобы вынести ребѐнка. Спасатель вытаскивает тонущего из воды. Прохожий бросается на помощь, если кого-то обижают. Это всѐ – подвиги.

Вопрос: А можете ли вы привести пример подвига из жизни? Может быть, вы видели или слышали о таких случаях? *(Дети делятся)*.

4. Почему они это делали? (5 минут)

Ведущий:

Давайте подумаем: что заставляло людей идти на подвиг? Ведь им было страшно, больно, они могли погибнуть. Но они шли. Почему?

- Любовь к Родине. Они хотели, чтобы их дети и внуки жили свободно, под мирным небом.
- Любовь к семье. Защитить мать, отца, сестру – ради этого человек готов на всѐ.
- Чувство долга. Они понимали: если не я, то кто? Нужно защищать слабых, бороться со злом.
- Вера в правое дело. Они знали, что правда на их стороне, и это придавало сил.

Вопрос: А какие чувства испытываете вы, когда слышите о подвигах предков? *(Гордость, благодарность, желание быть похожими)*.

5. Как мы храним память? (5 минут)

Ведущий:

Наши предки подарили нам жизнь. Мы не имеем права забывать их подвиг. Как мы можем сохранить память?

- Изучать историю. Читать книги, смотреть фильмы, спрашивать родителей о прадедушках.
- Хранить семейные реликвии. Фотографии, письма, ордена – это наша семейная память.
- Участвовать в акциях. Например, «Бессмертный полк» – мы идѐм с портретами своих героев. Или возлагаем цветы к памятникам.
- Быть достойными. Самое главное – мы должны быть добрыми, честными, смелыми. Помогать тем, кто нуждается. Защищать тех, кто слабее. Тогда наши предки будут гордиться нами.

Вопрос: Кто из вас знает о подвигах своих прадедушек или прабабушек? *(Если дети поднимают руки, можно предложить коротко рассказать. Если нет – посоветовать спросить дома)*.

6. Заключение (3–5 минут)

Ведущий:

Ребята, подведѐм итог. Наши предки – это не просто люди из прошлого. Они – часть нас. Их подвиги – это уроки мужества, любви и верности. Мы должны помнить о них и передавать эту память дальше.

Давайте сейчас встанем и почтим память всех героев минутой молчания. *(Минута тишины)*.

А теперь давайте пообещаем: мы будем стараться быть смелыми, добрыми, помогать друг другу и никогда не забывать, какой ценой нам достался мир. Спасибо вам за разговор!

Викторина «Богатыри и герои»

Длительность: 20–25 минут

Формат: командная или индивидуальная, вопросы с вариантами ответов, игровые паузы

1. Вступление (2 минуты)

Ведущий:

Ребята, сегодня мы отправимся в прошлое и вспомним главных защитников Земли Русской – богатырей, а также других героев, которых помнят и любят. Готовы проверить свои знания? Тогда вперѐд!

2. Вопросы (10–12 минут)

Ведущий читает вопрос, дети поднимают руку или команды пишут ответ на листочке. После каждого вопроса – короткое пояснение.

Блок 1. Богатыри былинные

1. **Как звали самого известного богатыря, который 33 года пролежал на печи, а потом победил Соловья-разбойника?**
   - А) Добрыня Никитич
   - Б) Алѐша Попович
   - В) **Илья Муромец**

     (Пояснение: Илья Муромец – самый сильный и почитаемый богатырь)
2. **Кто из богатырей был сыном попа (священника)?**
   - А) Илья Муромец
   - Б) **Алѐша Попович**
   - В) Святогор

     (Пояснение: Алѐша Попович – самый молодой и хитрый богатырь)
3. **Как звали богатыря, который был известным дипломатом и знал несколько языков?**
   - А) **Добрыня Никитич**
   - Б) Микула Селянинович
   - В) Василий Буслаев

     (Пояснение: Добрыня Никитич был умным и образованным, часто ездил с посольствами)

Блок 2. Оружие и доспехи

4. **Что из этого НЕ является оружием, а защищает тело воина?**
   - А) Меч
   - Б) **Кольчуга**
   - В) Копьѐ

     (Пояснение: Кольчуга – рубашка из металлических колец, защищала от ударов)
5. **Как назывался головной убор богатыря?**
   - А) Каска
   - Б) **Шлем**
   - В) Фуражка

     (Пояснение: Шлем защищал голову от стрел и мечей)
6. **Какое оружие богатыри использовали для боя на дальнем расстоянии?**
   - А) Палица
   - Б) Нож

- В) **Лук и стрелы**

Блок 3. Подвиги и приключения

7. **С кем сражался Илья Муромец?**
   - А) С Змеем Горынычем
   - Б) **С Соловьѐм-разбойником**
   - В) С Кощеем Бессмертным
8. **Кого победил Добрыня Никитич в главном своѐм подвиге?**
   - А) **Змея Горыныча**
   - Б) Тугарина Змеевича
   - В) Идолище Поганое
9. **Какой богатырь был не только воином, но и пахарем (оратаем)?**
   - А) Святогор
   - Б) **Микула Селянинович**
   - В) Вольга Всеславьевич
     (Пояснение: Микула – богатырь-крестьянин, его силу никто не мог превзойти в труде)

Блок 4. Сказочные и исторические герои

10. **Как звали князя, который крестил Русь?**
    - А) **Владимир Красное Солнышко**
    - Б) Ярослав Мудрый
    - В) Александр Невский
      (Пояснение: Князь Владимир – тот самый, при котором Русь приняла православие, в былинах его часто называют ласково)
11. **Кто из этих героев жил на самом деле, а не только в сказках?**
    - А) Илья Муромец (считается, что у него был прототип, но он стали героем былин)
    - Б) **Александр Невский** (реальный князь, защитник Руси)
    - В) Соловей-разбойник
12. **Как звали девочку, которая спасла братца, унесѐнного гусями-лебедями?** (Это скорее разминка)
    - А) Машенька
    - Б) **Алѐнушка**
    - В) Настенька

3. Игровая пауза «Богатырские забавы» (5 минут)

Если дети засиделись, можно провести две короткие игры:

- **«Перетягивание каната»** (силушка богатырская) – команды или мальчики против девочек.
- **«Самый меткий»** – кидание мягких мячиков в ведро (как стрельба из лука).

4. Подведение итогов (3 минуты)

Ведущий:

Молодцы, ребята! Вы настоящие знатоки богатырских дел. Помните: богатыри защищали нашу землю, были сильными, смелыми и честными. Мы должны брать с них пример: защищать слабых, любить Родину и не бояться трудностей.

Вручение наград: медальки «Юный знаток былин» или сладкие призы.

Реквизит

- Карточки с вариантами ответов (если игра командная).

- Канат, мячики, ведро (для игровой паузы).
- Медальки или наклейки.

Концепция мероприятия «Поклонимся великим тем годам»

Идея: мероприятие посвящено памяти героев Великой Отечественной войны. Это день благодарности, скорби и гордости за подвиг предков. В основе – литературно-музыкальная композиция с элементами театрализации, общим исполнением песен и минутой молчания. Главный акцент – на эмоциональном переживании и единении всех участников независимо от возраста.

Цели:

- Воспитание уважения к истории своей страны, чувства благодарности к ветеранам и труженикам тыла.
- Формирование патриотических чувств, гордости за подвиг народа.
- Создание атмосферы сопричастности к общему историческому прошлому.
- Развитие творческих способностей детей через участие в чтении стихов, исполнении песен, театральных сценках.

Учѐт возрастных особенностей

Для самых маленьких (7–10 лет) важно избегать излишнего трагизма, делать упор на понятные образы: солдат, медсестра, дети, помогающие взрослым. Они могут участвовать в массовом исполнении песен, читать короткие стихи, выступать в несложных сценках.

Подростки 11–14 лет способны воспринимать более серьѐзный материал: стихи о войне, реальные истории героев, исполнять песни, участвовать в театральных постановках.

Старшие (15–17 лет) могут выступать в роли ведущих, чтецов, вокалистов, организаторов. Для них важно осмысление подвига, нравственного выбора, связи поколений.

Форматы проведения

Мероприятие может проходить в разных форматах в зависимости от условий лагеря и погоды. Это может быть торжественная линейка с концертом на сцене, литературно-музыкальная гостиная в зале, тематический вечер у костра или интерактивная программа с видеорядом. Возможно сочетание элементов: общее построение, затем концертная часть и финальная акция.

Примерная структура мероприятия

- Мероприятие длится около часа и состоит из нескольких тематических блоков.
- Вступление занимает пять минут: звучит песня «Вставай, страна огромная», ведущие объявляют начало, говорят о значении Дня Победы, объявляется минута молчания под метроном.
- Первый блок «Дороги войны» посвящѐн солдатам на фронте. Чтецы читают стихи о войне, исполняется песня «В землянке» или «Эх, дороги».
- Второй блок «Дети и война» рассказывает о тех, чьѐ детство пришлось на военные годы. Это могут быть стихи или короткая сценка, песня «Дети войны» или «Орлѐнок».
- Третий блок «Женщины на войне» затрагивает тему женщин-героев: лѐтчиц, снайперов, медсестѐр, тружениц тыла. Здесь уместен танец (вальс или «Синий платочек») и стихотворение.
- Четвѐртый блок «Победа» посвящѐн маю 1945 года. Чтецы читают стихи о

победной весне, все вместе исполняют первый куплет и припев песни «День Победы».

- Финал занимает около пяти минут. Ведущие произносят слова благодарности, запускаются воздушные шары или бумажные журавлики, звучит общая песня «Катюша» или повтор «День Победы».

Ресурсы и подготовка

Для проведения мероприятия необходимы микрофоны, колонки, ноутбук с фонограммами песен, метронома, а также при желании проектор для показа военной хроники. Желательно подготовить элементы военной формы для ведущих и участников сценок, свечи (электрические или в стаканах) для создания атмосферы, георгиевские ленточки для раздачи всем участникам. За два-три дня до мероприятия выбираются ведущие, чтецы, вокалисты, танцоры, с ними проводятся одна-две репетиции. Отряды оповещаются, при необходимости изготавливаются бумажные журавлики на творческих мастерских.

Ключевые принципы проведения

Главное – искренность, отсутствие пафоса. Важно, чтобы каждый ребѐнок почувствовал себя причастным, даже если у него маленькая роль. Мероприятие не должно быть развлекательным шоу, это день памяти и благодарности. Объединение всех возрастов в общих песнях и минуте молчания создаѐт особую атмосферу единства.

Ожидаемый результат

Дети разных возрастов проникнутся уважением к подвигу предков, узнают новые факты и имена героев, испытают чувство гордости за свою страну. Мероприятие сплотит лагерь и оставит глубокий эмоциональный след, напомнив о ценности мира и важности сохранения исторической памяти.

День 6

«Будущее в наших руках»

Беседа с элементами игры «Модель человеческого общения»

Ход (сценарий) беседы

«Самая главная роскошь на земле — это роскошь человеческого общения» Антуан де Сент-Экзюпери.

1. Вступительная часть. Игра «Снежинка»

Добрый день! Начнем мы с вами с небольшого и интересного эксперимента. Перед вами лежат обычные листы бумаги. Возьмите их, пожалуйста. Ваша задача — внимательно слушать мои команды и выполнять их, не глядя на соседей:

1. Согните лист ровно пополам.
2. Оторвите верхний правый уголок.
3. Снова сверните лист пополам.
4. Опять оторвите правый уголок сверху.
5. И в третий раз проделайте то же самое: согните и оторвите верхний правый угол.

А теперь разверните свои «снежинки» и покажите их друг другу.
— Что же у нас получилось? (Они все разные, непохожие).
— О чем нам это говорит? (Мы все уникальны, и наше восприятие мира тоже уникально. Даже простую инструкцию мы поняли и выполнили по-своему).
— Как вы думаете, зачем мы это сделали? (Чтобы понять: не бывает «правильных» или «неправильных» листков, как не бывает плохих или хороших людей. Мы просто разные. Но именно это различие иногда мешает нам понять друг друга).

В психологии столкновение из-за этих различий называется конфликтом. **Конфликт** — это ситуация, когда сталкиваются наши интересы, желания или взгляды, и каждый тянет одеяло на себя, забывая о другом.

Чтобы таких столкновений было меньше, а радости от разговоров — больше, нам нужно освоить несколько секретов успешного общения. Этому и будет посвящено наше занятие.

2. Основная часть

а) Из чего же состоит наше общение?

Как вы думаете, что такое «общение» простыми словами? (Это разговор, контакт, возможность делиться мыслями и чувствами).

Ученые провели исследования и выяснили удивительную вещь: когда мы говорим с кем-то, слова играют не самую главную роль!

- Всего **7%** информации мы передаем через **слова** (то есть через то, ЧТО именно мы говорим).
- **38%** информации мы передаем через **голос** (интонацию, громкость, скорость речи — говорим мы радостно, сердито или удивленно).
- А целых **55%** информации мы считываем и передаем без слов — через **взгляд, позу, жесты и выражение лица (мимику)**.

Получается, что наш разговор — это айсберг. Маленькая верхушка — слова, а огромная подводная часть — наши эмоции и тело.

б) Тренируемся общаться без слов и с интонацией

Давайте проверим это на практике. Представьте ситуации:

1. Нужно сделать замечание другу, но так, чтобы он не обиделся и не начал ссору. Попробуйте сказать это только интонацией (без слов или с нейтральными словами).
2. Мама расстроена и ругает вас за проступок. Ваша задача — успокоить ее, подобрав нужные слова и тон.
3. Скажите простую фразу «Доброе утро» разными голосами: как робот, как будто вы только что выиграли миллион, как будто на улице льет дождь и у вас плохое настроение, как будто вы хотите кого-то разбудить.

в) Игра «Безмолвная схватка»

В жизни мы постоянно сталкиваемся с людьми в автобусе, в коридоре, в столовой. И наше настроение часто зависит от того, как проходят эти короткие встречи. Сейчас мы поиграем. Правила просты: вы свободно ходите по комнате. Можно касаться друг друга, легонько толкаться, задевать плечом. Но есть одно важное условие — полное молчание. Ни звука!

(После игры)

— Поделитесь ощущениями. Сложно было молчать?

— Появилось ли у кого-то раздражение или злость?

— Как вы думаете, если бы мы сейчас заговорили, помогли бы слова избежать случайной ссоры?

— Какой вывод можно сделать? (Словами можно сгладить острый угол, даже если вы случайно кого-то толкнули).

г) Конкурс «Копилка вежливости»

Давайте устроим небольшое соревнование и пополним нашу копилку хороших слов. Разделимся на две команды:

- Первая команда вспоминает все слова **приветствия** (кроме обычного «Здравствуйте»).
- Вторая команда вспоминает слова **извинения**.

(Ребята соревнуются, кто назовет больше вариантов: «Добрый вечер», «Приветствую», «Салют», «Извините», «Простите, пожалуйста», «Мне очень жаль», «Виноват» и т.д.)

д) Секреты успешного разговора

Тот, кто думает, что может прожить один, глубоко ошибается. Но и тот, кто считает, что все должны крутиться вокруг него, ошибается еще сильнее. Общение — это как игра по правилам. Давайте вместе составим шпаргалку идеального собеседника:

1. **Улыбка** — это ключ, который открывает любые двери.
2. **Умение слушать** — самое редкое и ценное качество. Не перебивай, дай высказаться.
3. **Имя человека** — помните, что для каждого из нас нет звука приятнее, чем собственное имя.
4. **Искренний интерес** — старайтесь понять, чем живет другой человек.
5. **Спокойствие** — даже если внутри ураган, старайся держать себя в руках.

3. Заключение. Притча «Все в твоих руках»

Наше занятие подходит к концу.
— Что сегодня было для вас самым неожиданным?
— Какой секрет общения вы возьмете с собой?
А закончить мне хочется одной мудрой историей.
Давным-давно в горах жил мудрец. Люди шли к нему за советом, и он помогал каждому. Одному завистнику это не нравилось. Он решил опозорить мудреца. Поймал бабочку, зажал ее в кулаке и пошел к мудрецу с вопросом:
— Скажи, что у меня в руке?
Мудрец ответил: — Бабочка.
— А какая она: живая или мертвая? — хитро спросил завистник, думая про себя: «Скажет «живая» — я сдавлю ее, скажет «мертвая» — я разожму пальцы, и она улетит».
Но мудрец посмотрел на него и тихо сказал: **— Все в твоих руках.**
Помните, ребята, ваше настроение, ваши друзья и то, как сложится ваш разговор — все это в ваших руках. Учитесь общаться, ищите нужные слова, и тогда у вас все будет хорошо!

День 7

«Хранители культуры»

Программа фестиваля «Сказки у общего костра»

Сам фестиваль строится следующим образом:

1. Зачин (Сбор у костра). Ведущие в народных костюмах объявляют об открытии, звучит «сказительская» музыка (гусли, варган, курай). Зажигается символический «общий костер» (можно использовать пиротехнический эффект, оранжевые ткани с подсветкой и вентилятором или просто включить светодиодную гирлянду, сложенную в виде костра). Ведущий произносит напутствие: *«Сказка ложь, да в ней намек — добрым молодцам урок»*.

2. Парад-шествие «Лица России». Каждый отряд в национальных костюмах (или с элементами) проходит круг почета под музыку своего народа. Это создает атмосферу фестиваля и позволяет всем увидеть друг друга.
3. Конкурс инсценировок. Отряды показывают свои спектакли. Продолжительность одного выступления — 5-7 минут. Важно, чтобы сюжет был динамичным и понятным всем зрителям. Допускается использование фонограммы (шумы леса, ветра, национальная музыка), но акцент делается на живой звук и голоса.
4. Хороводная пауза. Между выступлениями проводятся интерактивные игры с залом:
    - Загадки о сказочных героях разных народов.
    - Подвижные игры народов России (например, белорусская игра «Волк и козлята», татарская «Тимербай» или дагестанская «Достань шапку»).
5. Кульминация (Сказка от вожатых). Пока жюри подводит итоги, вожатые показывают «подарок» — небольшую сценку-экспромт, пародию на известную сказку или зажигательный флешмоб с элементами народных танцев (например, соединение «Калинки» и современного рока).
6. Костер Дружбы (Финал). Объявление результатов, вручение дипломов и сладких призов. Важно наградить не только победителей, но и отдельные номинации: «Лучший костюм», «Самая добрая сказка», «За сохранение традиций», «Лучший актер/актриса». Финальный аккорд — все отряды, взявшись за руки, водят большой хоровод вокруг символического костра и поют общую песню о дружбе (например, «Большой хоровод» или «Ты да я, да мы с тобой»).

Критерии оценки выступлений (для жюри)

- Раскрытие темы и народного колорита (насколько точно передан дух выбранного народа).
- Артистизм и режиссура (сыгранность команды, эмоциональность).
- Сценография и костюмы (оригинальность, использование подручных материалов, «узнаваемость»).
- Интерактивность и контакт со зрителем (вовлечение зала в действие).
- Соблюдение регламента (тайминг).

Возможные номинации для сказок (примеры)

- Русская сказка: «Царевна-лягушка» (инсценировка эпизода с пиром), «Каша из топора» (бытовая комедия).
- Татарская сказка: «Шурале» (страшилка с юмором про лесного духа), «Три дочери» (притча о добре и зле).
- Сказка народов Севера: «Как ворон и сова друг друга покрасили» (этиологическая сказка), «Кукушка» (трогательная история о матери).
- Кавказская сказка: «Осѐл и соловей» (басня), «Волк, лиса и петух» (адаптированный вариант народного эпоса).
- Сказки народов Поволжья (марийские, мордовские): «СереброзубаяПампалче» (красивая легенда о девушке-птице).

Этот фестиваль станет не просто конкурсом, а настоящим праздником единства, где через игру и творчество дети прикоснутся к истокам народной культуры.

Раздел IIдля детей 11-14 лет

День 1 «День дружбы»

Фестиваль «Сказки у общего костра» является итоговым продуктом блока.

Цели:

- Познавательная: познакомить детей с культурой, традициями и бытом разных народов России через их сказки (русские, татарские, кавказские, народов Севера и др.)
- Творческая: развить актерские, режиссерские и костюмерные навыки детей, поощряя нестандартный подход к инсценировке
- Командообразующая: сплотить отряд в процессе совместной подготовки к выступлению
- Воспитательная: воспитать уважение к культурному многообразию и общей истории России.

В течение недели отряды готовятся к инсценировке сказок народов России. Каждый отряд подготавливает костюмы и реквизит самостоятельно. В последний день блока реализуется общее большое событие, подводящее итог. Отряды показывают свои спектакли. Продолжительность одного выступления — 5-7 минут. Важно, чтобы сюжет был динамичным и понятным всем зрителям.

Сценарий игровой программы «Я, ты, он, она – вместе целая страна!»

Продолжительность: 1,5 часа
Форма проведения: командный квест с элементами тимбилдинга
Количество участников: от 2 до 6 команд по 8–12 человек

1. Открытие. Линейка «Миссия выполнима» (15–20 минут)

Звучит энергичная современная музыка (можно использовать треки с мотивирующими текстами). Команды строятся на центральной площади. Ведущий – в стильном образе (например, в футболке с логотипом лагеря и с планшетом в руках).

Ведущий:
Внимание, всем отрядам! Сегодня наш лагерь превращается в штаб по расшифровке важнейшего кода – **Кода единства**. Этот код скрыт в разных уголках нашей страны. Только те, кто сможет действовать как единый механизм, кто доверяет товарищам и готов прийти на помощь, сумеют собрать все части и узнать главный секрет.

Каждая команда получит маршрутный лист с указанием станций. На каждой станции вас ждёт испытание. За успешное прохождение вы получите фрагмент кода – букву или цифру. В финале мы соберём все фрагменты и прочитаем зашифрованное слово. Команда, которая справится быстрее всех, получит особый приз, но главное – вы все поймёте, что такое настоящее единство.

Команды получают маршрутные листы. Звучит сигнал (горн, свисток или энергичная отбивка). Команды расходятся по станциям.

2. Станции (каждая по 10–15 минут)

Станция 1. «Переправа доверия» (физическое испытание)

Ведущий: инструктор по спорту.
Задание:
На земле обозначена «река» (ширина 5–7 метров). У команды есть несколько «плотов» – листов картона (или небольших дощечек). Задача: всей команде переправиться на другой берег, используя только эти плоты. Правила:

- На плоту может находиться только один человек.
- Наступать на землю нельзя. Если кто-то оступился – вся команда возвращается и начинает заново.

Плоты можно передавать друг другу, переправляя их с берега на берег.
Цель: отработать координацию, терпение и взаимопомощь.

Результат: команда получает фрагмент кода (например, карточки с буквами **«Д», «Р»**).

Станция 2. «Тропа доверия» (психологическое упражнение)

Ведущий: тренер по командообразованию.
Задание:
На земле выкладывается верёвка, образующая сложную траекторию (петли, повороты). Участники выстраиваются в колонну, кладут руки на плечи впередистоящему. Всем, кроме последнего, завязывают глаза. Последний видит траекторию и должен управлять всей колонной, передавая команды через пожатия плеч (сигналы оговариваются заранее: одно пожатие – вправо, два – влево, три – стоп и т.д.). Задача – пройти вдоль верёвки, не наступая на неё, а держась рядом.
Цель: почувствовать ответственность за других, научиться чётко передавать информацию и доверять.
Результат: фрагмент кода (буквы **«Ж»**).

Станция 3. «Творческий взрыв» (креативная)

Ведущий: художник-аниматор.
Задание:
Команда получает задание создать «живую скульптуру» на тему «Единство» или «Дружба». Можно использовать всех участников, допускаются движения, звуки, короткие сценки. Через 7 минут команда представляет скульптуру ведущему, который оценивает оригинальность, слаженность и раскрытие темы.
Альтернатива: коллективный плакат «Мы – команда» – каждый участник по очереди подходит к листу и рисует одну деталь, передавая фломастер следующему. Получается общий рисунок.
Результат: фрагмент кода (буква **«Б»**).

Станция 4. «Сила вместе» (спортивно-командная)

Ведущий: физрук.
Задание:
Эстафеты, направленные на слаженность, а не на скорость:

5. **«Сцепка вагонов»** – команда бежит, держась за пояс друг друга, нужно обежать стойку и вернуться, не расцепившись.
6. **«Кенгуру»** – мяч зажат между коленями, нужно допрыгать до финиша и передать эстафету следующему. Если мяч упал, вся команда начинает сначала (чтобы стимулировать поддержку).
7. **«Перекати поле»** – команда встаѐт в круг, подбрасывает большой надувной мяч и не даѐт ему упасть, считая количество ударов. Нужно сделать не менее 10 ударов, при этом каждый раз мяч должен коснуться рук разных людей.
8. **Общий финиш** – вся команда одновременно пересекает линию финиша, взявшись за руки.
   Результат: фрагмент кода (буква **«А»**).

Станция 5 (если нужно больше букв). «Испытание лидера» (ролевая игра)

Ведущий: стратег.
Задание:
Команде даѐтся проблемная ситуация, например: «Вы заблудились в лесу. У вас есть спички, компас, бутылка воды, верѐвка и аптечка. Нужно за 5 минут принять коллективное решение: что делать, распределить роли (кто ищет дрова, кто разводит костѐр, кто остаѐтся на месте и т.д.). Затем представить свой план ведущему».
Критерии: умение слушать, аргументировать, приходить к общему решению.
Результат: фрагмент кода (буква **«У»**).

3. Финал. Расшифровка кода (20–30 минут)

Все команды возвращаются на центральную площадку. У каждой в руках набор букв.

Ведущий:
Итак, все испытания позади. У вас в руках части кода. Сейчас каждая команда должна сложить из своих букв слово. А затем мы проверим, одинаковое ли слово получилось у всех.

*Команды выкладывают буквы на земле или на столах. Ведущий помогает собрать общее слово на большом стенде. Если у всех получилось, например, **«ДРУЖБА»** или **«ЕДИНСТВО»**, ведущий комментирует:*

Ведущий:
Правильно! Это слово – **ДРУЖБА** (или **ЕДИНСТВО**). Именно в этом и заключается код: когда мы едины, мы непобедимы. Неважно, какая команда пришла первой, важно, что все вы сегодня стали ближе друг к другу, научились доверять и помогать.

Вручение дипломов и призов (например, сладкие призы, значки, грамоты в номинациях:

«Самая сплочѐнная команда», «Самая креативная», «Самая дружная»).

Ведущий:

А теперь давайте все вместе встанем в большой круг и произнесѐм наш общий девиз: **«Один за всех, и все за одного!»**

Все кричат девиз, звучит финальная песня о дружбе (можно современную обработку «Я, ты, он, она» или «Вместе весело шагать»).

4. Рефлексия (в отрядах после мероприятия)

Вожатые обсуждают с ребятами:

- Какое испытание было самым сложным и почему?
- Что помогло команде справиться?
- Кто проявил лидерские качества?
- Что такое единство для каждого из вас?

Реквизит и оформление

- Музыкальная аппаратура, фонограммы.
- Маршрутные листы для каждой команды.
- Карточки с буквами для кода (по количеству станций).
- Материалы для станций: газеты, скотч, верѐвки, повязки для глаз, карточки с заданиями, большой надувной мяч, картон/дощечки.
- Наградная продукция: дипломы, призы.
- Костюмы ведущих станций (по желанию).

Примечания для организаторов

- Для подростков 11–14 лет важно, чтобы задания были не примитивными, а содержали элемент вызова и требовали реальных усилий.
- Станции должны работать одновременно, чтобы избежать скопления команд. Можно продублировать сложные станции.
- Если позволяет время, можно добавить станцию «Фото-кросс»: команда получает задание сделать креативное селфи всей командой с определѐнным символом единства.
- Финал обязательно должен быть эмоциональным и объединяющим, чтобы участники ушли с чувством гордости за свою команду и лагерь.

День 2 «Команда Будущего»

Деловая игра «Команда мечты»

Цель игры:

Сформировать у участников понимание принципов эффективного командного взаимодействия (распределение ролей, коммуникация, взаимопомощь) через прохождение серии испытаний и совместное строительство общего проекта.

Этапы игры (проводится 1.5 – 2 часа):

1. Формирование команд и распределение ролей (15 мин)

Команды создаются случайным образом (по 5-7 человек).
Каждый участник получает уникальную **карточку роли**, которую он должен «отработать» в игре. Роли могут быть такими:

- **Капитан (Лидер):** принимает окончательные решения, координирует, следит за временем.
- **Генератор идей (Креативщик):** предлагает нестандартные пути решения, рисует, придумывает.
- **Инженер (Логист):** отвечает за планирование, подсчет баллов, чертежи и ресурсы.
- **Дипломат (Переговорщик):** единственный, кто может общаться с другими командами (ходить в гости) и договариваться о сделках.
- **Хранитель материалов (Снабженец):** отвечает за физические предметы команды, следит, чтобы ничего не потеряли.
- **Энерджайзер (Мотиватор):** следит за настроением, придумывает кричалки, хлопает и подбадривает команду.

2. Ситуационный этап: «Выживание на острове» (30 мин)

Каждая команда находится на своей «станции» (острове). На старте у каждой команды есть только **один тип ресурса** (например, у одной — только карандаши и бумага, у другой — только скотч и веревки, у третьей — только ножницы и линейки, у четвертой — только картон и клей).

- **Задание:** команде нужно понять, какой у них ресурс, и придумать, как его можно обменять у соседей.
- **Механика:** работает только **Дипломат**. Он ходит по другим «островам» и договаривается об обмене или совместной деятельности. Остальные члены команды в это время разрабатывают стратегию и готовят «товар» для обмена.
- **Результат:** команды осознают, что поодиночке они не справятся.

3. Стратегический этап: «Карта Команды Мечты» (30 мин)

Все ресурсы обменяны. Ведущий объявляет, что теперь командам нужно создать символ своего экипажа и карту, по которой их найдут спасатели. Но просто так рисовать нельзя — нужно отразить сильные стороны друг друга.

Задание: на большом листе (ватмане) создать **«Герб команды»**, который состоит из:

1. Названия корабля.

2. Изображения талисмана, который отражает характер команды.
3. 3-х главных правил их команды (законы, по которым они будут жить в лагере).

Важно: каждый участник должен оставить след на рисунке (нарисовать свою деталь или написать качество соседа, которое помогает в работе).

4. Этап «Шторм» (Испытание на доверие) (15 мин)

Когда все увлечены рисованием, ведущий внезапно объявляет «Штормовое предупреждение!».

Задание: «Корабль тонет! Нужно срочно эвакуироваться на скалы!» (Участники встают на ограниченную площадь — стулья, гимнастические маты или начерченный круг).

Условие: ведущий постепенно уменьшает площадь «скалы». Задача команды — удержаться всем вместе, не столкнув никого за пределы, поддерживая друг друга.

Результат: этап на сплочение и тактильный контакт, снятие барьеров.

5. Финал: «Постройка плота» (20 мин)

Шторм закончился. Теперь нужно уплыть с острова, но плот можно построить только всем лагерем (все команды объединяются в одну большую команду мечты).

Задание: из подручных материалов (газеты, скотч, палки, веревки) построить **макет плота**, на котором уместились бы капсулы времени (пожелания) от каждого отряда.

Главное условие: должен быть задействован хотя бы один человек из каждой мини-команды.

Завершение (Рефлексия) (10 мин)

Все садятся в круг на «построенном плоту».
Ведущий задает вопросы:

- Кто чувствовал себя настоящим Капитаном?
- Кто предлагал самые крутые идеи?
- Легко ли было договариваться с другими?
- Получилась ли у нас сегодня «Команда Мечты»?

Сюрприз: Ведущий достает «сундук» (коробку), где лежат сладкие призы или небольшие брелоки, символизирующие «ключи к команде мечты» (например, пазлы, которые складываются в общую картинку).

Концерт открытия смены «Дружба народов»

Идея: Каждый отряд выходит на сцену на 1 минуту и показывает «визитку» своего народа (танец, жест или просто кричалку). Зрители повторяют.

Структура (20–30 мин):

5. **Вожатые** открывают праздник общим танцем.
6. **Парад отрядов:** каждый отряд рассказывает о народе, чью сказку будет инсценировать на Фестивале в последний день.
7. **Одна общая игра** для всех (например, «если весело живется, делай так» с движениями разных народов).
8. **Финал:** все встают в большой круг (или просто машут руками) и поют короткую общую песню (например, «Солнечный круг»).

День 3 «Единство»

Тренинг общения «Секреты понимания»

Продолжительность: 1 час 15 минут
Форма проведения: групповая работа в кругу с элементами игр, упражнений и обсуждений
Количество участников: 10–20 человек (оптимально 12–15)
Место проведения: уютное помещение или тенистая поляна (дети должны сидеть в кругу на стульях, подушках или на траве)

Цели тренинга

- Познакомить детей с основами эффективного общения
- Развить навыки слушания и умения выражать свои мысли
- Снизить тревожность при контакте с незнакомыми сверстниками
- Сформировать доброжелательную атмосферу в отряде
- Научить простым способам разрешения конфликтов

Структура тренинга

5. **Вступление. Создание настроя** (5–7 минут)
6. **Разминка. Знакомство и контакт** (10 минут)
7. **Основная часть. Игры и упражнения** (40 минут)
    - Блок 1: Слушаем и слышим
    - Блок 2: Говорим и понимаем
    - Блок 3: Дружим и помогаем
8. **Завершение. Рефлексия и прощание** (10–15 минут)

Необходимые материалы

- Мягкая игрушка или мячик для передачи по кругу
- Клубок ярких ниток
- Карточки с ситуациями для ролевых игр
- Цветные карандаши и бумага (по количеству участников)
- Спокойная музыка для фона
- «Дерево понимания» (ватман с нарисованным стволом) и листочки-стикеры

Ход тренинга

1. Вступление. Создание настроя (5–7 минут)

Дети сидят в кругу. Ведущий (психолог, вожатый) приветствует их и создаѐт доверительную атмосферу.

Ведущий:

Здравствуйте, ребята! Я рад вас видеть. Сегодня мы собрались, чтобы узнать секреты общения. Вы когда-нибудь замечали, что с одними людьми легко разговаривать, а с другими – трудно? Бывает, что вы хотите подружиться, но не знаете, как начать разговор? Или кто-то обидел вас словом, и вы не знаете, что делать? Сегодня мы научимся понимать друг друга лучше.

Правила тренинга (обсуждаются и принимаются всеми):

- Говорим по одному (не перебиваем)
- Уважаем мнение других
- Не дразнимся и не обижаем
- Можно сказать «стоп», если что-то не нравится
- Всѐ, что происходит здесь, остаѐтся в этом кругу (конфиденциальность, объяснить доступно)

2. Разминка. Знакомство и контакт (10 минут)

Игра «Имя и движение»

Цель: снять напряжение, запомнить имена, создать комфортную атмосферу.

Ход: Каждый участник по очереди называет своѐ имя и показывает любое движение (хлопок, прыжок, приседание, взмах рукой). Все остальные повторяют имя и движение хором.

Пример: «Меня зовут Аня!» (хлопок) – все: «Аня!» (хлопок).

Игра «Передай улыбку»

Цель: настроить на доброжелательное общение.

Ход: Ведущий поворачивается к соседу справа, улыбается ему и говорит что-то приятное, например: «Катя, я рад тебя видеть!». Катя принимает улыбку и передаѐт дальше. Улыбка идѐт по кругу и возвращается к ведущему.

3. Основная часть (40 минут)

Блок 1: Слушаем и слышим (12 минут)

Упражнение «Испорченный телефон» (классика, но с обсуждением)

Цель: показать, как важно внимательно слушать и как искажается информация, если мы невнимательны.

Ход: Дети сидят в кругу. Ведущий придумывает короткую фразу о дружбе (например: «Сегодня солнечный день, и мы все вместе играем»). Шѐпотом передаѐт еѐ первому, тот – второму и так далее. Последний говорит то, что услышал, вслух. Сравниваем с оригиналом.

Обсуждение:

- Почему слова изменились?
- Что помогало бы сохранить фразу?
- Как это связано с общением?

Упражнение «Слушаем тишину»

Цель: развитие внимания и умения концентрироваться на звуках.

Ход: Ведущий предлагает закрыть глаза и минуту слушать звуки вокруг (птицы, ветер, дыхание, шаги). Затем каждый рассказывает, что услышал. Это упражнение учит внимательности к деталям.

Блок 2: Говорим и понимаем (15 минут)

Игра «Объясни без слов»

Цель: развитие невербальной коммуникации, умения понимать жесты и мимику.

Ход: Один ребѐнок выходит в центр и получает карточку с изображением животного или действия (например, «кот», «бабочка», «чистить зубы», «читать книгу»). Он должен показать это только жестами и мимикой, без слов. Остальные угадывают. Важно, чтобы каждый попробовал себя в роли показывающего (если группа большая, можно разделить на пары и показывать друг другу).

Обсуждение:

- Легко ли было понимать без слов?
- Что помогало догадаться?

Упражнение «Комплименты»

Цель: научить говорить приятные слова и принимать их.

Ход: Дети сидят в кругу. Ведущий передаѐт игрушку соседу со словами: «Мне в тебе нравится…» (говорит комплимент). Тот благодарит («Спасибо, мне очень приятно») и передаѐт дальше, говоря комплимент следующему. Важно, чтобы каждый получил комплимент и сказал другому.

Если кто-то стесняется, ведущий помогает: «Мне в тебе нравится твоя улыбка, как ты помогаешь друзьям, твои веснушки» и т.п.

Блок 3: Дружим и помогаем (13 минут)

Ролевая игра «Как помириться?»

Цель: обучить простым способам разрешения конфликтов.

Ход: Ведущий описывает ситуацию:

«Две подруги играли в мяч. Одна случайно попала мячом в другую. Вторая обиделась и заплакала. Первая не знает, что делать».

Детям предлагается разыграть сценку, как они могут помириться. Вызываются два добровольца. После сценки обсуждаем:

- Что чувствовала обиженная?
- Что чувствовала та, кто случайно попала?
- Как можно было поступить? (извиниться, предложить игру, обнять и т.д.)

Затем можно разобрать ещѐ одну ситуацию (например, «мальчики не взяли девочку в игру»).

Упражнение «Паутина дружбы»

Цель: показать, что все в группе связаны.

Ход: Дети сидят в кругу. У ведущего в руках клубок ниток. Он называет имя ребѐнка и бросает ему клубок, оставляя нитку у себя в руке. Ребѐнок ловит, наматывает нитку на палец и бросает следующему, называя имя. Так продолжается, пока все не окажутся в паутине. Затем ведущий предлагает осторожно натянуть нитки и почувствовать, как все связаны. Можно поговорить о том, что каждый – важная часть общей сети.

4. Завершение. Рефлексия и прощание (10–15 минут)

«Дерево понимания»

Цель: закрепить полученные впечатления.

Ход: На ватмане нарисован ствол дерева. У каждого ребѐнка есть бумажный листочек (стикер). Дети пишут или рисуют (кто как умеет), что нового они узнали, что им понравилось, что они поняли про общение. Затем приклеивают листочки на дерево. Получается общая картина – дерево расцвело благодаря их опыту.

Общий круг и прощание
Все встают в круг, кладут руки на плечи друг другу.

Ведущий:

Мы сегодня узнали, как важно слушать, говорить добрые слова, помогать и мириться. Вы все – замечательная команда. Давайте скажем друг другу спасибо. Я начну: «Спасибо вам, ребята, за то, что вы были сегодня внимательными и добрыми». А теперь каждый по очереди говорит «спасибо» своему соседу справа.

После слов благодарности все вместе делают шаг в центр круга, поднимают руки вверх и кричат: «Мы – молодцы!»

Можно закончить спокойной музыкой и предложить детям взять друг друга за руки и несколько секунд постоять молча.

Советы ведущему

- Соблюдайте принцип добровольности: никто не обязан участвовать в упражнении, если не хочет. Можно просто посидеть и посмотреть.
- Хвалите детей за каждую попытку, даже неудачную. Создавайте ситуацию успеха.
- Если кто-то стесняется говорить, предложите показать жестом или нарисовать.
- Следите за временем, чтобы не перегружать детей.
- После тренинга полезно закрепить навыки в повседневной жизни: напоминать о комплиментах, помогать мириться при ссорах.

Варианты замены упражнений

- Если нет клубка, можно использовать ленту или просто передавать игрушку.
- Вместо «Дерева понимания» можно сделать «Ладошки дружбы»: обвести ладони на бумаге, написать пожелания и вырезать.
- Для активных детей можно добавить подвижную игру «Ручеѐк» (но в рамках тренинга лучше сохранять спокойную атмосферу).

Этот тренинг поможет детям лучше понять себя и других, научиться основам общения в игровой, доступной для их возраста форме.

Олимпиада игр народов России

Идея: Спортивный праздник-путешествие по разным уголкам нашей страны. Команды (отряды) соревнуются в традиционных играх народов России. Главное — не столько победа, сколько знакомство с культурой и веселье.

Формат: Командные соревнования на станциях (5–6 точек) или по круговой системе. Каждую игру представляет ведущий в национальном костюме (или с элементом костюма).

Игры (примеры):

- **Русская:** «Ручеѐк» или «Золотые ворота» (хороводные, на ловкость и внимание).
- **Башкирская:** «Липкие пеньки» (водящие сидят на корточках и ловят пробегающих) или «Юрта» (команды строят юрту из платка).
- **Бурятская:** «Волк и ягнята» (овца защищает ягнят от волка, игра на командное взаимодействие).
- **Дагестанская:** «Подними платок» (под музыку танцуют, по сигналу хватают платок — на реакцию).
- **Якутская:** «Вестовые» (эстафета парами: «олень» и «вестовой» бегут до столба и обратно).
- **Татарская:** «Татарские жмурки» (водящий с завязанными глазами ловит игроков в «норках»).

Финал:

Общее построение, хоровод дружбы и вручение «сладких призов» всем участникам.

Сценарий вечернего мероприятия «Огонёк дружбы»

Продолжительность: 1 час – 1 час 10 минут

Форма проведения: тематический вечер у костра (или в зале с имитацией костра) с песнями, играми и общим кругом

Место проведения: костровая площадка (если есть настоящий костёр) или затемнённый зал с искусственным «костром» (можно сложить из бумаги и подсветить фонариками)

Идея мероприятия

Вечер посвящён единству отряда. В тёплой, уютной обстановке дети вспоминают события дня, учатся ценить друг друга, говорить комплименты, чувствовать поддержку товарищей. Главный символ вечера – **общий огонь**, который согревает и объединяет всех.

Атмосфера и оформление

- Если мероприятие на улице – настоящий костёр (с соблюдением всех правил безопасности).
- Если в помещении – в центре круга можно разместить «костёр» из картонных поленьев с оранжевой подсветкой, гирлянды, свечи (безопасные, на батарейках).
- Дети сидят на брёвнышках, пенках, подушках или просто на пледах, образуя плотный круг.
- Тихая, спокойная музыка фоном (можно звуки природы или лёгкие инструментальные мелодии).

Персонажи

- **Ведущая вечера** – Хранительница Огня (вожатая в красивом плаще или с венком на голове).
- **Помощники** – вожатые, которые сидят в кругу вместе с детьми и участвуют во всех активностях.

Необходимые материалы

- «Волшебный клубок» (яркие нитки)
- Маленькие листочки бумаги (звёздочки) и ручки/карандаши по числу детей
- Коробка или шкатулка «Сердце отряда»
- Свеча (безопасная, на батарейке) для передачи по кругу
- Гитара или фонограмма с песнями о дружбе
- Символические угощения (например, зефир для жарки на костре или печенье)

Ход мероприятия

1. Сбор у огня. Открытие вечера (10 минут)

Дети собираются вокруг костра или импровизированного очага. Звучит тихая, красивая музыка. Хранительница Огня начинает.

Хранительница Огня:

Здравствуйте, мои хорошие! Я рада видеть вас у нашего общего огня. С древних времён люди собирались у костра, чтобы делиться теплом, рассказывать истории и чувствовать, что они вместе. Наш огонёк сегодня особенный – это огонёк дружбы. Он будет согревать нас и помогать быть ближе друг к другу.

Давайте познакомимся с огнём. Протяните руки к нему (осторожно, если костёр настоящий – просто покажите), почувствуйте его тепло. А теперь посмотрите на соседей

справа и слева. Улыбнитесь им. Сегодня мы – одна большая семья.

Небольшая пауза, дети настраиваются.

2. Игра «Волшебный клубок» (10 минут)

Цель: показать, что все в отряде связаны друг с другом.

Хранительница Огня:

У меня есть волшебный клубок. Он не простой – он показывает, как мы все связаны. Сейчас я передам его тому, кому хочу сказать что-то хорошее. Например: «Саша, мне нравится, какой ты весѐлый». И оставлю ниточку у себя в руке.

Ведущая передаѐт клубок кому-то из детей, говоря комплимент, оставляя конец нити у себя. Ребѐнок наматывает нитку на палец, говорит комплимент следующему и передаѐт клубок дальше, оставляя свою нить. Так продолжается, пока все не окажутся связаны одной паутиной.

Хранительница Огня:

Посмотрите, какая красивая паутина у нас получилась. Каждый из вас – еѐ часть. Если кто-то отпустит ниточку, паутина ослабнет. Но вы держите крепко, потому что мы – одна команда. Давайте все вместе легонько потянем ниточки и почувствуем, как мы связаны.

Дети аккуратно тянут нити, ощущая связь.

Хранительница Огня:

А теперь, чтобы не запутаться, давайте аккуратно соберѐм клубок обратно. Кто хочет начать?

Клубок собирается в обратном порядке, дети могут сказать ещѐ что-то приятное на прощание.

3. Легенда о едином огне (7 минут)

Хранительница Огня:

Я расскажу вам одну легенду. Давным-давно люди жили племенами, и каждое племя разводило свой костѐр. Но однажды случилась сильная буря, и все костры погасли. Люди замѐрзли и стали ссориться, потому что каждому было холодно и одиноко. Тогда самый мудрый старец сказал: «Давайте соберѐм все оставшиеся угольки вместе и разведѐм один большой огонь». Люди так и сделали. Они сложили все свои маленькие угольки в одно место, и огонь вспыхнул с новой силой – яркий, горячий, способный согреть всех. Люди поняли: когда мы вместе, мы сильнее.

Пауза.

Наш отряд – как этот огонь. Каждый из вас – уголѐк. По отдельности мы можем быстро остыть, но вместе мы – сила, которая согревает всех.

4. Игра «Сердечные пожелания» (10–12 минут)

Цель: создать тѐплую эмоциональную атмосферу, научить выражать добрые чувства.

Хранительница Огня:

У меня есть коробочка. Она не простая – это «Сердце нашего отряда». Сейчас каждый из вас получит маленькую звѐздочку (листочек). Напишите на ней или нарисуйте то, что вы хотели бы пожелать всему нашему отряду. Может быть, вы хотите пожелать всем веселья, дружбы, чтобы никто не ссорился, чтобы было много игр… А потом мы сложим все пожелания в эту коробку, и она станет нашим общим сердцем.

Дети пишут/рисуют пожелания. Те, кто ещѐ не умеет писать, могут нарисовать символ (солнышко, сердечко, улыбку). Вожатые помогают. Затем все по очереди подходят к коробке, опускают свои звѐздочки и говорят вслух одно слово-пожелание (например,

«радости», «дружбы»).

Хранительница Огня:

Теперь здесь, в этой коробке, хранится тепло наших сердец. В трудную минуту мы можем открыть её и вспомнить, что мы желали друг другу добра.

5. Общая песня (7 минут)

Хранительница Огня:

А что ещё объединяет людей, когда они собираются у костра? Конечно, песни! Давайте споём все вместе песню о дружбе.

Разученная заранее песня (или простая, известная всем). Варианты:

- *«Если с другом вышел в путь» (из м/ф «Весёлая карусель»)*
- *«Улыбка» (из м/ф «Крошка Енот»)*
- *«Вместе весело шагать» (В. Шаинский)*

Если есть гитара – вожатый играет. Если нет – фонограмма. Можно петь по куплету, а припев – всем хором, стоя и взявшись за руки.

6. Игра «Свеча понимания» (10 минут)

Цель: дать каждому возможность высказаться и быть услышанным.

Хранительница Огня:

У меня есть волшебная свеча (показывает безопасную свечу на батарейке). Когда она горит, все слова, сказанные при ней, становятся особенно важными. Сейчас мы будем передавать свечу по кругу. Тот, у кого она в руках, может рассказать о том, что сегодня было хорошего, за что он хочет сказать спасибо отряду или кому-то из ребят. Можно сказать просто одно слово. Если не хочется говорить, можно просто подержать свечу и передать дальше.

Свеча идёт по кругу. Ведущая начинает первая, задавая тон: «Я хочу сказать спасибо нашему отряду за то, что вы такие дружные. Мне было очень радостно сегодня с вами играть». Дети высказываются по желанию. Если кто-то стесняется, ведущая мягко помогает: «Может, ты хочешь сказать спасибо Саше за то, что он поделился игрушкой?»

7. Ритуал прощания «Искорки» (5 минут)

Хранительница Огня:

Наш огонёк дружбы постепенно догорает, но тепло, которое мы получили, останется с нами. Давайте встанем в круг и представим, что мы – искорки одного большого костра.

Дети встают, берутся за руки.

Сейчас я буду передавать искорку – легонько пожму руку своему соседу. Он передаст дальше. И так по кругу. Когда искорка вернётся ко мне, мы все вместе поднимем руки вверх и скажем: «Мы вместе!»

Дети пожимают друг другу руки по кругу. Когда пожатие возвращается к ведущей, все поднимают сцепленные руки вверх и громко произносят: «Мы вместе!»

8. Прощание и сюрприз (5 минут)

Хранительница Огня:

Наш вечер подходит к концу. Но у огонька есть для вас маленький сюрприз – угощение, которым мы делимся друг с другом. Потому что даже сладости становятся вкуснее, когда мы едим их вместе.

Вожатые раздают угощение (например, печенье, зефир или сок), которое дети могут съесть прямо сейчас или взять с собой. Если есть возможность и костёр настоящий

–можно предложить детям (под присмотром вожатых) испечь зефир на палочках.

Хранительница Огня:

А теперь давайте поблагодарим наш огонѐк. Помашем ему ручками и скажем: «Спасибо, огонѐк!». И друг другу скажем: «Спасибо за этот вечер». Спокойной ночи, мои хорошие! Пусть вам приснятся добрые сны.

Дети под музыку уходят с площадки, взявшись за руки парами или группами.

Важные моменты для организаторов

- Если вечер проводится у настоящего костра, строго соблюдайте технику безопасности: дети сидят на безопасном расстоянии, не бегают, не толкаются, за костром следит ответственный взрослый.
- Если в помещении – убедитесь, что искусственный «костѐр» не пожароопасен (используйте LED-свечи, бумажные конструкции без открытого огня).
- Для детей 7–10 лет важно, чтобы взрослые (вожатые) сидели вместе с ними в кругу и активно участвовали во всех играх, показывая пример.
- Не затягивайте мероприятие: максимум 1 час 10 минут, иначе дети устанут и потеряют интерес.
- Если кто-то из детей не хочет участвовать в каком-то упражнении (например, говорить у свечи), не заставляйте – он может просто посидеть и послушать.

Альтернативные варианты

- **Вместо «Волшебного клубка»** можно использовать «Паутинку желаний» с цветными ленточками.
- **Вместо «Сердечных пожеланий»** – общее письмо отряда на большом листе, где каждый рисует свою ладошку и пишет пожелание.
- **Вместо свечи** можно передавать мягкую игрушку – «Дружка», который слушает и хранит секреты.

Такое мероприятие создаѐт тѐплую, доверительную атмосферу, помогает детям почувствовать себя частью единого целого и дарит незабываемые эмоции.

День 4

Концепция беседы «Герои сегодня – кто они?»

Актуальность:

В современном мире понятие героизма размыто: с одной стороны, СМИ и соцсети предлагают множество «героев» – от блогеров до спортсменов, с другой – настоящие поступки часто остаются незамеченными. Подросткам важно понять, что герой – это не обязательно персонаж из прошлого или кино, а обычный человек, который делает выбор в пользу добра, рискуя или жертвуя чем-то.

Цель:

Помочь участникам сформировать собственное представление о героизме в современном мире, увидеть примеры рядом с собой и осознать, что каждый может совершить героический поступок.

Формат:

Беседа-диалог с элементами дискуссии и рефлексии. Участники сидят в кругу, ведущий задаѐт вопросы, направляет обсуждение. Возможно использование коротких видео или реальных историй.

Структура (45–60 минут):

1. **Введение (5–7 мин):**

Ведущий задаѐт открытый вопрос: «Кто такой герой для вас?»

Краткий обзор: как менялось понятие героизма от древности до наших дней.

Акцент: сегодня герои не носят плащи, они – среди нас.

2. **Основная часть (30–40 мин):**

   - **Блок 1: Герои нашего времени.**

     Вопросы для обсуждения:

Кого из современников вы считаете героем? (спасатели, врачи, волонтѐры, учителя, родители, учѐные)

Есть ли герои среди ваших знакомых? Расскажите.

Можно ли считать героем человека, который спасает животных? А блогера, собирающего миллионы на благотворительность?

   - **Блок 2: Героизм в повседневности.**

     Вопросы:

Что труднее: совершить подвиг в экстремальной ситуации или каждый день делать маленькие добрые дела?

Бывали ли в вашей жизни ситуации, когда вы поступили героически (защитили слабого, признали ошибку, помогли в беде)?

Что останавливает людей от героических поступков? (страх, равнодушие, неуверенность)

   - **Блок 3: Антигерои и ложные кумиры.**

     Вопросы:

Кого сегодня ошибочно называют героями? (примеры: скандальные блогеры, люди с сомнительной репутацией)

Чем популярность отличается от подвига?

3. **Заключение (10 мин):**

Подведение итогов: ведущий резюмирует, что герой – это не сверхчеловек, а тот, кто в нужный момент не прошѐл мимо.

Рефлексия: «Кто из присутствующих сегодня стал для вас маленьким героем?» (можно по кругу поблагодарить кого-то).

Мотивирующий вывод: каждый способен на героический поступок, главное – не бояться быть человеком.

Роль ведущего:

- Создаѐт доверительную атмосферу.
- Не навязывает своѐ мнение, а задаѐт вопросы.
- Приводит примеры реальных людей (можно подготовить короткие истории: о врачах в «красной зоне», о волонтѐрах, о детях, спасших утопающих, о пожарных).
- Следит, чтобы каждый желающий мог высказаться.

Результат:
Осознание подростками, что герои живут рядом, формирование уважения к повседневному подвигу обычных людей, желание самим быть внимательнее и добрее.

Смотр строя и песни

Цели

- Дать отрядам возможность проявить себя.
- Сплотить команду через совместное творчество.
- Создать позитивное, праздничное настроение.

Формат (1 час)

Мероприятие проводится на плацу или в зале. Каждому отряду даѐтся **15–20 минут** на подготовку перед началом смотра. За это время они должны:

- Выбрать командира.
- Придумать название и короткую речѐвку (2–4 строчки).
- Договориться об элементе формы (например, всем надеть что-то одного цвета или повязать галстуки/банданы).
- Вспомнить любую песню, которую все знают (можно даже не военную, а просто весѐлую, но подходящую по духу).

Структура

5. **Старт (5 минут)**
    - Общий сбор. Ведущий объявляет: «У вас есть 15 минут, чтобы превратиться в армейское подразделение!»
    - Отряды разбегаются готовиться.
6. **Подготовка (20–30 минут)**
    - Отряды самостоятельно (с помощью вожатого) придумывают речѐвку, выбирают песню, договариваются о внешнем виде, репетируют.
7. **Смотр (30–40 минут)**
    - Каждый отряд по очереди выходит на импровизированный плац.
    - Программа выступления:
        1. Командир громко объявляет: «Отряд (название) для прохождения торжественным маршем построен!»
        2. Отряд делает шаг вперѐд и хором кричит речѐвку (можно на месте).
        3. Проходит круг (или до определѐнной точки) строевым шагом, стараясь держать равнение.
        4. Поѐт один куплет песни (можно на месте или во время марша).
    - Жюри (вожатые, гости) оценивает: громкость, дружность, оригинальность, внешний вид.

8. **Финал (10 минут)**

- Подведение итогов.
- Награждение в номинациях: «Самые стройные», «Самые громкие», «Самая оригинальная речѐвка», «Самая дружная команда».

Критерии оценки

- Дружность (все ли участвуют, не сбиваются ли).
- Громкость и чѐткость речѐвки/песни.
- Общий настрой (улыбки, энергия).
- Элемент формы (старание).

День 5

Беседа по теме «Подвиги наших предков»

Длительность: 45–50 минут
Форма: интерактивная беседа-дискуссия с элементами анализа и рефлексии

1. Введение. Зачем нам говорить о предках? (5–7 минут)

Ведущий начинает с вопроса в круг.

Ведущий:
Ребята, давайте честно: как часто вы задумываетесь о тех, кто жил до вас? О прадедушках, прабабушках, о более далѐких предках? Зачем вообще помнить о людях, которых уже нет? Может, прошлое – это просто страница в учебнике, не имеющая отношения к нам сегодняшним?

Выслушивает несколько мнений.

На самом деле, наши предки – это не просто имена и даты. Это фундамент, на котором стоит наша жизнь. Их выборы, их подвиги, их ошибки – всѐ это так или иначе отражается на нас. Сегодня мы поговорим о подвигах – не как о чѐм-то далѐком и книжном, а как о живом выборе, который может встать перед каждым человеком.

Вопрос для размышления:
Что для вас слово «подвиг»? Это что-то героическое и невозможное для обычного человека? Или это поступок, на который способен каждый в определѐнный момент? *(Краткий обмен мнениями)*

2. Подвиг как выбор (10–12 минут)

Ведущий:
В учебниках истории мы часто читаем: «совершил подвиг», «геройски погиб». За этими словами – живые люди, которые в конкретный момент сделали выбор. Выбор между страхом и решимостью, между собственной безопасностью и помощью другим, между жизнью и смертью.

Пример для обсуждения:
Вот история, которая произошла в 1941 году. **Николай Гастелло** – лѐтчик, чей самолѐт подбили. Горела машина, можно было катапультироваться, спастись. Но внизу, на земле, была вражеская колонна – танки, бензовозы, которые шли к Москве. И Гастелло направил

горящий самолѐт прямо в эту колонну. Он погиб, но уничтожил десятки врагов, задержал наступление.

Вопросы для дискуссии:

- Как вы думаете, что он чувствовал в тот момент? Страх? Отчаяние? Или была какая-то другая сила?
- Можно ли назвать этот поступок просто «выполнением долга»? Или это что-то большее?
- А как бы вы поступили на его месте? *(Честно, без ложного пафоса)*

Важно не давать готовых оценок, а подтолкнуть к размышлению. Подвиг – это всегда внутренний конфликт, победа над собственным страхом.

3. Подвиги, о которых не пишут в учебниках (8–10 минут)

Ведущий:
Мы привыкли думать, что герои – это только военные, лѐтчики, партизаны. Но подвиги бывают разными. Вот несколько историй, которые остались без орденов, но не менее важны.

История 1. Блокадный хлеб.
В блокадном Ленинграде люди умирали от голода. Но работницы хлебозавода, сами полуживые, каждую ночь пекли хлеб для города. Они могли бы съесть горсть муки –никто бы не узнал. Но они не брали ни крошки, потому что понимали: этот хлеб нужен другим, чтобы выжить. Это каждодневный, незаметный подвиг.

История 2. Спасатель из мирной жизни.
Несколько лет назад в Кемерово загорелся торговый центр. Обычный парень, Александр, проходил мимо. Услышал крики, рванул внутрь, хотя его никто не просил. Он вытащил из огня троих детей, а сам попал в больницу с ожогами. Он не военный, не спасатель –просто человек, который не смог пройти мимо.

Вопросы:

- Что общего между лѐтчиком Гастелло, работницей хлебозавода и Александром?
- Можно ли назвать их поступки подвигом? Почему?
- А в наше время есть место подвигу? Или «героическое время» закончилось?

4. Подвиг и возраст: дети-герои (7–8 минут)

Ведущий:
Часто кажется, что подвиг – это удел взрослых, сильных мужчин. Но история знает много примеров, когда героями становились ваши ровесники, а иногда и младшие дети.

Пример:
Зина Портнова – девочка 15 лет, которая во время войны стала подпольщицей. Она распространяла листовки, добывала сведения для партизан. Еѐ схватили фашисты, пытали,

но она никого не выдала. Перед казнью она успела выхватить пистолет у следователя и застрелить его. Ей было 15.

Современный пример:
Женя Табаков – 7 лет! Он был дома с семилетней сестрой, когда в квартиру ворвался грабитель. Мальчик ударил его ножом, пытаясь защитить сестру. Преступник бросил девочку и сбежал, но Женя получил смертельное ранение. Ценой своей жизни он спас сестру. Ему было 7.

Вопросы:

- Как вы думаете, дети-герои осознавали, что делают? Или действовали инстинктивно?
- Чему нас учат такие истории?
- Есть ли сейчас ситуации, где подросток может проявить героизм? (Защитить слабого, помочь в экстремальной ситуации, не дать в обиду)

5. Что мы можем взять у предков? (5–7 минут)

Ведущий:
Мы поговорили о подвигах прошлого и настоящего. Но зачем нам всѐ это? Какое отношение эти истории имеют лично к вам?

Работа в парах или микрогруппах (3–4 минуты):
Обсудите: какие качества помогали людям совершать подвиги? (Смелость, ответственность, любовь к близким, чувство справедливости, умение не проходить мимо). А есть ли эти качества у вас? В каких ситуациях вы их проявляете?

После обсуждения – короткое общее резюме.

Ведущий:
Подвиг – это не обязательно прыгать на гранату. Это способность в повседневной жизни поступать по совести. Не пройти мимо человека, которому плохо. Заступиться за того, кого обижают. Признать свою ошибку. Помочь родителям, когда они устали. Это тоже маленький подвиг, потому что требует усилия над собой.

Наши предки передали нам не просто землю и дома. Они передали нам свой характер, свою способность любить и защищать. И от нас зависит, сохраним мы это или растеряем.

6. Заключение. Рефлексия (5–7 минут)

Ведущий:
Давайте по кругу закончим фразу: **«Сегодня я понял(а), что подвиг –это…»** или **«История, которая меня задела больше всего…»**.

Дети высказываются по желанию. Не нужно заставлять всех, но важно дать возможность.

Финальное слово ведущего:
Вы – поколение, которое будет строить будущее. Но будущее невозможно без памяти о

прошлом. Помните: герои не носят плащи, они живут среди нас. И иногда героем можешь стать ты сам. Не бойтесь быть людьми – это самый главный подвиг.

Минута молчания (по желанию, можно не делать, если атмосфера не располагает).

Завершить можно коротким видео (например, клип «От героев былых времѐн» или современный ролик о детях-героях) или просто тихой, красивой музыкой.

Рекомендации для ведущего

- Не читайте лекцию. Ваш голос – только повод для размышлений подростков.
- Будьте готовы к неожиданным, возможно, циничным ответам. Не осуждайте, а спрашивайте: «Почему ты так думаешь?», «А что на это скажут другие?».
- Подчеркните, что подвиг не равен смерти. Многие герои выжили и жили дальше.
- Если в группе есть дети, чьи предки воевали или были тружениками тыла, дайте им слово (коротко, без давления).

Концепция исторического квеста «Дорогами памяти»

Идея

Командная игра-путешествие по станциям, посвящѐнная подвигам предков в истории России (с акцентом на Великую Отечественную войну). Участники выступают в роли поискового отряда, который восстанавливает утраченные страницы прошлого, выполняя интерактивные задания и собирая свидетельства героизма.

Цели

- Воспитание уважения к истории и подвигам предков.
- Расширение знаний о ключевых событиях, героях, тружениках тыла.
- Развитие навыков командной работы, логического мышления, взаимопомощи.
- Эмоциональное погружение в тему через активные формы.

Формат

- **Продолжительность:** 1,5–2 часа.
- **Участники:** команды по 8–12 человек (можно разделить на младшую 11–13 и старшую 14–17 группы или сделать смешанные).
- **Количество станций:** 5–7.
- **Место проведения:** территория лагеря (улица/помещение).

Легенда

«Вы – участники поискового отряда «Память». Вам предстоит пройти дорогами, по которым шли наши предки-герои, собрать разрозненные свидетельства их подвигов и восстановить историческую правду. Каждое выполненное задание вернѐт ещѐ одну страницу памяти. В финале из собранных фрагментов сложится главная фраза, которую мы обязаны помнить всегда».

Станции (примерный перечень)

1. **«Шифровка»** – расшифровать донесение времѐн войны с помощью азбуки Морзе или шифра Цезаря.
2. **«Медсанбат»** – оказать первую помощь «раненому», ответить на вопросы о подвигах военных медиков.
3. **«Оружие Победы»** – на время собрать/разобрать макет автомата (или собрать пазл с техникой), угадать образцы вооружения по описанию.
4. **«Памятники героям»** – по фотографии или описанию определить название памятника, место, событие или героя, которому он посвящѐн.
5. **«Тыл – фронту»** – решить кейсы о трудовых подвигах: сопоставить продукцию и заводы, ответить на вопросы о жизни в тылу.
6. **«Песни войны»** – угадать мелодию и исполнить куплет военной песни всей командой.
7. **«Семейная память» (опционально)** – команда заранее готовит короткий рассказ о своѐм родственнике-герое; на станции делится им, получая дополнительный балл.

Оформление и реквизит

- Маршрутные листы для каждой команды.
- Карточки с шифрами, бинты, макеты оружия, пазлы, фото памятников, аудиозаписи.
- Элементы военной атрибутики (пилотки, флажки) для атмосферы.
- Для финала: свечи или бумажные фонарики, фонограмма метронома.

Финал

Все команды собираются на общей площадке. Из полученных на станциях фрагментов (букв, слов, частей пазла) складывается общая фраза, например: **«Никто не забыт, ничто не забыто».** Проводится минута молчания, зажжение свечей, общее исполнение песни «День Победы» или «Катюша».

Адаптация по возрастам

- **11–13 лет:** упрощѐнные шифры, больше наглядности, акцент на эмоции и простые факты.
- **14–17 лет:** усложнѐнные логические задания, исторические справки, требующие анализа, возможность дискуссии на станциях.

Результат

Участники не только проверяют и углубляют свои знания, но и проживают историю эмоционально, чувствуют сопричастность к подвигу предков, учатся работать в команде и ценить память.

Концепция мероприятия «Поклонимся великим тем годам»

Идея: мероприятие посвящено памяти героев Великой Отечественной войны. Это день благодарности, скорби и гордости за подвиг предков. В основе – литературно-музыкальная композиция с элементами театрализации, общим исполнением песен и минутой молчания. Главный акцент – на эмоциональном переживании и единении всех участников независимо от возраста.

Цели:

- Воспитание уважения к истории своей страны, чувства благодарности к ветеранам и труженикам тыла.
- Формирование патриотических чувств, гордости за подвиг народа.
- Создание атмосферы сопричастности к общему историческому прошлому.
- Развитие творческих способностей детей через участие в чтении стихов, исполнении песен, театральных сценках.

Учѐт возрастных особенностей

Для самых маленьких (7–10 лет) важно избегать излишнего трагизма, делать упор на понятные образы: солдат, медсестра, дети, помогающие взрослым. Они могут участвовать в массовом исполнении песен, читать короткие стихи, выступать в несложных сценках.

Подростки 11–14 лет способны воспринимать более серьѐзный материал: стихи о войне, реальные истории героев, исполнять песни, участвовать в театральных постановках.

Старшие (15–17 лет) могут выступать в роли ведущих, чтецов, вокалистов, организаторов. Для них важно осмысление подвига, нравственного выбора, связи поколений.

Форматы проведения

Мероприятие может проходить в разных форматах в зависимости от условий лагеря и погоды. Это может быть торжественная линейка с концертом на сцене, литературно-музыкальная гостиная в зале, тематический вечер у костра или интерактивная программа с видеорядом. Возможно сочетание элементов: общее построение, затем концертная часть и финальная акция.

Примерная структура мероприятия

- Мероприятие длится около часа и состоит из нескольких тематических блоков.
- Вступление занимает пять минут: звучит песня «Вставай, страна огромная», ведущие объявляют начало, говорят о значении Дня Победы, объявляется минута молчания под метроном.
- Первый блок «Дороги войны» посвящѐн солдатам на фронте. Чтецы читают стихи о войне, исполняется песня «В землянке» или «Эх, дороги».
- Второй блок «Дети и война» рассказывает о тех, чьѐ детство пришлось на военные годы. Это могут быть стихи или короткая сценка, песня «Дети войны» или «Орлѐнок».
- Третий блок «Женщины на войне» затрагивает тему женщин-героев: лѐтчиц, снайперов, медсестѐр, тружениц тыла. Здесь уместен танец (вальс или «Синий платочек») и стихотворение.
- Четвѐртый блок «Победа» посвящѐн маю 1945 года. Чтецы читают стихи о победной весне, все вместе исполняют первый куплет и припев песни «День Победы».

- Финал занимает около пяти минут. Ведущие произносят слова благодарности, запускаются воздушные шары или бумажные журавлики, звучит общая песня «Катюша» или повтор «День Победы».

Ресурсы и подготовка

Для проведения мероприятия необходимы микрофоны, колонки, ноутбук с фонограммами песен, метронома, а также при желании проектор для показа военной хроники. Желательно подготовить элементы военной формы для ведущих и участников сценок, свечи (электрические или в стаканах) для создания атмосферы, георгиевские ленточки для раздачи всем участникам. За два-три дня до мероприятия выбираются ведущие, чтецы, вокалисты, танцоры, с ними проводятся одна-две репетиции. Отряды оповещаются, при необходимости изготавливаются бумажные журавлики на творческих мастерских.

Ключевые принципы проведения

Главное – искренность, отсутствие пафоса. Важно, чтобы каждый ребѐнок почувствовал себя причастным, даже если у него маленькая роль. Мероприятие не должно быть развлекательным шоу, это день памяти и благодарности. Объединение всех возрастов в общих песнях и минуте молчания создаѐт особую атмосферу единства.

Ожидаемый результат

Дети разных возрастов проникнутся уважением к подвигу предков, узнают новые факты и имена героев, испытают чувство гордости за свою страну. Мероприятие сплотит лагерь и оставит глубокий эмоциональный след, напомнив о ценности мира и важности сохранения исторической памяти.

День 6

«Будущее в наших руках»

Беседа с элементами игры «Модель человеческого общения»

Ход (сценарий) беседы

«Самая главная роскошь на земле — это роскошь человеческого общения» Антуан де Сент-Экзюпери.

1. Вступительная часть. Игра «Снежинка»

Добрый день! Начнем мы с вами с небольшого и интересного эксперимента. Перед вами лежат обычные листы бумаги. Возьмите их, пожалуйста. Ваша задача — внимательно слушать мои команды и выполнять их, не глядя на соседей:

6. Согните лист ровно пополам.
7. Оторвите верхний правый уголок.
8. Снова сверните лист пополам.
9. Опять оторвите правый уголок сверху.
10. И в третий раз проделайте то же самое: согните и оторвите верхний правый угол.

А теперь разверните свои «снежинки» и покажите их друг другу.
— Что же у нас получилось? (Они все разные, непохожие).
— О чем нам это говорит? (Мы все уникальны, и наше восприятие мира тоже уникально. Даже простую инструкцию мы поняли и выполнили по-своему).
— Как вы думаете, зачем мы это сделали? (Чтобы понять: не бывает «правильных» или «неправильных» листков, как не бывает плохих или хороших людей. Мы просто разные. Но именно это различие иногда мешает нам понять друг друга).

В психологии столкновение из-за этих различий называется конфликтом. **Конфликт** — это ситуация, когда сталкиваются наши интересы, желания или взгляды, и каждый тянет одеяло на себя, забывая о другом.

Чтобы таких столкновений было меньше, а радости от разговоров — больше, нам нужно освоить несколько секретов успешного общения. Этому и будет посвящено наше занятие.

2. Основная часть

а) Из чего же состоит наше общение?

Как вы думаете, что такое «общение» простыми словами? (Это разговор, контакт, возможность делиться мыслями и чувствами).

Ученые провели исследования и выяснили удивительную вещь: когда мы говорим с кем-то, слова играют не самую главную роль!

- Всего **7%** информации мы передаем через **слова** (то есть через то, ЧТО именно мы говорим).
- **38%** информации мы передаем через **голос** (интонацию, громкость, скорость речи — говорим мы радостно, сердито или удивленно).
- А целых **55%** информации мы считываем и передаем без слов — через **взгляд, позу, жесты и выражение лица (мимику)**.

Получается, что наш разговор — это айсберг. Маленькая верхушка — слова, а огромная подводная часть — наши эмоции и тело.

б) Тренируемся общаться без слов и с интонацией

Давайте проверим это на практике. Представьте ситуации:

4. Нужно сделать замечание другу, но так, чтобы он не обиделся и не начал ссору. Попробуйте сказать это только интонацией (без слов или с нейтральными словами).
5. Мама расстроена и ругает вас за проступок. Ваша задача — успокоить ее, подобрав нужные слова и тон.
6. Скажите простую фразу «Доброе утро» разными голосами: как робот, как будто вы только что выиграли миллион, как будто на улице льет дождь и у вас плохое настроение, как будто вы хотите кого-то разбудить.

в) Игра «Безмолвная схватка»

В жизни мы постоянно сталкиваемся с людьми в автобусе, в коридоре, в столовой. И наше настроение часто зависит от того, как проходят эти короткие встречи. Сейчас мы поиграем. Правила просты: вы свободно ходите по комнате. Можно касаться друг друга, легонько толкаться, задевать плечом. Но есть одно важное условие — полное молчание. Ни звука!

(После игры)

— Поделитесь ощущениями. Сложно было молчать?

— Появилось ли у кого-то раздражение или злость?

— Как вы думаете, если бы мы сейчас заговорили, помогли бы слова избежать случайной ссоры?

— Какой вывод можно сделать? (Словами можно сгладить острый угол, даже если вы случайно кого-то толкнули).

г) Конкурс «Копилка вежливости»

Давайте устроим небольшое соревнование и пополним нашу копилку хороших слов. Разделимся на две команды:

- Первая команда вспоминает все слова **приветствия** (кроме обычного «Здравствуйте»).
- Вторая команда вспоминает слова **извинения**.

(Ребята соревнуются, кто назовет больше вариантов: «Добрый вечер», «Приветствую», «Салют», «Извините», «Простите, пожалуйста», «Мне очень жаль», «Виноват» и т.д.)

д) Секреты успешного разговора

Тот, кто думает, что может прожить один, глубоко ошибается. Но и тот, кто считает, что все должны крутиться вокруг него, ошибается еще сильнее. Общение — это как игра по правилам. Давайте вместе составим шпаргалку идеального собеседника:

6. **Улыбка** — это ключ, который открывает любые двери.
7. **Умение слушать** — самое редкое и ценное качество. Не перебивай, дай высказаться.
8. **Имя человека** — помните, что для каждого из нас нет звука приятнее, чем собственное имя.
9. **Искренний интерес** — старайтесь понять, чем живет другой человек.
10. **Спокойствие** — даже если внутри ураган, старайся держать себя в руках.

3. Заключение. Притча «Все в твоих руках»

Наше занятие подходит к концу.
— Что сегодня было для вас самым неожиданным?
— Какой секрет общения вы возьмете с собой?

А закончить мне хочется одной мудрой историей.
Давным-давно в горах жил мудрец. Люди шли к нему за советом, и он помогал каждому. Одному завистнику это не нравилось. Он решил опозорить мудреца. Поймал бабочку, зажал ее в кулаке и пошел к мудрецу с вопросом:
— Скажи, что у меня в руке?
Мудрец ответил: — Бабочка.
— А какая она: живая или мертвая? — хитро спросил завистник, думая про себя: «Скажет «живая» — я сдавлю ее, скажет «мертвая» — я разожму пальцы, и она улетит».
Но мудрец посмотрел на него и тихо сказал: **— Все в твоих руках.**
Помните, ребята, ваше настроение, ваши друзья и то, как сложится ваш разговор — все это в ваших руках. Учитесь общаться, ищите нужные слова, и тогда у вас все будет хорошо!

Беседа с элементами творческих заданий «Познай самого себя»

Оборудование: ватман, фломастеры, карандаши.

Ход (сценарий) беседы

1.Организационный момент

Участники группы садятся в круг и начиная с ведущего начинают рассказывать о том, что у них лучше всего получается.

Ведущий: Сейчас тот, у кого в руках мячик, должен рассказать, что у него лучше всего получается делать (готовить, шить, снимать видео для «Тик-тока» и т. д.).

Обсуждение:

Если среди вас те, кто хочет работать там же где и ваши родители?

Какая профессия для вас самая значимая?

2. Творческая деятельность, групповая работа.

Предлагается всем участникам пройти несложное тестирование на определение профессиональных склонностей - тест ДДО (Климова).

По результатам тестирования участники распределяются на пять команд: команда «Человек - Техника», команда «Человек - Знаковая система», команда «Человек - Человек», команда «Человек -Художественный образ» и команда «Человек - Природа».

Каждой команде выдаются табличка, обозначающая сферу деятельности, лист ватмана и необходимое оборудование: карандаши, фломастеры и т. д.

Проговаривается инструкция к упражнению:

Упражнение: Выберите одну профессию, соответствующую той сфере деятельности, к которой у вас проявился интерес и склонности. Создайте образ человека-профессионала и нарисуйте его: как он выглядит, как одет, где и чем занимается (в профессиональной деятельности), какое оборудование, инструменты использует (время 20-30 мин.).

Презентовать профессию (рассказать о ней) необходимо с учетом следующих критериев:

- Мотив выбора данной профессии (почему, зачем и как он выбрал именно эту профессию).
- Образование (где и какое образование он получил).
- Способности (какими способностями, умениями, навыками он обладает).
- Личность (какими личностными качествами он обладает).
- Востребованность на рынке труда (где, кем и как он осуществляет свою профессиональную деятельность).
- Заработок и карьерный рост (сколько он зарабатывает и что его ждет в дальнейшем).
- Результаты деятельности (польза, «нужность», эффективность).
- Условие победы – побеждает та команда, которая выполнила все условия презентации и смогла доказать или заставить поверить, что их профессия самая лучшая, востребованная и интересная.

3. Игра «Кто больше знает профессий»

Группе нужно назвать те профессии, которые относятся к их мини-группе (ветеринар, летчик, строитель).

4. Рефлексия. Обсуждение тренинга (обратная связь)

Время: 5 минут.

Ведущий: Наше занятие подошло к концу, и сейчас каждый из вас попробует высказать свое мнение о тренинге.

Вопросы:

1. Как вы отнеслись к теме нашего тренинга, считаете ли данную тему актуальной?
2. Что вам понравилось на тренинге?
3. Что не понравилось? Почему?

Ведущий: Огромное спасибо всем за работу! До следующей встречи!

Проект по теме «Сотвори свое будущее»

Предложить участникам создать проект на основе полученной информации по выбору индивидуальный или групповой в форме стенгазеты, рисунков, памяток и т. д. По завершении проекта представить и разместить в отрядном уголке.

День 7

«Хранители культуры»

Программа фестиваля «Сказки у общего костра»

Сам фестиваль строится следующим образом:

7. Зачин (Сбор у костра). Ведущие в народных костюмах объявляют об открытии, звучит «сказительская» музыка (гусли, варган, курай). Зажигается символический «общий костер» (можно использовать пиротехнический эффект, оранжевые ткани с подсветкой и вентилятором или просто включить светодиодную гирлянду, сложенную в виде костра). Ведущий произносит напутствие: *«Сказка ложь, да в ней намек — добрым молодцам урок»*.
8. Парад-шествие «Лица России». Каждый отряд в национальных костюмах (или с элементами) проходит круг почета под музыку своего народа. Это создает атмосферу фестиваля и позволяет всем увидеть друг друга.
9. Конкурс инсценировок. Отряды показывают свои спектакли. Продолжительность одного выступления — 5-7 минут. Важно, чтобы сюжет был динамичным и понятным всем зрителям. Допускается использование фонограммы (шумы леса, ветра, национальная музыка), но акцент делается на живой звук и голоса.
10. Хороводная пауза. Между выступлениями проводятся интерактивные игры с залом:
    - Загадки о сказочных героях разных народов.
    - Подвижные игры народов России (например, белорусская игра «Волк и козлята», татарская «Тимербай» или дагестанская «Достань шапку»).
11. Кульминация (Сказка от вожатых). Пока жюри подводит итоги, вожатые показывают «подарок» — небольшую сценку-экспромт, пародию на известную сказку или зажигательный флешмоб с элементами народных танцев (например, соединение «Калинки» и современного рока).
12. Костер Дружбы (Финал). Объявление результатов, вручение дипломов и сладких призов. Важно наградить не только победителей, но и отдельные номинации: «Лучший костюм», «Самая добрая сказка», «За сохранение традиций», «Лучший актер/актриса». Финальный аккорд — все отряды, взявшись за руки, водят большой хоровод вокруг символического костра и поют общую песню о дружбе (например, «Большой хоровод» или «Ты да я, да мы с тобой»).

Критерии оценки выступлений (для жюри)

- Раскрытие темы и народного колорита (насколько точно передан дух выбранного народа).
- Артистизм и режиссура (сыгранность команды, эмоциональность).
- Сценография и костюмы (оригинальность, использование подручных материалов, «узнаваемость»).
- Интерактивность и контакт со зрителем (вовлечение зала в действие).
- Соблюдение регламента (тайминг).

Возможные номинации для сказок (примеры)

- Русская сказка: «Царевна-лягушка» (инсценировка эпизода с пиром), «Каша из топора» (бытовая комедия).
- Татарская сказка: «Шурале» (страшилка с юмором про лесного духа), «Три дочери» (притча о добре и зле).
- Сказка народов Севера: «Как ворон и сова друг друга покрасили» (этиологическая сказка), «Кукушка» (трогательная история о матери).
- Кавказская сказка: «Осѐл и соловей» (басня), «Волк, лиса и петух» (адаптированный вариант народного эпоса).

- Сказки народов Поволжья (марийские, мордовские): «СереброзубаяПампалче» (красивая легенда о девушке-птице).

Этот фестиваль станет не просто конкурсом, а настоящим праздником единства, где через игру и творчество дети прикоснутся к истокам народной культуры.

Раздел III для детей 15-17лет

День 1 «День дружбы»

Фестиваль «Сказки у общего костра» является итоговым продуктом блока.

Цели:

- Познавательная: познакомить детей с культурой, традициями и бытом разных народов России через их сказки (русские, татарские, кавказские, народов Севера и др.)
- Творческая: развить актерские, режиссерские и костюмерные навыки детей, поощряя нестандартный подход к инсценировке
- Командообразующая: сплотить отряд в процессе совместной подготовки к выступлению
- Воспитательная: воспитать уважение к культурному многообразию и общей истории России.

В течение недели отряды готовятся к инсценировке сказок народов России. Каждый отряд подготавливает костюмы и реквизит самостоятельно. В последний день блока реализуется общее большое событие, подводящее итог. Отряды показывают свои спектакли. Продолжительность одного выступления — 5-7 минут. Важно, чтобы сюжет был динамичным и понятным всем зрителям.

Сценарий игровой программы «Я, ты, он, она – вместе целая страна!»

Продолжительность: 1,5 часа
Форма проведения: командный квест с элементами тимбилдинга
Количество участников: от 2 до 6 команд по 8–12 человек

1. Открытие. Линейка «Миссия выполнима» (15–20 минут)

Звучит энергичная современная музыка (можно использовать треки с мотивирующими текстами). Команды строятся на центральной площади. Ведущий – в стильном образе (например, в футболке с логотипом лагеря и с планшетом в руках).

Ведущий:
Внимание, всем отрядам! Сегодня наш лагерь превращается в штаб по расшифровке важнейшего кода – **Кода единства**. Этот код скрыт в разных уголках нашей страны. Только те, кто сможет действовать как единый механизм, кто доверяет товарищам и готов прийти на помощь, сумеют собрать все части и узнать главный секрет.

Каждая команда получит маршрутный лист с указанием станций. На каждой станции вас ждѐт испытание. За успешное прохождение вы получите фрагмент кода – букву или цифру. В финале мы соберѐм все фрагменты и прочитаем зашифрованное слово. Команда, которая справится быстрее всех, получит особый приз, но главное – вы все поймѐте, что такое настоящее единство.

Команды получают маршрутные листы. Звучит сигнал (горн, свисток или энергичная отбивка). Команды расходятся по станциям.

2. Станции (каждая по 10–15 минут)

Станция 1. «Переправа доверия» (физическое испытание)

Ведущий: инструктор по спорту.
Задание:
На земле обозначена «река» (ширина 5–7 метров). У команды есть несколько «плотов» – листов картона (или небольших дощечек). Задача: всей команде переправиться на другой берег, используя только эти плоты. Правила:

- На плоту может находиться только один человек.
- Наступать на землю нельзя. Если кто-то оступился – вся команда возвращается и начинает заново.

Плоты можно передавать друг другу, переправляя их с берега на берег.
Цель: отработать координацию, терпение и взаимопомощь.

Результат: команда получает фрагмент кода (например, карточки с буквами **«Д», «Р»**).

Станция 2. «Тропа доверия» (психологическое упражнение)

Ведущий: тренер по командообразованию.
Задание:
На земле выкладывается верѐвка, образующая сложную траекторию (петли, повороты). Участники выстраиваются в колонну, кладут руки на плечи впередистоящему. Всем, кроме последнего, завязывают глаза. Последний видит траекторию и должен управлять всей колонной, передавая команды через пожатия плеч (сигналы оговариваются заранее: одно пожатие – вправо, два – влево, три – стоп и т.д.). Задача – пройти вдоль верѐвки, не наступая на неѐ, а держась рядом.
Цель: почувствовать ответственность за других, научиться чѐтко передавать информацию и доверять.
Результат: фрагмент кода (буквы **«Ж»**).

Станция 3. «Творческий взрыв» (креативная)

Ведущий: художник-аниматор.
Задание:
Команда получает задание создать «живую скульптуру» на тему «Единство» или «Дружба». Можно использовать всех участников, допускаются движения, звуки, короткие

сценки. Через 7 минут команда представляет скульптуру ведущему, который оценивает

оригинальность, слаженность и раскрытие темы. *Альтернатива:* коллективный плакат «Мы – команда» – каждый участник по очереди подходит к листу и рисует одну деталь, передавая фломастер следующему. Получается общий рисунок.
Результат: фрагмент кода (буква **«Б»**).

Станция 4. «Сила вместе» (спортивно-командная)

Ведущий: физрук.
Задание:
Эстафеты, направленные на слаженность, а не на скорость:

9. **«Сцепка вагонов»** – команда бежит, держась за пояс друг друга, нужно обежать стойку и вернуться, не расцепившись.
10. **«Кенгуру»** – мяч зажат между коленями, нужно допрыгать до финиша и передать эстафету следующему. Если мяч упал, вся команда начинает сначала (чтобы стимулировать поддержку).
11. **«Перекати поле»** – команда встаёт в круг, подбрасывает большой надувной мяч и не даёт ему упасть, считая количество ударов. Нужно сделать не менее 10 ударов, при этом каждый раз мяч должен коснуться рук разных людей.
12. **Общий финиш** – вся команда одновременно пересекает линию финиша, взявшись за руки.
    Результат: фрагмент кода (буква **«А»**).

Станция 5 (если нужно больше букв). «Испытание лидера» (ролевая игра)

Ведущий: стратег.
Задание:
Команде даётся проблемная ситуация, например: «Вы заблудились в лесу. У вас есть спички, компас, бутылка воды, верёвка и аптечка. Нужно за 5 минут принять коллективное решение: что делать, распределить роли (кто ищет дрова, кто разводит костёр, кто остаётся на месте и т.д.). Затем представить свой план ведущему».
Критерии: умение слушать, аргументировать, приходить к общему решению.
Результат: фрагмент кода (буква **«У»**).

3. Финал. Расшифровка кода (20–30 минут)

Все команды возвращаются на центральную площадку. У каждой в руках набор букв.

Ведущий:
Итак, все испытания позади. У вас в руках части кода. Сейчас каждая команда должна сложить из своих букв слово. А затем мы проверим, одинаковое ли слово получилось у всех.

*Команды выкладывают буквы на земле или на столах. Ведущий помогает собрать общее слово на большом стенде. Если у всех получилось, например, **«ДРУЖБА»** или **«ЕДИНСТВО»**, ведущий комментирует:*

Ведущий:
Правильно! Это слово – **ДРУЖБА** (или **ЕДИНСТВО**). Именно в этом и заключается код: когда мы едины, мы непобедимы. Неважно, какая команда пришла первой, важно, что все вы сегодня стали ближе друг к другу, научились доверять и помогать.

Вручение дипломов и призов (например, сладкие призы, значки, грамоты в номинациях: «Самая сплочѐнная команда», «Самая креативная», «Самая дружная»).

Ведущий:
А теперь давайте все вместе встанем в большой круг и произнесѐм наш общий девиз: **«Один за всех, и все за одного!»**

Все кричат девиз, звучит финальная песня о дружбе (можно современную обработку «Я, ты, он, она» или «Вместе весело шагать»).

4. Рефлексия (в отрядах после мероприятия)

Вожатые обсуждают с ребятами:

- Какое испытание было самым сложным и почему?
- Что помогло команде справиться?
- Кто проявил лидерские качества?
- Что такое единство для каждого из вас?

Реквизит и оформление

- Музыкальная аппаратура, фонограммы.
- Маршрутные листы для каждой команды.
- Карточки с буквами для кода (по количеству станций).
- Материалы для станций: газеты, скотч, верѐвки, повязки для глаз, карточки с заданиями, большой надувной мяч, картон/дощечки.
- Наградная продукция: дипломы, призы.
- Костюмы ведущих станций (по желанию).

Примечания для организаторов

- Для подростков 11–14 лет важно, чтобы задания были не примитивными, а содержали элемент вызова и требовали реальных усилий.
- Станции должны работать одновременно, чтобы избежать скопления команд. Можно продублировать сложные станции.
- Если позволяет время, можно добавить станцию «Фото-кросс»: команда получает задание сделать креативное селфи всей командой с определѐнным символом единства.

- Финал обязательно должен быть эмоциональным и объединяющим, чтобы участники ушли с чувством гордости за свою команду и лагерь.

День 2 «Команда Будущего»

Деловая игра «Команда мечты»

Цель игры:

Сформировать у участников понимание принципов эффективного командного взаимодействия (распределение ролей, коммуникация, взаимопомощь) через прохождение серии испытаний и совместное строительство общего проекта.

Этапы игры (проводится 1.5 – 2 часа):

1. Формирование команд и распределение ролей (15 мин)

Команды создаются случайным образом (по 5-7 человек).
Каждый участник получает уникальную **карточку роли**, которую он должен «отработать» в игре. Роли могут быть такими:

- **Капитан (Лидер):** принимает окончательные решения, координирует, следит за временем.
- **Генератор идей (Креативщик):** предлагает нестандартные пути решения, рисует, придумывает.
- **Инженер (Логист):** отвечает за планирование, подсчет баллов, чертежи и ресурсы.
- **Дипломат (Переговорщик):** единственный, кто может общаться с другими командами (ходить в гости) и договариваться о сделках.
- **Хранитель материалов (Снабженец):** отвечает за физические предметы команды, следит, чтобы ничего не потеряли.
- **Энерджайзер (Мотиватор):** следит за настроением, придумывает кричалки, хлопает и подбадривает команду.

2. Ситуационный этап: «Выживание на острове» (30 мин)

Каждая команда находится на своей «станции» (острове). На старте у каждой команды есть только **один тип ресурса** (например, у одной — только карандаши и бумага, у другой — только скотч и веревки, у третьей — только ножницы и линейки, у четвертой — только картон и клей).

- **Задание:** команде нужно понять, какой у них ресурс, и придумать, как его можно обменять у соседей.
- **Механика:** работает только **Дипломат**. Он ходит по другим «островам» и договаривается об обмене или совместной деятельности. Остальные члены команды в это время разрабатывают стратегию и готовят «товар» для обмена.
- **Результат:** команды осознают, что поодиночке они не справятся.

3. Стратегический этап: «Карта Команды Мечты» (30 мин)

Все ресурсы обменяны. Ведущий объявляет, что теперь командам нужно создать символ своего экипажа и карту, по которой их найдут спасатели. Но просто так рисовать нельзя — нужно отразить сильные стороны друг друга.

Задание: на большом листе (ватмане) создать **«Герб команды»**, который состоит из:

4. Названия корабля.
5. Изображения талисмана, который отражает характер команды.
6. 3-х главных правил их команды (законы, по которым они будут жить в лагере).

Важно: каждый участник должен оставить след на рисунке (нарисовать свою деталь или написать качество соседа, которое помогает в работе).

4. Этап «Шторм» (Испытание на доверие) (15 мин)

Когда все увлечены рисованием, ведущий внезапно объявляет «Штормовое предупреждение!».

Задание: «Корабль тонет! Нужно срочно эвакуироваться на скалы!» (Участники встают на ограниченную площадь — стулья, гимнастические маты или начерченный круг).

Условие: ведущий постепенно уменьшает площадь «скалы». Задача команды — удержаться всем вместе, не столкнув никого за пределы, поддерживая друг друга.

Результат: этап на сплочение и тактильный контакт, снятие барьеров.

5. Финал: «Постройка плота» (20 мин)

Шторм закончился. Теперь нужно уплыть с острова, но плот можно построить только всем лагерем (все команды объединяются в одну большую команду мечты).

Задание: из подручных материалов (газеты, скотч, палки, веревки) построить **макет плота**, на котором уместились бы капсулы времени (пожелания) от каждого отряда.

Главное условие: должен быть задействован хотя бы один человек из каждой мини-команды.

Завершение (Рефлексия) (10 мин)

Все садятся в круг на «построенном плоту».
Ведущий задает вопросы:

- Кто чувствовал себя настоящим Капитаном?
- Кто предлагал самые крутые идеи?
- Легко ли было договариваться с другими?
- Получилась ли у нас сегодня «Команда Мечты»?

Сюрприз: Ведущий достает «сундук» (коробку), где лежат сладкие призы или небольшие брелоки, символизирующие «ключи к команде мечты» (например, пазлы, которые складываются в общую картинку).

Концерт открытия смены «Дружба народов»

Идея: Каждый отряд выходит на сцену на 1 минуту и показывает «визитку» своего народа (танец, жест или просто кричалку). Зрители повторяют.

Структура (20–30 мин):

9. **Вожатые** открывают праздник общим танцем.
10. **Парад отрядов:** каждый отряд рассказывает о народе, чью сказку будет инсценировать на Фестивале в последний день.
11. **Одна общая игра** для всех (например, «если весело живется, делай так» с движениями разных народов).
12. **Финал:** все встают в большой круг (или просто машут руками) и поют короткую общую песню (например, «Солнечный круг»).

День 3 «Единство»

Дискуссионный клуб «Вместе или врозь?»

Идея:Старшеклассникам важно научиться формулировать и отстаивать свою позицию, слышать оппонентов и находить баланс между личным и общественным. Дискуссионный клуб создаѐт пространство для открытого разговора о том, что важнее: индивидуальная свобода или коллективная ответственность, личный успех или общее благо.

Формат:

Полуторачасовая сессия с ведущим-модератором. Участники сидят в кругу, обсуждают острые темы, связанные с выбором между «я» и «мы». Используются элементы дебатов, круглого стола, рефлексии.

Темы для обсуждения:

- «Личный комфорт vs помощь другим: где граница эгоизма?»
- «Соцсети: объединяют или разобщают?»
- «Можно ли быть счастливым в одиночестве?»
- «Группа требует – я не хочу: как сказать ―нет‖ и остаться своим?»
- «Исторические примеры: когда единство спасало, а когда – подавляло»

Структура встречи (1–1,5 часа):

1. Введение (5 мин): объявление темы, правила (уважение, право на ошибку, тайминг).
2. Разминка (5–7 мин): короткий опрос или «шкала мнений» (участники встают в разные углы в зависимости от согласия с утверждением).
3. Основная дискуссия (40–50 мин):
    - модератор задаѐт провокационные вопросы;
    - участники высказываются по очереди, можно спорить, но корректно;
    - вводятся короткие факты, цитаты, видеофрагменты для стимуляции обсуждения.

4. Рефлексия (10–15 мин): что нового узнали, изменилось ли мнение, что было самым ценным.
5. Закрытие (5 мин): итог от модератора, благодарность.

Роль ведущего:

Не навязывать своѐ мнение, а задавать вопросы, фиксировать разные позиции, обобщать, следить за уважением и таймингом.

Результат:

Подростки учатся аргументировать, понимать другие точки зрения, находить компромиссы и осознавать ценность как личного, так и коллективного выбора.

Олимпиада игр народов России

Идея: Спортивный праздник-путешествие по разным уголкам нашей страны. Команды (отряды) соревнуются в традиционных играх народов России. Главное — не столько победа, сколько знакомство с культурой и веселье.

Формат: Командные соревнования на станциях (5–6 точек) или по круговой системе. Каждую игру представляет ведущий в национальном костюме (или с элементом костюма).

Игры (примеры):

- **Русская:** «Ручеѐк» или «Золотые ворота» (хороводные, на ловкость и внимание).
- **Башкирская:** «Липкие пеньки» (водящие сидят на корточках и ловят пробегающих) или «Юрта» (команды строят юрту из платка).
- **Бурятская:** «Волк и ягнята» (овца защищает ягнят от волка, игра на командное взаимодействие).
- **Дагестанская:** «Подними платок» (под музыку танцуют, по сигналу хватают платок — на реакцию).
- **Якутская:** «Вестовые» (эстафета парами: «олень» и «вестовой» бегут до столба и обратно).
- **Татарская:** «Татарские жмурки» (водящий с завязанными глазами ловит игроков в «норках»).

Финал:

Общее построение, хоровод дружбы и вручение «сладких призов» всем участникам.

Сценарий вечернего мероприятия «Огонѐк дружбы»

Продолжительность: 1 час – 1 час 10 минут

Форма проведения: тематический вечер у костра (или в зале с имитацией костра) с песнями, играми и общим кругом

Место проведения: костровая площадка (если есть настоящий костѐр) или затемнѐнный зал с искусственным «костром» (можно сложить из бумаги и подсветить фонариками)

Идея мероприятия

Вечер посвящѐн единству отряда. В тѐплой, уютной обстановке дети вспоминают события дня, учатся ценить друг друга, говорить комплименты, чувствовать поддержку товарищей. Главный символ вечера – **общий огонь**, который согревает и объединяет всех.

Атмосфера и оформление

- Если мероприятие на улице – настоящий костёр (с соблюдением всех правил безопасности).

- Если в помещении – в центре круга можно разместить «костѐр» из картонных поленьев с оранжевой подсветкой, гирлянды, свечи (безопасные, на батарейках).
- Дети сидят на брѐвнышках, пенках, подушках или просто на пледах, образуя плотный круг.
- Тихая, спокойная музыка фоном (можно звуки природы или лѐгкие инструментальные мелодии).

Персонажи

- **Ведущая вечера** – Хранительница Огня (вожатая в красивом плаще или с венком на голове).
- **Помощники** – вожатые, которые сидят в кругу вместе с детьми и участвуют во всех активностях.

Необходимые материалы

- «Волшебный клубок» (яркие нитки)
- Маленькие листочки бумаги (звѐздочки) и ручки/карандаши по числу детей
- Коробка или шкатулка «Сердце отряда»
- Свеча (безопасная, на батарейке) для передачи по кругу
- Гитара или фонограмма с песнями о дружбе
- Символические угощения (например, зефир для жарки на костре или печенье)

Ход мероприятия

1. Сбор у огня. Открытие вечера (10 минут)

Дети собираются вокруг костра или импровизированного очага. Звучит тихая, красивая музыка. Хранительница Огня начинает.

Хранительница Огня:

Здравствуйте, мои хорошие! Я рада видеть вас у нашего общего огня. С древних времѐн люди собирались у костра, чтобы делиться теплом, рассказывать истории и чувствовать, что они вместе. Наш огонѐк сегодня особенный – это огонѐк дружбы. Он будет согревать нас и помогать быть ближе друг к другу.

Давайте познакомимся с огнѐм. Протяните руки к нему (осторожно, если костѐр настоящий – просто покажите), почувствуйте его тепло. А теперь посмотрите на соседей справа и слева. Улыбнитесь им. Сегодня мы – одна большая семья.

Небольшая пауза, дети настраиваются.

2. Игра «Волшебный клубок» (10 минут)

Цель: показать, что все в отряде связаны друг с другом.

Хранительница Огня:

У меня есть волшебный клубок. Он не простой – он показывает, как мы все связаны. Сейчас я передам его тому, кому хочу сказать что-то хорошее. Например: «Саша, мне нравится, какой ты весѐлый». И оставлю ниточку у себя в руке.

Ведущая передаѐт клубок кому-то из детей, говоря комплимент, оставляя конец нити у себя. Ребѐнок наматывает нитку на палец, говорит комплимент следующему и передаѐт клубок дальше, оставляя свою нить. Так продолжается, пока все не окажутся связаны одной паутиной.

Хранительница Огня:

Посмотрите, какая красивая паутина у нас получилась. Каждый из вас – еѐ часть. Если кто-

то отпустит ниточку, паутина ослабнет. Но вы держите крепко, потому что мы – одна команда. Давайте все вместе легонько потянем ниточки и почувствуем, как мы связаны.

Дети аккуратно тянут нити, ощущая связь.

Хранительница Огня:

А теперь, чтобы не запутаться, давайте аккуратно соберём клубок обратно. Кто хочет начать?

Клубок собирается в обратном порядке, дети могут сказать ещё что-то приятное на прощание.

3. Легенда о едином огне (7 минут)

Хранительница Огня:

Я расскажу вам одну легенду. Давным-давно люди жили племенами, и каждое племя разводило свой костёр. Но однажды случилась сильная буря, и все костры погасли. Люди замёрзли и стали ссориться, потому что каждому было холодно и одиноко. Тогда самый мудрый старец сказал: «Давайте соберём все оставшиеся угольки вместе и разведём один большой огонь». Люди так и сделали. Они сложили все свои маленькие угольки в одно место, и огонь вспыхнул с новой силой – яркий, горячий, способный согреть всех. Люди поняли: когда мы вместе, мы сильнее.

Пауза.

Наш отряд – как этот огонь. Каждый из вас – уголёк. По отдельности мы можем быстро остыть, но вместе мы – сила, которая согревает всех.

4. Игра «Сердечные пожелания» (10–12 минут)

Цель: создать тёплую эмоциональную атмосферу, научить выражать добрые чувства.

Хранительница Огня:

У меня есть коробочка. Она не простая – это «Сердце нашего отряда». Сейчас каждый из вас получит маленькую звёздочку (листочек). Напишите на ней или нарисуйте то, что вы хотели бы пожелать всему нашему отряду. Может быть, вы хотите пожелать всем веселья, дружбы, чтобы никто не ссорился, чтобы было много игр… А потом мы сложим все пожелания в эту коробку, и она станет нашим общим сердцем.

Дети пишут/рисуют пожелания. Те, кто ещё не умеет писать, могут нарисовать символ (солнышко, сердечко, улыбку). Вожатые помогают. Затем все по очереди подходят к коробке, опускают свои звёздочки и говорят вслух одно слово-пожелание (например, «радости», «дружбы»).

Хранительница Огня:

Теперь здесь, в этой коробке, хранится тепло наших сердец. В трудную минуту мы можем открыть её и вспомнить, что мы желали друг другу добра.

5. Общая песня (7 минут)

Хранительница Огня:

А что ещё объединяет людей, когда они собираются у костра? Конечно, песни! Давайте споём все вместе песню о дружбе.

Разученная заранее песня (или простая, известная всем). Варианты:

- *«Если с другом вышел в путь» (из м/ф «Весёлая карусель»)*
- *«Улыбка» (из м/ф «Крошка Енот»)*
- *«Вместе весело шагать» (В. Шаинский)*

Если есть гитара – вожатый играет. Если нет – фонограмма. Можно петь по куплету, а

припев – всем хором, стоя и взявшись за руки.

6. Игра «Свеча понимания» (10 минут)

Цель: дать каждому возможность высказаться и быть услышанным.

Хранительница Огня:

У меня есть волшебная свеча (показывает безопасную свечу на батарейке). Когда она горит, все слова, сказанные при ней, становятся особенно важными. Сейчас мы будем передавать свечу по кругу. Тот, у кого она в руках, может рассказать о том, что сегодня было хорошего, за что он хочет сказать спасибо отряду или кому-то из ребят. Можно сказать просто одно слово. Если не хочется говорить, можно просто подержать свечу и передать дальше.

Свеча идѐт по кругу. Ведущая начинает первая, задавая тон: «Я хочу сказать спасибо нашему отряду за то, что вы такие дружные. Мне было очень радостно сегодня с вами играть». Дети высказываются по желанию. Если кто-то стесняется, ведущая мягко помогает: «Может, ты хочешь сказать спасибо Саше за то, что он поделился игрушкой?»

7. Ритуал прощания «Искорки» (5 минут)

Хранительница Огня:

Наш огонѐк дружбы постепенно догорает, но тепло, которое мы получили, останется с нами. Давайте встанем в круг и представим, что мы – искорки одного большого костра.

Дети встают, берутся за руки.

Сейчас я буду передавать искорку – легонько пожму руку своему соседу. Он передаст дальше. И так по кругу. Когда искорка вернѐтся ко мне, мы все вместе поднимем руки вверх и скажем: «Мы вместе!»

Дети пожимают друг другу руки по кругу. Когда пожатие возвращается к ведущей, все поднимают сцепленные руки вверх и громко произносят: «Мы вместе!»

8. Прощание и сюрприз (5 минут)

Хранительница Огня:

Наш вечер подходит к концу. Но у огонька есть для вас маленький сюрприз – угощение, которым мы делимся друг с другом. Потому что даже сладости становятся вкуснее, когда мы едим их вместе.

Вожатые раздают угощение (например, печенье, зефир или сок), которое дети могут съесть прямо сейчас или взять с собой. Если есть возможность и костѐр настоящий – можно предложить детям (под присмотром вожатых) испечь зефир на палочках.

Хранительница Огня:

А теперь давайте поблагодарим наш огонѐк. Помашем ему ручками и скажем: «Спасибо, огонѐк!». И друг другу скажем: «Спасибо за этот вечер». Спокойной ночи, мои хорошие! Пусть вам приснятся добрые сны.

Дети под музыку уходят с площадки, взявшись за руки парами или группами.

Важные моменты для организаторов

- Если вечер проводится у настоящего костра, строго соблюдайте технику безопасности: дети сидят на безопасном расстоянии, не бегают, не толкаются, за костром следит ответственный взрослый.
- Если в помещении – убедитесь, что искусственный «костѐр» не пожароопасен (используйте LED-свечи, бумажные конструкции без открытого огня).
- Для детей 7–10 лет важно, чтобы взрослые (вожатые) сидели вместе с ними в кругу и активно участвовали во всех играх, показывая пример.

- Не затягивайте мероприятие: максимум 1 час 10 минут, иначе дети устанут и потеряют интерес.

- Если кто-то из детей не хочет участвовать в каком-то упражнении (например, говорить у свечи), не заставляйте – он может просто посидеть и послушать.

Альтернативные варианты

- **Вместо «Волшебного клубка»** можно использовать «Паутинку желаний» с цветными ленточками.
- **Вместо «Сердечных пожеланий»** – общее письмо отряда на большом листе, где каждый рисует свою ладошку и пишет пожелание.
- **Вместо свечи** можно передавать мягкую игрушку – «Дружка», который слушает и хранит секреты.

Такое мероприятие создаѐт тѐплую, доверительную атмосферу, помогает детям почувствовать себя частью единого целого и дарит незабываемые эмоции.

День 4

Концепция беседы «Герои сегодня – кто они?»

Актуальность:
В современном мире понятие героизма размыто: с одной стороны, СМИ и соцсети предлагают множество «героев» – от блогеров до спортсменов, с другой – настоящие поступки часто остаются незамеченными. Подросткам важно понять, что герой – это не обязательно персонаж из прошлого или кино, а обычный человек, который делает выбор в пользу добра, рискуя или жертвуя чем-то.

Цель:
Помочь участникам сформировать собственное представление о героизме в современном мире, увидеть примеры рядом с собой и осознать, что каждый может совершить героический поступок.

Формат:
Беседа-диалог с элементами дискуссии и рефлексии. Участники сидят в кругу, ведущий задаѐт вопросы, направляет обсуждение. Возможно использование коротких видео или реальных историй.

Структура (45–60 минут):

4. **Введение (5–7 мин):**

Ведущий задаѐт открытый вопрос: «Кто такой герой для вас?»

Краткий обзор: как менялось понятие героизма от древности до наших дней.

Акцент: сегодня герои не носят плащи, они – среди нас.

5. **Основная часть (30–40 мин):**
    - **Блок 1: Герои нашего времени.**
      Вопросы для обсуждения:

Кого из современников вы считаете героем? (спасатели, врачи, волонтѐры, учителя,

родители, учѐные)

Есть ли герои среди ваших знакомых? Расскажите.

Можно ли считать героем человека, который спасает животных? А блогера, собирающего миллионы на благотворительность?

- **Блок 2: Героизм в повседневности.** *Вопросы:*

Что труднее: совершить подвиг в экстремальной ситуации или каждый день делать маленькие добрые дела?

Бывали ли в вашей жизни ситуации, когда вы поступили героически (защитили слабого, признали ошибку, помогли в беде)?

Что останавливает людей от героических поступков? (страх, равнодушие, неуверенность)

- **Блок 3: Антигерои и ложные кумиры.** *Вопросы:*

Кого сегодня ошибочно называют героями? (примеры: скандальные блогеры, люди с сомнительной репутацией)

Чем популярность отличается от подвига?

6. **Заключение (10 мин):**

Подведение итогов: ведущий резюмирует, что герой – это не сверхчеловек, а тот, кто в нужный момент не прошѐл мимо.

Рефлексия: «Кто из присутствующих сегодня стал для вас маленьким героем?» (можно по кругу поблагодарить кого-то).

Мотивирующий вывод: каждый способен на героический поступок, главное – не бояться быть человеком.

Роль ведущего:

- Создаѐт доверительную атмосферу.
- Не навязывает своѐ мнение, а задаѐт вопросы.
- Приводит примеры реальных людей (можно подготовить короткие истории: о врачах в «красной зоне», о волонтѐрах, о детях, спасших утопающих, о пожарных).
- Следит, чтобы каждый желающий мог высказаться.

Результат:
Осознание подростками, что герои живут рядом, формирование уважения к повседневному подвигу обычных людей, желание самим быть внимательнее и добрее.

Смотр строя и песни

Цели

- Дать отрядам возможность проявить себя.
- Сплотить команду через совместное творчество.

- Создать позитивное, праздничное настроение.

Формат (1 час)

Мероприятие проводится на плацу или в зале. Каждому отряду даѐтся **15–20 минут** на подготовку перед началом смотра. За это время они должны:

- Выбрать командира.
- Придумать название и короткую речѐвку (2–4 строчки).
- Договориться об элементе формы (например, всем надеть что-то одного цвета или повязать галстуки/банданы).
- Вспомнить любую песню, которую все знают (можно даже не военную, а просто весѐлую, но подходящую по духу).

Структура

9. **Старт (5 минут)**
    - Общий сбор. Ведущий объявляет: «У вас есть 15 минут, чтобы превратиться в армейское подразделение!»
    - Отряды разбегаются готовиться.
10. **Подготовка (20–30 минут)**
    - Отряды самостоятельно (с помощью вожатого) придумывают речѐвку, выбирают песню, договариваются о внешнем виде, репетируют.
11. **Смотр (30–40 минут)**
    - Каждый отряд по очереди выходит на импровизированный плац.
    - Программа выступления:
        1. Командир громко объявляет: «Отряд (название) для прохождения торжественным маршем построен!»
        2. Отряд делает шаг вперѐд и хором кричит речѐвку (можно на месте).
        3. Проходит круг (или до определѐнной точки) строевым шагом, стараясь держать равнение.
        4. Поѐт один куплет песни (можно на месте или во время марша).
    - Жюри (вожатые, гости) оценивает: громкость, дружность, оригинальность, внешний вид.
12. **Финал (10 минут)**
    - Подведение итогов.
    - Награждение в номинациях: «Самые стройные», «Самые громкие», «Самая оригинальная речѐвка», «Самая дружная команда».

Критерии оценки

- Дружность (все ли участвуют, не сбиваются ли).
- Громкость и чѐткость речѐвки/песни.
- Общий настрой (улыбки, энергия).
- Элемент формы (старание).

День 5

Беседа по теме «Подвиги наших предков»

Длительность: 60–70 минут

Форма: мотивирующая беседа-диалог с элементами дискуссии, анализа кейсов и рефлексии

1. Вход в тему. Деконструкция понятия (7–10 минут)

Ведущий начинает без предисловий, с вопроса в круг.

Ведущий:

Давайте начистоту. Когда вы слышите слово «подвиг», что первое приходит в голову? Какие образы, ассоциации, может быть, цитаты?

Выслушивает ответы. Скорее всего, прозвучат: война, солдат, самопожертвование, герой, орден, «подвиг народа».

Хорошо. А теперь вопрос сложнее: **подвиг – это действие или состояние?** Это момент или процесс? Можно ли прожить жизнь как один большой подвиг? И есть ли у подвига обратная сторона – цена, которую платит не только герой, но и его близкие?

Сегодня я предлагаю поговорить о подвигах наших предков не как о музейных экспонатах, а как о точках выбора – моментах, где человек решает, кто он есть на самом деле. В физике есть понятие «точка бифуркации» – момент, когда система теряет устойчивость и может пойти по одному из нескольких путей. Подвиг – это и есть такая точка в жизни человека.

2. Подвиг как выбор: три истории для анализа (15–18 минут)

Ведущий:

Мы привыкли, что подвиг – это что-то однозначно героическое. Но давайте посмотрим на три реальные истории и попробуем понять мотивацию людей.

Кейс 1. Александр Матросов (1943 год)

19-летний парень закрыл своим телом амбразуру вражеского дзота, чтобы его рота могла пойти в атаку. Цена – жизнь. Результат – деревня взята, десятки однополчан остались живы.

Вопросы:

- Что важнее: жизнь одного или жизнь многих?
- Был ли у него выбор? (Формально – да, мог остаться в окопе).
- Можно ли считать этот поступок осознанным или это порыв, инстинкт?

Кейс 2. Дмитрий Карбышев (1941–1945)

Генерал, попавший в плен к фашистам. Ему предлагали сотрудничество, высокие посты, тёплое место. Он отказался. Его пытали, морили голодом, обливали водой на морозе, пока он не превратился в ледяную статую. Он не совершил одного яркого поступка, но его ежедневный выбор – не предать – длился годами.

Вопросы:

- Что тяжелее: один момент героизма или годы внутреннего сопротивления?
- Можно ли назвать подвигом то, что никто не видел?

3. Подвиг и возраст: взросление через испытания (8–10 минут)

Ведущий:

Вам сейчас по 15–17. Возраст, когда уже хочется быть взрослым, но ответственность ещё часто не ваша. Однако история знает примеры, когда ваши ровесники делали выбор, который определял судьбы.

Зоя Космодемьянская (18 лет)

Ушла в диверсанты, попала в плен к немцам, её пытали и повесили. Перед смертью крикнула жителям деревни: «Нас 170 миллионов, всех не перевешаете!»

Вопрос:

- Что даёт человеку силы не сломаться под пытками в 18 лет?

4. Подвиг в мирное время: где его место? (10 минут)

Ведущий:
Война – это очевидная ситуация выбора. А в мирной жизни есть место подвигу? Или это просто работа спасателей, врачей?

Пример 1. Врачи в «красной зоне» (ковид)
Люди сутками работали в защитных костюмах, задыхались, умирали сами, но спасали других. Это была не война с пулями, но война с вирусом.
Вопрос: Они герои или просто выполняли свою работу?

Пример 2. Обычный учитель
Учитель, который каждый день вкладывает душу в учеников, остаётся после уроков, верит в каждого, не даёт скатиться. Это подвиг или работа?

Мини-дискуссия в парах (3 минуты):
Приведите пример подвига из своей жизни или жизни знакомых, который не связан с войной. Что общего у этих примеров?
Общее обсуждение.

5. Наследие предков: что мы несём в себе? (8–10 минут)

Ведущий:
Мы говорили о других. Теперь о нас. У каждого из вас есть предки, которые жили в разное время: кто-то воевал, кто-то работал в тылу, кто-то пережил репрессии, голод, эвакуацию. Что вы знаете о них?
Вопросы для рефлексии (можно задавать по кругу или выборочно):

- Знаете ли вы истории своих прадедушек и прабабушек?
- Есть ли в вашей семье реликвии, которые передаются?
- Гордитесь ли вы своими предками? Стыдитесь ли чего-то?
- Влияет ли их опыт на вашу жизнь сегодня?

Ведущий:
Психологи говорят, что травмы и подвиги предков записаны в нашей памяти глубже, чем мы думаем. Мы несём в себе их страхи и их силу. Иногда, не зная истории, мы повторяем их ошибки. А иногда, зная, – обретаем опору.

Упражнение «Моё наследство» (5 минут):
Каждый про себя (или вслух по желанию) отвечает на вопрос: *«Какое качество моих предков я хочу унаследовать и пронести дальше?»* (Смелость, терпение, доброта, упорство, вера, умение прощать...)

6. Заключение. Точка опоры (5–7 минут)

Ведущий:
Мы сегодня не пришли к единому определению подвига. И хорошо. Потому что подвиг –это не формула, а живой поступок живого человека. Для кого-то подвиг – умереть за Родину. Для кого-то – прожить честную жизнь и вырастить достойных детей. Для кого-то – сказать «нет» там, где все говорят «да».
Наши предки оставили нам не только землю и дома. Они оставили нам свой генетический код, свои истории, свои ошибки и свои победы. И мы вольны выбирать, что с этим делать. В жизни каждого из вас наступит момент, когда нужно будет решить: кто ты? С кем ты? Зачем ты? В этот момент вы вспомните сегодняшний разговор. И может быть, чей-то пример станет для вас точкой опоры.
Спасибо, что были сегодня здесь. Спасибо за честность.

Минута тишины (по желанию).

Можно завершить музыкальным фрагментом.

Рекомендации для ведущего (важно!)

1. **Без пафоса.** Старшеклассники остро чувствуют фальшь. Говорите спокойно, честно, допускайте сомнения: «Я не знаю ответа на этот вопрос, давайте подумаем вместе».
2. **Право на молчание.** Никто не обязан делиться личными историями, если не хочет. Уважайте границы.
3. **Без оценок.** Если кто-то скажет, что не считает Матросова героем, не набрасывайтесь. Спросите: «А что для тебя тогда героизм?» Дискуссия важнее готового ответа.
4. **Будьте готовы к цинизму.** Подростки часто прячут за цинизмом растерянность. Не обижайтесь, а пробуйте копнуть глубже.
5. **Современные примеры.** Обязательно имейте в запасе 2–3 истории последних лет (о волонтѐрах, спасателях, просто людях, которые совершили нравственный выбор), чтобы показать: подвиг – не только в прошлом.
6. **Время.** Не затягивайте. Лучше закончить на 5 минут раньше, чем задержать и потерять внимание.

Концепция исторического квеста «Дорогами памяти»

Идея

Командная игра-путешествие по станциям, посвящѐнная подвигам предков в истории России (с акцентом на Великую Отечественную войну). Участники выступают в роли поискового отряда, который восстанавливает утраченные страницы прошлого, выполняя интерактивные задания и собирая свидетельства героизма.

Цели

- Воспитание уважения к истории и подвигам предков.
- Расширение знаний о ключевых событиях, героях, тружениках тыла.
- Развитие навыков командной работы, логического мышления, взаимопомощи.
- Эмоциональное погружение в тему через активные формы.

Формат

- **Продолжительность:** 1,5–2 часа.
- **Участники:** команды по 8–12 человек (можно разделить на младшую 11–13 и старшую 14–17 группы или сделать смешанные).
- **Количество станций:** 5–7.
- **Место проведения:** территория лагеря (улица/помещение).

Легенда

«Вы – участники поискового отряда «Память». Вам предстоит пройти дорогами, по которым шли наши предки-герои, собрать разрозненные свидетельства их подвигов и восстановить историческую правду. Каждое выполненное задание вернѐт ещѐ одну

страницу памяти. В финале из собранных фрагментов сложится главная фраза, которую мы обязаны помнить всегда».

Станции (примерный перечень)

8. **«Шифровка»** – расшифровать донесение времѐн войны с помощью азбуки Морзе или шифра Цезаря.
9. **«Медсанбат»** – оказать первую помощь «раненому», ответить на вопросы о подвигах военных медиков.
10. **«Оружие Победы»** – на время собрать/разобрать макет автомата (или собрать пазл с техникой), угадать образцы вооружения по описанию.
11. **«Памятники героям»** – по фотографии или описанию определить название памятника, место, событие или героя, которому он посвящѐн.
12. **«Тыл – фронту»** – решить кейсы о трудовых подвигах: сопоставить продукцию и заводы, ответить на вопросы о жизни в тылу.
13. **«Песни войны»** – угадать мелодию и исполнить куплет военной песни всей командой.
14. **«Семейная память» (опционально)** – команда заранее готовит короткий рассказ о своѐм родственнике-герое; на станции делится им, получая дополнительный балл.

Оформление и реквизит

- Маршрутные листы для каждой команды.
- Карточки с шифрами, бинты, макеты оружия, пазлы, фото памятников, аудиозаписи.
- Элементы военной атрибутики (пилотки, флажки) для атмосферы.
- Для финала: свечи или бумажные фонарики, фонограмма метронома.

Финал

Все команды собираются на общей площадке. Из полученных на станциях фрагментов (букв, слов, частей пазла) складывается общая фраза, например: **«Никто не забыт, ничто не забыто».** Проводится минута молчания, зажжение свечей, общее исполнение песни «День Победы» или «Катюша».

Адаптация по возрастам

- **11–13 лет:** упрощѐнные шифры, больше наглядности, акцент на эмоции и простые факты.
- **14–17 лет:** усложнѐнные логические задания, исторические справки, требующие анализа, возможность дискуссии на станциях.

Результат

Участники не только проверяют и углубляют свои знания, но и проживают историю эмоционально, чувствуют сопричастность к подвигу предков, учатся работать в команде и ценить память.

Концепция мероприятия «Поклонимся великим тем годам»

Идея: мероприятие посвящено памяти героев Великой Отечественной войны. Это день благодарности, скорби и гордости за подвиг предков. В основе – литературно-музыкальная композиция с элементами театрализации, общим исполнением песен и минутой молчания. Главный акцент – на эмоциональном переживании и единении всех участников независимо от возраста.

Цели:

- Воспитание уважения к истории своей страны, чувства благодарности к ветеранам и труженикам тыла.
- Формирование патриотических чувств, гордости за подвиг народа.
- Создание атмосферы сопричастности к общему историческому прошлому.
- Развитие творческих способностей детей через участие в чтении стихов, исполнении песен, театральных сценках.

Учѐт возрастных особенностей

Для самых маленьких (7–10 лет) важно избегать излишнего трагизма, делать упор на понятные образы: солдат, медсестра, дети, помогающие взрослым. Они могут участвовать в массовом исполнении песен, читать короткие стихи, выступать в несложных сценках.

Подростки 11–14 лет способны воспринимать более серьѐзный материал: стихи о войне, реальные истории героев, исполнять песни, участвовать в театральных постановках.

Старшие (15–17 лет) могут выступать в роли ведущих, чтецов, вокалистов, организаторов. Для них важно осмысление подвига, нравственного выбора, связи поколений.

Форматы проведения

Мероприятие может проходить в разных форматах в зависимости от условий лагеря и погоды. Это может быть торжественная линейка с концертом на сцене, литературно-музыкальная гостиная в зале, тематический вечер у костра или интерактивная программа с видеорядом. Возможно сочетание элементов: общее построение, затем концертная часть и финальная акция.

Примерная структура мероприятия

- Мероприятие длится около часа и состоит из нескольких тематических блоков.
- Вступление занимает пять минут: звучит песня «Вставай, страна огромная», ведущие объявляют начало, говорят о значении Дня Победы, объявляется минута молчания под метроном.
- Первый блок «Дороги войны» посвящѐн солдатам на фронте. Чтецы читают стихи о войне, исполняется песня «В землянке» или «Эх, дороги».
- Второй блок «Дети и война» рассказывает о тех, чьѐ детство пришлось на военные годы. Это могут быть стихи или короткая сценка, песня «Дети войны» или «Орлѐнок».
- Третий блок «Женщины на войне» затрагивает тему женщин-героев: лѐтчиц, снайперов, медсестѐр, тружениц тыла. Здесь уместен танец (вальс или «Синий платочек») и стихотворение.

- Четвёртый блок «Победа» посвящён маю 1945 года. Чтецы читают стихи о победной весне, все вместе исполняют первый куплет и припев песни «День Победы».
- Финал занимает около пяти минут. Ведущие произносят слова благодарности, запускаются воздушные шары или бумажные журавлики, звучит общая песня «Катюша» или повтор «День Победы».

Ресурсы и подготовка

Для проведения мероприятия необходимы микрофоны, колонки, ноутбук с фонограммами песен, метронома, а также при желании проектор для показа военной хроники. Желательно подготовить элементы военной формы для ведущих и участников сценок, свечи (электрические или в стаканах) для создания атмосферы, георгиевские ленточки для раздачи всем участникам. За два-три дня до мероприятия выбираются ведущие, чтецы, вокалисты, танцоры, с ними проводятся одна-две репетиции. Отряды оповещаются, при необходимости изготавливаются бумажные журавлики на творческих мастерских.

Ключевые принципы проведения

Главное – искренность, отсутствие пафоса. Важно, чтобы каждый ребёнок почувствовал себя причастным, даже если у него маленькая роль. Мероприятие не должно быть развлекательным шоу, это день памяти и благодарности. Объединение всех возрастов в общих песнях и минуте молчания создаёт особую атмосферу единства.

Ожидаемый результат

Дети разных возрастов проникнутся уважением к подвигу предков, узнают новые факты и имена героев, испытают чувство гордости за свою страну. Мероприятие сплотит лагерь и оставит глубокий эмоциональный след, напомнив о ценности мира и важности сохранения исторической памяти.

День 6

«Будущее в наших руках»

Беседа с элементами игры «Модель человеческого общения»

Ход (сценарий) беседы

«Самая главная роскошь на земле — это роскошь человеческого общения» Антуан де Сент-Экзюпери.

1. Вступительная часть. Игра «Снежинка»

Добрый день! Начнем мы с вами с небольшого и интересного эксперимента. Перед вами лежат обычные листы бумаги. Возьмите их, пожалуйста. Ваша задача — внимательно слушать мои команды и выполнять их, не глядя на соседей:

11. Согните лист ровно пополам.
12. Оторвите верхний правый уголок.
13. Снова сверните лист пополам.
14. Опять оторвите правый уголок сверху.
15. И в третий раз проделайте то же самое: согните и оторвите верхний правый угол.

А теперь разверните свои «снежинки» и покажите их друг другу.
— Что же у нас получилось? (Они все разные, непохожие).
— О чем нам это говорит? (Мы все уникальны, и наше восприятие мира тоже уникально. Даже простую инструкцию мы поняли и выполнили по-своему).

— Как вы думаете, зачем мы это сделали? (Чтобы понять: не бывает «правильных» или

«неправильных» листков, как не бывает плохих или хороших людей. Мы просто разные. Но именно это различие иногда мешает нам понять друг друга).

В психологии столкновение из-за этих различий называется конфликтом. **Конфликт** — это ситуация, когда сталкиваются наши интересы, желания или взгляды, и каждый тянет одеяло на себя, забывая о другом.

Чтобы таких столкновений было меньше, а радости от разговоров — больше, нам нужно освоить несколько секретов успешного общения. Этому и будет посвящено наше занятие.

2. Основная часть

а) Из чего же состоит наше общение?

Как вы думаете, что такое «общение» простыми словами? (Это разговор, контакт, возможность делиться мыслями и чувствами).

Ученые провели исследования и выяснили удивительную вещь: когда мы говорим с кем-то, слова играют не самую главную роль!

- Всего **7%** информации мы передаем через **слова** (то есть через то, ЧТО именно мы говорим).
- **38%** информации мы передаем через **голос** (интонацию, громкость, скорость речи — говорим мы радостно, сердито или удивленно).
- А целых **55%** информации мы считываем и передаем без слов — через **взгляд, позу, жесты и выражение лица (мимику)**.

Получается, что наш разговор — это айсберг. Маленькая верхушка — слова, а огромная подводная часть — наши эмоции и тело.

б) Тренируемся общаться без слов и с интонацией

Давайте проверим это на практике. Представьте ситуации:

7. Нужно сделать замечание другу, но так, чтобы он не обиделся и не начал ссору. Попробуйте сказать это только интонацией (без слов или с нейтральными словами).
8. Мама расстроена и ругает вас за проступок. Ваша задача — успокоить ее, подобрав нужные слова и тон.
9. Скажите простую фразу «Доброе утро» разными голосами: как робот, как будто вы только что выиграли миллион, как будто на улице льет дождь и у вас плохое настроение, как будто вы хотите кого-то разбудить.

в) Игра «Безмолвная схватка»

В жизни мы постоянно сталкиваемся с людьми в автобусе, в коридоре, в столовой. И наше настроение часто зависит от того, как проходят эти короткие встречи. Сейчас мы поиграем. Правила просты: вы свободно ходите по комнате. Можно касаться друг друга, легонько толкаться, задевать плечом. Но есть одно важное условие — полное молчание. Ни звука!

(После игры)

— Поделитесь ощущениями. Сложно было молчать?

— Появилось ли у кого-то раздражение или злость?

— Как вы думаете, если бы мы сейчас заговорили, помогли бы слова избежать случайной ссоры?

— Какой вывод можно сделать? (Словами можно сгладить острый угол, даже если вы случайно кого-то толкнули).

г) Конкурс «Копилка вежливости»

Давайте устроим небольшое соревнование и пополним нашу копилку хороших слов. Разделимся на две команды:

- Первая команда вспоминает все слова **приветствия** (кроме обычного «Здравствуйте»).
- Вторая команда вспоминает слова **извинения**.

(Ребята соревнуются, кто назовет больше вариантов: «Добрый вечер», «Приветствую», «Салют», «Извините», «Простите, пожалуйста», «Мне очень жаль», «Виноват» и т.д.)

д) Секреты успешного разговора

Тот, кто думает, что может прожить один, глубоко ошибается. Но и тот, кто считает, что все должны крутиться вокруг него, ошибается еще сильнее. Общение — это как игра по правилам. Давайте вместе составим шпаргалку идеального собеседника:

11. **Улыбка** — это ключ, который открывает любые двери.
12. **Умение слушать** — самое редкое и ценное качество. Не перебивай, дай высказаться.
13. **Имя человека** — помните, что для каждого из нас нет звука приятнее, чем собственное имя.
14. **Искренний интерес** — старайтесь понять, чем живет другой человек.
15. **Спокойствие** — даже если внутри ураган, старайся держать себя в руках.

3. Заключение. Притча «Все в твоих руках»

Наше занятие подходит к концу.
— Что сегодня было для вас самым неожиданным?
— Какой секрет общения вы возьмете с собой?

А закончить мне хочется одной мудрой историей.
Давным-давно в горах жил мудрец. Люди шли к нему за советом, и он помогал каждому. Одному завистнику это не нравилось. Он решил опозорить мудреца. Поймал бабочку, зажал ее в кулаке и пошел к мудрецу с вопросом:
— Скажи, что у меня в руке?
Мудрец ответил: — Бабочка.
— А какая она: живая или мертвая? — хитро спросил завистник, думая про себя: «Скажет «живая» — я сдавлю ее, скажет «мертвая» — я разожму пальцы, и она улетит».
Но мудрец посмотрел на него и тихо сказал: **— Все в твоих руках.**
Помните, ребята, ваше настроение, ваши друзья и то, как сложится ваш разговор — все это в ваших руках. Учитесь общаться, ищите нужные слова, и тогда у вас все будет хорошо!

Беседа с элементами творческих заданий «Познай самого себя»

Оборудование: ватман, фломастеры, карандаши.

Ход (сценарий) беседы

1.Организационный момент

Участники группы садятся в круг и начиная с ведущего начинают рассказывать о том, что у них лучше всего получается.

Ведущий: Сейчас тот, у кого в руках мячик, должен рассказать, что у него лучше всего получается делать (готовить, шить, снимать видео для «Тик-тока» и т. д.).

Обсуждение:

Если среди вас те, кто хочет работать там же где и ваши родители?

Какая профессия для вас самая значимая?

2. Творческая деятельность, групповая работа.

Этап 1. Узнай себя. С чего начинается выбор пути? С понимания своих склонностей. Сейчас мы проведем быстрый и интересный тест (методика ДДО), который распределит нас по разным профессиональным стихиям.

Этап 2. Стихии труда. Итак, результаты готовы! У нас образовалось пять творческих лабораторий:

- Лаборатория «Природа» (исследователи лесов, полей и животных).
- Лаборатория «Техника» (повелители машин и механизмов).
- Лаборатория «Человек» (мастера общения и помощи).
- Лаборатория «Знак» (хранители цифр, схем и текстов).
- Лаборатория «Искусство» (творцы прекрасного).

Этап 3. Творческая мастерская. Каждая лаборатория получает «паспорт» (табличку), лист для будущего шедевра (ватман) и краски/карандаши.

Миссия (креатив). Представьте, что вам нужно рассказать о своей профессии тем, кто о ней ничего не знает. Сделайте это через рисунок!

- Выберите самую интересную профессию в вашей группе.
- Создайте плакат-образ «Я — профессионал». Нарисуйте героя своего дела: его рабочий день, его инструменты (от молотка до микроскопа), его «рабочую среду». Главное — чтобы, глядя на ваш рисунок, сразу было понятно: кто это, где он находится и чем занимается.
- У вас есть 30 минут, чтобы создать свой шедевр и подготовиться представить его другим командам!

Презентовать профессию (рассказать о ней) необходимо с учетом следующих критериев:

- Мотив выбора данной профессии (почему, зачем и как он выбрал именно эту профессию).
- Образование (где и какое образование он получил).
- Способности (какими способностями, умениями, навыками он обладает).
- Личность (какими личностными качествами он обладает).
- Востребованность на рынке труда (где, кем и как он осуществляет свою профессиональную деятельность).
- Заработок и карьерный рост (сколько он зарабатывает и что его ждет в дальнейшем).
- Результаты деятельности (польза, «нужность», эффективность).
- Условие победы – побеждает та команда, которая выполнила все условия презентации и смогла доказать или заставить поверить, что их профессия самая лучшая, востребованная и интересная.

3. Игра «Кто больше знает профессий»

Группе нужно назвать те профессии, которые относятся к их мини-группе (ветеринар, летчик, строитель).

4. Рефлексия. Обсуждение тренинга (обратная связь)

Время: 5 минут.

Ведущий: Наше занятие подошло к концу, и сейчас каждый из вас попробует высказать свое мнение о тренинге.

Вопросы:

1. Как вы отнеслись к теме нашего тренинга, считаете ли данную тему актуальной?
2. Что вам понравилось на тренинге?
3. Что не понравилось? Почему?

Ведущий: Огромное спасибо всем за работу! До следующей встречи!

Проект по теме «Сотвори свое будущее»

Предложить участникам создать проект на основе полученной информации по выбору индивидуальный или групповой в форме стенгазеты, рисунков, памяток и т. д. По завершении проекта представить и разместить в отрядном уголке.

День 7

«Хранители культуры»

Программа фестиваля «Сказки у общего костра»

Сам фестиваль строится следующим образом:

13. Зачин (Сбор у костра). Ведущие в народных костюмах объявляют об открытии, звучит «сказительская» музыка (гусли, варган, курай). Зажигается символический «общий костер» (можно использовать пиротехнический эффект, оранжевые ткани с подсветкой и вентилятором или просто включить светодиодную гирлянду, сложенную в виде костра). Ведущий произносит напутствие: *«Сказка ложь, да в ней намек — добрым молодцам урок»*.
14. Парад-шествие «Лица России». Каждый отряд в национальных костюмах (или с элементами) проходит круг почета под музыку своего народа. Это создает атмосферу фестиваля и позволяет всем увидеть друг друга.
15. Конкурс инсценировок. Отряды показывают свои спектакли. Продолжительность одного выступления — 5-7 минут. Важно, чтобы сюжет был динамичным и понятным всем зрителям. Допускается использование фонограммы (шумы леса, ветра, национальная музыка), но акцент делается на живой звук и голоса.
16. Хороводная пауза. Между выступлениями проводятся интерактивные игры с залом:
    - Загадки о сказочных героях разных народов.
    - Подвижные игры народов России (например, белорусская игра «Волк и козлята», татарская «Тимербай» или дагестанская «Достань шапку»).
17. Кульминация (Сказка от вожатых). Пока жюри подводит итоги, вожатые показывают «подарок» — небольшую сценку-экспромт, пародию на известную сказку или зажигательный флешмоб с элементами народных танцев (например, соединение «Калинки» и современного рока).
18. Костер Дружбы (Финал). Объявление результатов, вручение дипломов и сладких призов. Важно наградить не только победителей, но и отдельные номинации: «Лучший костюм», «Самая добрая сказка», «За сохранение традиций», «Лучший актер/актриса». Финальный аккорд — все отряды, взявшись за руки, водят большой хоровод вокруг символического костра и поют общую песню о дружбе (например, «Большой хоровод» или «Ты да я, да мы с тобой»).

Критерии оценки выступлений (для жюри)

- Раскрытие темы и народного колорита (насколько точно передан дух выбранного народа).
- Артистизм и режиссура (сыгранность команды, эмоциональность).
- Сценография и костюмы (оригинальность, использование подручных материалов, «узнаваемость»).
- Интерактивность и контакт со зрителем (вовлечение зала в действие).
- Соблюдение регламента (тайминг).

Возможные номинации для сказок (примеры)

- Русская сказка: «Царевна-лягушка» (инсценировка эпизода с пиром), «Каша из топора» (бытовая комедия).

- Татарская сказка: «Шурале» (страшилка с юмором про лесного духа), «Три дочери» (притча о добре и зле).
- Сказка народов Севера: «Как ворон и сова друг друга покрасили» (этиологическая сказка), «Кукушка» (трогательная история о матери).
- Кавказская сказка: «Осѐл и соловей» (басня), «Волк, лиса и петух» (адаптированный вариант народного эпоса).
- Сказки народов Поволжья (марийские, мордовские): «СереброзубаяПампалче» (красивая легенда о девушке-птице).

Этот фестиваль станет не просто конкурсом, а настоящим праздником единства, где через игру и творчество дети прикоснутся к истокам народной культуры.

Блок «Большая семья – тверская традиция»
Раздел I длядетей 7-10 лет

День 1. «Семья – это мы»

Тема: «Моя семья — мой маяк: путешествие к семейным ценностям»

Основная идея: Семья — это не просто люди, живущие под одной крышей. Это невидимый, но очень прочный «фундамент» или «маяк», который освещает путь каждому из нас. Ценности — это «кирпичики», из которых строится этот фундамент.

Цель: помочь детям осознать и сформулировать, что такое семья и какие ценности/традиции/правила делают их семью уникальной и крепкой.

Ход беседы (4 этапа)

1. Разминка-погружение (5 минут)

- **Вопрос:** «Закройте глаза и вспомните запах, который пахнет для вас домом» (пирожки, стиральный порошок, папин одеколон, кофе).
- **Вывод:** У каждого это что-то свое, но это вызывает чувство тепла и безопасности. Это первая "ценность" — уют и безопасность.

2. Основной блок: "Строим дом ценностей" (15-20 минут)

Рисуем на доске (или просто перечисляем) контуры дома.

Ведущий задает вопрос: «На чем держится крепкая семья? Давайте заложим кирпичи в фундамент».
Для каждого возраста можно предложить свои "кирпичики" и обсудить их:

Для младших (7-10 лет): «Вместе», «Помощь», «Жалко» (сострадание), «Праздник».

- *Игра:* «Назови ласково» (маму, папу, брата).

3. Интерактив «Сокровища нашей семьи» (10 минут)

Разделить на пары или группы.

Задание: Вспомнить и записать одну странную, смешную или трогательную традицию вашей семьи (например: «Каждое воскресенье мы печем блины», «Папа будит меня песнями», «Мы собираем пазлы на Новый год»).

Обсуждение: «Почему это важно? Что было бы, если бы это исчезло?».

4. Рефлексия: «Чемодан в дорогу» (5 минут)

Метафора: Мы отправляемся в большую жизнь, и нам нужен багаж.

Вопрос: Какую **одну** ценность из тех, что мы сегодня обсуждали, вы бы точно взяли с собой в свою будущую взрослую семью?

(Вариант: передаем мягкую игрушку по кругу, и каждый говорит одно слово).

Советы для ведущего:

1. **Никакой морали.** Не говорить «так надо». Спрашивать: «А тебе как было бы хорошо? А что бы ты чувствовал?».
2. **Личный пример.** Если ведущий готов, можно рассказать короткую смешную историю о своей семье (даже о конфликте, который закончился примирением). Это создает доверие.
3. **Адаптация лексики:**

Малышам: говорим о любви и помощи.

Логичным продолжением беседы будет начало работы по созданию рисунков по теме: **«Семейная реликвия»**

Музыкальный фестиваль «Песни моей семьи» — это творческий фестиваль-конкурс, посвященный семейным музыкальным традициям. Он призван напомнить детям о ценности семейных уз, о песнях, которые передаются из поколения в поколение, и о том, что музыка объединяет людей независимо от возраста и национальности. Каждый отряд представляет одну или несколько песен, которые имеют значение для их семей или отражают семейные ценности.

Цели:

- **Воспитательная:** Укрепить связь детей с их семейными корнями, вызвать интерес к истории своей семьи через песни, которые пели бабушки и дедушки.
- **Творческая:** Развить вокальные, артистические и сценические навыки детей, поощрить интерпретацию знакомых мелодий.
- **Командообразующая:** Объединить отряд вокруг общей идеи, создать атмосферу взаимопомощи и поддержки при подготовке номера.
- **Культурно-просветительская:** Познакомить детей с разнообразием музыкального наследия (народные песни, военные, колыбельные, авторские песни разных эпох) и показать, что в каждой семье есть свои сокровища.

Подготовка длится в течение блока и включает несколько шагов, чтобы дети не просто выучили песню, но и прочувствовали ее.

Этап 1: «Семейный архив» (Сбор материала)
Каждому отряду дается задание: провести «исследование» — вспомнить, какие песни поют (или пели) дома, расспросить родителей, бабушек и дедушек по телефону или вспомнить лагерные вечера. Вожатые помогают выбрать одну-две песни, которые будут интересны для исполнения. Это могут быть:

- Колыбельные, которые пела мама.
- Песни, которые пели в походах (под гитару).
- Песни военных лет, если семья хранит память о ветеранах.

- Современные песни, которые любит вся семья.
- Народные песни региона, откуда приехали дети.

Этап 2: «Музыкальная гостиная» (Разучивание и аранжировка)
Отряды разучивают песни. Можно привлечь музыкального работника лагеря или вожатых, владеющих инструментом. Важно обсудить, как лучше исполнить песню: хором, с солистами, добавить элементы инсценировки, подобрать простые движения или рассадить всех вокруг «костра» и создать эффект домашних посиделок.

Этап 3: «История одной песни» (Подготовка рассказа)
Каждый номер должен предваряться небольшим рассказом (1-2 минуты) от членов отряда о том, почему выбрана эта песня, что она значит для их семей. Это добавит глубины и душевности выступлению.

День 2«Семейный очаг»

Концепция музыкальной гостиной «Семь нот о главном»

Идея: Уютный вечерний концерт, где музыка становится языком, объединяющим детей разных возрастов, вожатых и темы семьи, дома, детства. Формат напоминает квартирник (творческий вечер, проходящий в уютной обстановке (обычно дома у кого-то из участников или в небольшом помещении) для узкого круга зрителей) или посиделки у костра.

Структура (40–50 минут):

1. **Вступление (ведущий):** Тёплые слова о том, что лагерь — тоже семья. Зажигается символический «домашний очаг» (фонарики или свеча на сцене).
2. **Музыкальные блоки (3–4):**

«Колыбельная» – тихая песня (от вожатых или старших), под которую младшим раздают мягкие игрушки или звёздочки.

«Детство» – попурри из песен из мультфильмов («Облака», «Улыбка»). Можно караоке с залом.

«Семейный альбом» – лирическая песня о родителях, бабушке, доме («Папа может», «Бабушка рядышком»).

«Вместе весело шагать» – финальная зажигательная песня, которую все поют хором (можно с простыми движениями).

3. **Интерактив:** Минута тишины «Позвони маме мысленно» или запуск бумажных самолётиков с пожеланиями своей семье.

Финал: Общее фото с зажжёнными фонариками телефонов и исполнение песни «Солнечный круг» или «Мы желаем счастья вам».

Игра по станциям «Семейные ценности»

Идея: Команды (отряды) путешествуют по станциям, выполняя задания, связанные с семейными ценностями. На каждой станции они получают «ключ» (часть пазла или жетон). В финале из собранных ключей складывается общий символ (например, «Дом» или «Сердце»).

Станции (7–10 штук, время 5–7 минут):

1. **«Родословное дерево»** – из набора карточек (бабушки, дедушки, дети) нужно правильно выстроить семейное древо.
2. **«Дом моей мечты»** – из кубиков/бумаги построить дом и перечислить, что делает семью крепкой.
3. **«Семейный обед»** – сервировка стола или угадывание традиционных блюд по описанию.
4. **«Мамины помощники»** – эстафета: навести порядок (собрать разбросанные вещи) или развесить платочки.
5. **«Семейный альбом»** – из фотографий (карточек) выбрать те, где изображены семейные моменты, и объяснить почему.
6. **«Сказочная семья»** – угадать героев сказок (например, «три медведя», «репка») по описанию или собрать пазл.
7. **«Комплименты»** – каждый участник говорит соседу доброе слово (станция на доверие и тѐплую атмосферу).
8. **«Семейные традиции»** – придумать и показать пантомимой одну традицию (встреча Нового года, день рождения, пикник).

Финал: Общее построение. Из собранных ключей (деталей) собирается большая эмблема «Счастливая семья». Все вместе исполняют общий танец или песню «Мы одна семья».

День 3«Семейный альбом»

Беседа по теме: «Мастерство в наследство»

Идея: Разговор о том, кем работают родители, бабушки и дедушки, как профессии передаются в семье и почему труд важен для каждого. Беседа строится на личных историях детей, интерактиве и уважении к разным профессиям.

Цель: Познакомить с разнообразием профессий, показать ценность труда, укрепить гордость за свою семью.

Ход беседы (30–40 минут):

1. **Вступление (5 мин):** Ведущий задаѐт вопросы: «Кто знает, кем работают мама и папа? А бабушка?». Рассказывает притчу о важности любого труда.
2. **Основная часть (20 мин):**
    - **«Профессия в загадках»:** Ведущий загадывает загадки о разных профессиях (врач, учитель, строитель, водитель и т.д.), дети хором отвечают.

- **«Угадай, кто я?»:** Несколько желающих выходят и пантомимой показывают профессию своего родителя, остальные угадывают.
- **«Семейные династии»:** Ведущий рассказывает о семьях, где несколько поколений работают в одной сфере (примеры из известных семей или просто история). Спрашивает, есть ли у кого-то такие династии в роду.

3. **Рефлексия (5 мин):** Каждый по кругу (или желающие) говорят одно предложение: «Я горжусь своей семьёй, потому что...» или «Когда я вырасту, я хочу быть как мама/папа, потому что...».
4. **Финал:** Общая фотография с рисунками или ладошками, на которых написана профессия семьи. Можно предложить детям нарисовать дома портрет семьи на работе.

Мастер-класс по созданию символа семьи

Идея: Создание руками детей уникального символа, который отражает ценности, традиции и особенности их семьи. Это может быть герб, декоративное панно и др.

Цель: Через творчество осмыслить понятие «семья», развить гордость за свои корни и создать осязаемый символ, который можно увезти домой.

Материалы: Картон, цветная бумага, фетр, лоскутки ткани, нитки, бусины, фломастеры, клей, ножницы, природные материалы (шишки, листья), рамки для фото.

Ход мастер-класса (40–50 минут):

1. **Введение (5 мин):** Ведущий говорит о том, что у каждой семьи есть свои символы: гербы, фамильные украшения, реликвии. Предлагает сегодня создать свой символ.
2. **Выбор формата (5 мин):** Участники выбирают, что будут делать:
   - **Герб семьи:** Щит, поделенный на части (увлечения, профессии, традиции).
   - **Древо жизни:** Аппликация дерева с ладошками-листьями (каждый подписывает имя члена семьи).
   - **Фоторамка «Дом»:** Украшение картонной рамки символами (солнце, сердце, очаг).
3. **Практическая работа (25 мин):** Дети мастерят под руководством вожатых. Можно включить тихую фоновую музыку.
4. **Презентация (5 мин):** Желающие выходят и рассказывают, что означает их символ, почему выбрали такие цвета или элементы.

Финал: Общее фото с работами. Мастер-класс заканчивается мыслью, что самый главный символ семьи — это любовь и забота, а поделка будет напоминать об этом.

Игра «Остров дружбы»

Цель и задачи игры:

1. Формирование навыков кооперации, взаимопомощи и поддержки в условиях смоделированного дефицита ресурсов.
2. Развитие способности к совместному планированию, выработке общей стратегии и невербальной коммуникации.
3. Преодоление физических и психологических барьеров в группе через необходимость тесного тактильного контакта.
4. Перевод эмоции сопереживания и желания помочь в конкретное практическое действие.
5. Создание позитивного опыта совместного преодоления трудностей, укрепление командного духа.

Материалы:

- Прочный коврик, лист картона или кусок обоев размером примерно 1,5 х 1,5 м (изначально).
- Секундомер или таймер.
- Опционально: аудиозапись со звуками шторма, океана для создания атмосферы.

Ход игры:

1. Подготовка (3-5 минут)

«Остров» (коврик) располагается в центре просторного помещения. Ведущий очерчивает вокруг него воображаемое «море». Пол вокруг «острова» становится «водой», в которой «кишат акулы» (или можно использовать другой образ, например, «ледяная вода»).

2. Вводная часть (5-7 минут)

Ведущий собирает команду вокруг «острова» и объявляет:
«Вы – команда путешественников, чей корабль потерпел крушение. Вам удалось добраться до этого крошечного спасительного острова. Но начинается прилив, и остров начинает медленно уходить под воду! Ваша общая задача – удержаться на нем всем вместе и не упасть в бушующие воды!»

Обсуждение правил безопасности:

Главное правило: Никто не должен касаться «воды» (пола за пределами коврика).

Запрещены любые действия, которые могут навредить другим (толчки, щекотка).

Необходимо быть внимательными и поддерживать друг друга, особенно тех, кто меньше или слабее.

Решение должно быть общим!

3. Основная часть (20-25 минут)

- **Первый этап – «Высадка на остров»:**

Задача: Всем участникам разместиться на «острове» и продержаться 1 минуту.

Дети самостоятельно пытаются найти решение. Обычно на этом этапе они просто плотно встают друг к другу.

Ведущий фиксирует, как они договариваются, кто берет на себя роль организатора.

- **Второй этап – «Прилив»:**

После успешного выполнения первого задания ведущий объявляет: «Прилив усиливается! Остров становится меньше!» и складывает коврик пополам.

Задача усложняется. Теперь детям необходимо не просто стоять, но и физически поддерживать друг друга: обнимать, брать на руки самых маленьких, создавать «живую пирамиду».

Ведущий наблюдает за процессом, подбадривая команду: «Смотрите, Кате не хватает места! Как вы можете ей помочь?», «Отлично, вы держите друг друга – так намного устойчивее!»

- **Третий этап – «Шторм» (максимальное усложнение):**

«Остров» складывается еще раз, до минимально возможного размера.

Задача: удержаться 30 секунд. На этом этапе успех возможен только при полном объединении усилий: дети крепко обнимаются, самые сильные держат на руках или спинах самых легких, кто-то может встать на одну ногу, чтобы освободить место.

4. Заключительная часть (10 минут)

- **«Спасение!» и рефлексия:**

После финального испытания ведущий объявляет, что «шторм стих» и «подошла спасательная шлюпка». Все «спасены».

Дети садятся в круг на «спасенном» острове для обсуждения.

- **Вопросы для рефлексии:**

  Что помогало вам удержаться? (Ожидаемые ответы: мы держались друг за друга, помогали тому, кто падает, придумали, как встать).

Что вы чувствовали, когда остров становился все меньше? (Страх, азарт, волнение).

Кто и как вам помог? Приведите пример. (Например: «Витя меня держал за руку, а я помогал Лене удержать равновесие»).

Что было бы, если бы каждый действовал сам по себе? (Мы бы все упали в «воду»).

Где в жизни нам может пригодиться умение так действовать вместе?

- **Итог от ведущего:**

«Сегодня вы на собственном опыте убедились, что вместе, поддерживая друг друга, можно справиться с любой, даже самой сложной ситуацией. Вы не просто стояли на коврике – вы стали настоящей командой».

Примечания:

Психологическая безопасность: Следите за тем, чтобы тактильный контакт был уместным и не вызывал дискомфорта. Пресекайте любые насмешки. Если ребенок стесняется, он может сначала быть «наблюдателем» или встать с краю.

Адаптация сложности: Размер «острова» и время удержания подбираются в зависимости от возраста, количества и физических возможностей детей. Главное – добиться ситуации, где успех требует объединения усилий, но остается достижимым.

Развивающий потенциал:
Это классическая командообразующая игра, которая наглядно и на телесном уровне демонстрирует ценность сотрудничества, взаимопомощи и доверия. Она напрямую связывает эмоциональный порыв помочь с конкретным физическим действием, что очень важно для младших школьников.

День 4«Богатырская наша сила»

Концепция чемпионата по традиционным русским играм

Идея: Чемпионат – это общелагерное событие, в котором отряды соревнуются в ловкости, силе и смекалке, осваивая аутентичные русские народные игры. Мероприятие направлено на сплочение временных детских коллективов, приобщение к национальной культуре и создание яркого эмоционального опыта через живую игру.

Цели:
Познакомить детей с многообразием традиционных русских забав.
Развить навыки командного взаимодействия и взаимовыручки в условиях соревнования.
Организовать активный, динамичный досуг на свежем воздухе, альтернативный электронным устройствам.
Создать атмосферу праздника и единения внутри лагеря.

Формат проведения:

Чемпионат проводится на открытой площадке (стадион, поляна) в середине смены, когда отряды уже сформировались.

Участники делятся на три возрастные лиги: младшая (7–10 лет), средняя (11–14 лет), старшая (15–17 лет). Внутри лиги отряды соревнуются между собой.

Программа строится как станционная игра или круговая тренировка:

1. Торжественное открытие с кратким рассказом об истории игр.
2. Соревновательный этап: Каждый отряд получает маршрутный лист и проходит 5–7 игровых станций. На станции фиксируется результат (время, количество попаданий и т.д.) или победа в матче.
3. Финальный этап: Лучшие отряды в каждой лиге встречаются в «битве чемпионов» (например, финал по лапте или перетягиванию каната).
4. Закрытие и награждение победителей грамотами, сладкими призами и переходящим кубком чемпиона.

Примеры игр для чемпионата (с учетом возраста):

- Для всех возрастов: «Перетягивание каната», «Бой мешками» (на бревне или в нарисованном круге), «Петушиный бой» (в парах, прыгая на одной ноге).
- Для младших (7–10 лет): «Ручеек» (на скорость прохождения), «Гуси-лебеди» (салки с элементами командной тактики), «Удочка» (прыжки через веревку).
- Для средних (11–14 лет): «Городки» (выбивание фигур битой), «Лапта» (упрощенные правила), «Цепи кованые» (игра на разрыв цепи).

- Для старших (15–17 лет): Полноценная «Лапта» или «Русская лапта» (с тактикой и стратегией), «Казаки-разбойники» (в формате контролируемой территории), силовые конкурсы.

Особенности организации в лагере:

Роль судей и аниматоров на станциях выполняют вожатые и инструкторы по физкультуре.

Для младших отрядов правила упрощаются, а игры носят более подвижный характер.

В старшей лиге можно добавить элемент тактической подготовки (как в лапте).

Обязательно музыкальное сопровождение (народные наигрыши, современные обработки) и фотозона с традиционным инвентарем.

Ожидаемые результаты:

Дети получат заряд бодрости и узнают игры, в которые играли их предки.

Отряды сплотятся в процессе поиска общей победы.

Чемпионат станет одним из самых запоминающихся событий смены, укрепив традиции лагеря.

Мастер-класс по вязанию морских узлов

Цель занятия: освоение участниками техники вязания пяти практичных морских узлов.

Задачи:

- Формирование практических навыков работы с такелажем (веревкой).
- Отработка скорости завязывания узлов.
- Подача материала в интерактивной, соревновательной форме.
- Расширение «морского словаря» и базы освоенных узлов.

Ожидаемый результат:

- Понимание участниками роли узлов в быту и морском деле.
- Освоение технологии вязания пяти новых узлов.
- Тренировка мелкой моторики, координации, пространственного мышления и внимательности.

Оснащение: 15 отрезков веревки (штертов) длиной 1,5 м (диаметр 0,7 мм), секундомер, демонстрационный стол, памятки со схемами узлов.

Ход мероприятия:

На первый взгляд, завязывание узлов — дело привычное: шнурки, банты, галстуки. Однако морская практика требует особой надежности и умения быстро развязать узел даже под нагрузкой. Чтобы пришвартовать судно или закрепить груз в шторм, нужны специальные навыки.

Мастер-класс пройдет в формате командного первенства. Это позволит участникам не только научиться, но и проявить себя в здоровой конкуренции, работая на общий результат. Соревновательный момент помогает лучше усвоить материал и развивает командный дух.

Программа соревнований:

Категории участников: Команды делятся на две возрастные группы: младшую и старшую.

Объем задач: Младшая группа осваивает и вяжет 5 узлов, старшая — те же 5, но в два захода (всего 10 раз), что усложняет задачу.

Этап обучения (15 минут): Ведущий демонстрирует технику вязания пяти новых узлов: Боцманский, Южный крест, Крабья петля, Кинжальный, Калмыцкий.

Самостоятельная тренировка (5 минут): Участники закрепляют увиденное, повторяя узлы индивидуально.

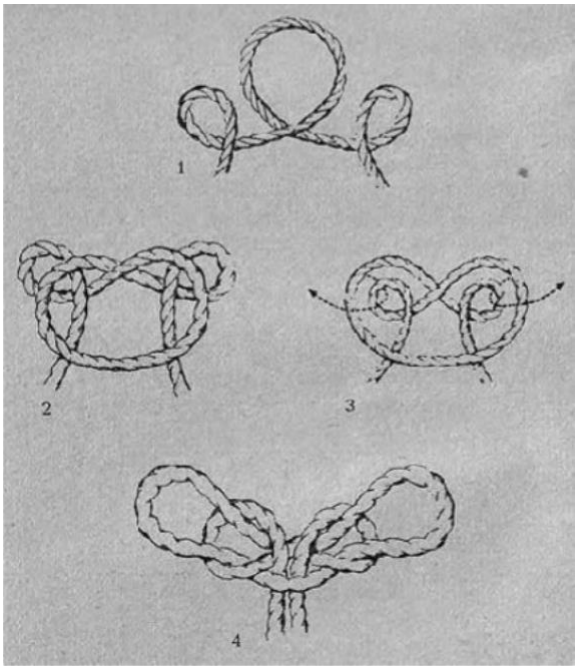
Формирование связок: Команда разбивается на мини-группы (по 2-3 человека на один узел). Состав связок подбирается примерно равным по силам для объективности оценки.

Старт: По сигналу ведущего все связки одновременно приступают к вязанию. Задача — быстрее соперников связать все заданные узлы. Секундомер останавливается, когда последний участник команды справляется с заданием и громко кричит «Стоп!».

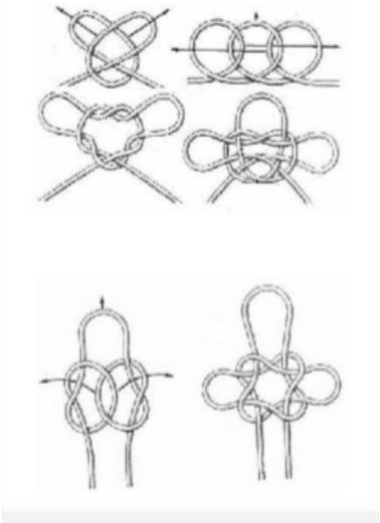
Общая продолжительность: 30 минут.

Изучаемые узлы:

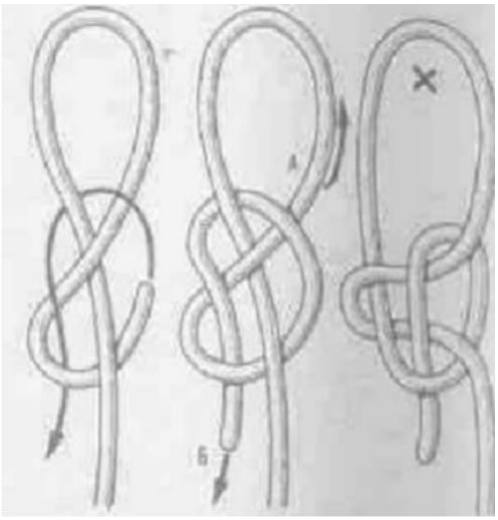
1. Боцманский



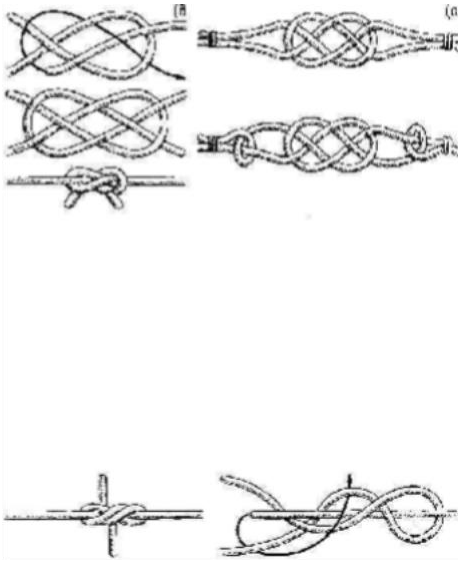
2. Южный крест



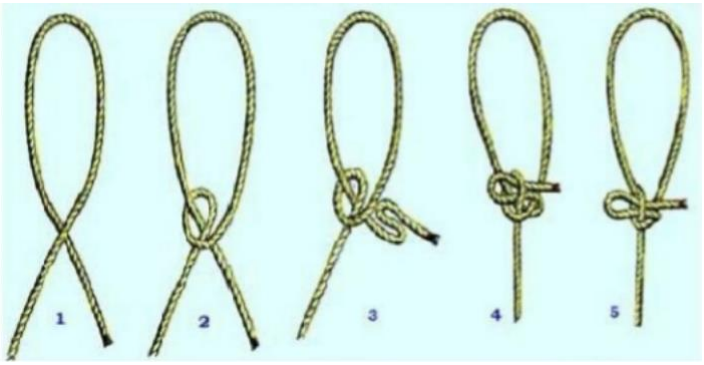
3. Крабья петля



4. Кинжальный



5. Калмыцкий



Концепция мероприятия «Битва хоров»

Идея: «Битва хоров» – это творческое состязание между отрядами, где каждый коллектив представляет вокальный номер. Мероприятие превращает сцену в арену музыкальных поединков, наполняя лагерь драйвом, единством и радостью совместного творчества.

Цели:

- Раскрыть артистические способности детей.
- Сплотить отряды через общее выступление.
- Подарить участникам яркие эмоции и позитивные воспоминания.

Формат проведения: Фестиваль-конкурс, проходящий в один из вечеров смены на главной сцене лагеря. Каждый отряд исполняет одну или две песни (в зависимости от возраста). В жюри – представители администрации, вожатые, возможно, приглашѐнные гости.

Возрастные категории и требования:

- Младшие отряды (7–10 лет): 1 песня (до 3 минут), допускается фонограмма «плюс», простые движения.
- Средние отряды (11–14 лет): 1–2 песни (до 4 минут), приветствуется «минус» и живое исполнение, сценическое движение.
- Старшие отряды (15–17 лет): 1–2 песни (до 5 минут), обязательный «минус», многоголосие, театрализация номера.

Условия участия:

- В хоре участвует весь отряд вместе с вожатыми.
- Допускаются солисты (не более 3 человек), остальные – подпевка и подтанцовка.
- Разрешены костюмы, реквизит, простые декорации.

Критерии оценки:

- Вокальное исполнение (чистота, слаженность).
- Сценический образ (костюмы, внешний вид).
- Артистизм и режиссура номера.
- Массовость и включѐнность всех участников.
- Зрительские симпатии (отдельная номинация).

Репертуар: Песни на выбор отряда (патриотические, народные, эстрадные хиты, песни из кино/мультфильмов, рок-композиции и т.п.). Главное – соответствие возрасту и позитивный настрой.

Проведение:

1. Открытие мероприятия с объявлением участников.
2. Выступления отрядов по очереди (очередность определяется жеребьѐвкой).
3. Работа жюри, подсчѐт баллов.
4. Интерактив со зрителями (например, общий флешмоб или караоке-пауза).
5. Объявление победителей и награждение в номинациях (победители по лигам, лучший солист, лучший костюм, приз зрительских симпатий и др.).
6. Финальная общая песня или «орлятский круг».

Техническое обеспечение: Качественная звукоусиливающая аппаратура, микрофоны (радио- и на стойках), проектор для отображения названий отрядов и песен, цветное освещение.

Ожидаемые результаты:

- Эмоциональный подъѐм и заряд бодрости.
- Укрепление дружеских связей внутри отрядов.
- Яркое завершение творческого периода смены, запоминающееся событие.

<u>День 5Семейная гостиная</u>

Концепция игры-эстафеты «Кто хозяин в доме?» в детском лагере

Идея:

Командная игра-эстафета, погружающая участников в мир домашних забот и обязанностей. Детям предстоит проявить ловкость, смекалку и скорость, выполняя забавные и непростые задания, связанные с уборкой, приготовлением еды, стиркой и обустройством жилья. Эстафета наглядно показывает, что быть хозяином в доме – это весело, но требует сноровки и взаимопомощи.

Цели:

- Привить уважение к домашнему труду в игровой форме.
- Развить командный дух, ловкость, координацию и скорость реакции.
- Расширить представления детей о бытовых обязанностях и способах их выполнения.
- Создать позитивную соревновательную атмосферу.

Возрастные категории:

Игра адаптируется под три возрастные группы с разной сложностью заданий:

- **Младшая (7–10 лет):** Упрощенные задания, акцент на ловкость и веселье.
- **Средняя (11–14 лет):** Задания средней сложности, требующие координации и командной работы.
- **Старшая (15–17 лет):** Усложненные задания с элементами логики, скорости и точности, возможно, с «подвохами».

Формат проведения:

Эстафета проводится на открытой площадке (стадион, поляна) или в просторном помещении (спортзал). Участвуют команды от отрядов (количество участников в команде – 8–10 человек, остальные – болельщики).

Этапы располагаются по кругу или линейно. Команды проходят этапы последовательно на время (или соревнуются парами).

Сюжетная завязка:

«Внимание, жители лагеря! Сегодня у нас необычный день – День настоящих хозяев. Представьте, что вы въезжаете в новый дом, и вам нужно быстро его обустроить, навести порядок и накормить гостей. Победит та команда, которая справится с домашними хлопотами быстрее и качественнее!»

Станции (этапы) эстафеты:

1. **«Генеральная уборка» (Метание веником)**
   Задание: Участник катит теннисный мяч (или скомканную бумагу) детским веником или шваброй до отметки и закатывает его в «ведро» (коробку или таз). Обратно возвращается бегом, передавая инвентарь следующему.
   Адаптация: Младшим можно катить просто шарик, старшим – обводить кегли-«мебель».
2. **«Развесь белье»**
   Задание: Натянута веревка. У каждого участника – носовой платок (или полотенце) и прищепка. Нужно добежать до веревки, повесить платок и закрепить его прищепкой. Вернуться и хлопнуть по руке следующего.
   Адаптация: Старшие вещают вещи вслепую (с закрытыми глазами) или делают это на скорость с секундомером за одну попытку всей команды.
3. **«Накрой на стол» (Эстафета с подносом)**
   Задание: Участник бежит с подносом, на котором стоит пластмассовая тарелка с

бутафорской едой (или воздушный шарик, теннисный мячик). Нужно добежать до стола, поставить «блюдо» и вернуться с пустым подносом. Если предмет падает – штрафной круг или возврат на старт.
Адаптация: Младшим – просто пронести, старшим – пронести с препятствиями (перешагивая через барьеры, змейкой).

4. **«Забей гвоздь» (Для средних и старших)**
Задание: На чурбачке или толстой доске отмечены кружки. Участник добегает, берет молоток и одним ударом должен попасть по колышку (или просто стукнуть по отмеченному месту, вбивая воображаемый гвоздь). Выполнил – бежит обратно.
Безопасность: Использовать легкий деревянный молоток и пластиковую основу. Для младших – забивать деревянные колышки в пластилин или просто стучать по крышкам.
5. **«Сорняки на грядке»**
Задание: В обруче разбросаны малые мячи (или кегли) – «сорняки». Участник бежит, берет один мяч, возвращается и кладет в ведро команды. Главное – не брать два сразу.
Адаптация: Старшие могут собирать сорняки пинцетом или в перчатках.
6. **«Переноска воды»**
Задание: У каждого участника стакан с водой. Нужно пронести его до отметки и вылить в общую банку/ведро команды, стараясь не расплескать. Побеждает команда, у которой воды в итоге окажется больше (можно мерять мерным стаканом) или которая быстрее наполнит свою емкость.
Для малышей: Вместо воды можно использовать песок или шишки.
7. **«Кто в доме главный?» (Финальный конкурс капитанов или всей команды)**
Задание: Собрать пазл-картинку (например, уютный домик) на время. Каждая команда получает одинаковый набор деталей. Можно собирать всей толпой, но на скорость.

Подведение итогов:

- Победитель определяется по наименьшему времени прохождения всей эстафеты (или по сумме баллов за каждый этап).
- Дополнительные баллы можно начислять за дисциплину, поддержку болельщиков и чистоту выполнения задания (например, меньше всего расплескали воды).

Номинации и награждение:

- **«Самый хозяйственный отряд»** – победители в каждой возрастной лиге.
- **«Мастер чистоты»** – команда, лучше всех прошедшая этап с уборкой.
- **«Золотые ручки»** – за лучшие результаты в «забивании гвоздей» или поделках.
- **«Дружная семья»** – приз зрительских симпатий.

Реквизит:

- Детские веники, совки, швабры.
- Теннисные мячи, воздушные шары.
- Веревки, прищепки, платки/полотенца.
- Подносы, пластиковая посуда.
- Игрушечные молотки, деревянные колышки, чурбачки.
- Обручи, кегли, ведра, тазы.
- Стаканы, мерная емкость.

Ожидаемый результат:

Веселое и активное мероприятие, которое в легкой форме познакомит детей с бытовыми обязанностями, позволит посмеяться над забавными ситуациями (например, «убежавшей кашей» или «рассыпавшимся бельем») и подарит опыт слаженной командной работы. Дети усвоят: настоящий хозяин в доме – тот, кто умеет делать всѐ быстро, ловко и с удовольствием.

Концепция интерактивного спектакля-экспромта («Сказка за 5 минут»)

Идея:

Спектакль-экспромт – это театральное представление, которое рождается прямо на глазах у зрителей. Здесь нет заранее выученных ролей и отрепетированных мизансцен. Все роли исполняют сами дети (и вожатые), которых прямо во время действия приглашают на сцену. Ведущий (сказочник) читает текст, а актеры мгновенно изображают то, о чем слышат. Это весело, динамично и снимает любой страх сцены.

Цели:

- Раскрепостить детей, снять зажимы и страх публичных выступлений.
- Развить воображение, импровизационные способности и артистизм.
- Создать атмосферу всеобщего веселья и единства (зрители и актеры вместе творят чудо).
- Дать возможность каждому ребенку (даже самому стеснительному) побыть в роли звезды, пусть и на пару минут.

Формат проведения:

Интерактивное шоу, которое проводится в любое время дня (как вечернее мероприятие, так и дневная активность) на сцене актового зала или на открытой площадке (эстраде). Длительность: 30–45 минут.

Главное правило: **никакой подготовки!** Все роли распределяются непосредственно перед началом или по ходу действия.

Сюжетная основа:

Берется простая и известная сказка или придумывается оригинальная история с простым сюжетом (путешествие, поиск клада, спасение принцессы и т.п.). Текст ведущего должен быть подробным и образным, чтобы актерам было что играть.

Примерная структура мероприятия:

1. **Вступление (разогрев):**
   Ведущий (в костюме сказочника или режиссера) выходит к зрителям и объявляет, что сегодня в лагере открывается «Театр на ладошке», где актерами могут стать все желающие. Проводится короткая игра-кричалка или разминка (например, «Если весело живется, делай так...»), чтобы снять первоначальное напряжение.
2. **Кастинг (распределение ролей):**
   Ведущий объявляет, для какой сказки нужны актеры (например, «Репка», «Теремок», «Колобок», но в современной интерпретации). Он называет персонажей и приглашает добровольцев на сцену.
   Важный нюанс: ролей должно быть много, чтобы задействовать как можно больше детей. Можно добавить неодушевленные роли (например, «Ветер», «Солнце», «Дверь», «Пень», «Бабочки»). Для старших отрядов можно придумать роли с

текстом, но обычно ведущий озвучивает все слова, а актеры только изображают действиями и эмоциями.

3. **Вручение реквизита (факультативно):**
   Актерам могут выдать простейшие атрибуты (шапочки, платочки, усы на палочке, фартуки, муляжи). Это добавляет красок, но не обязательно. Можно играть и без всего.
4. **Спектакль:**
   Ведущий начинает читать сказку. Актеры импровизируют.
   - *Пример:* «Жили-были дед и баба. (Два ребенка изображают, как дед чешет затылок, а баба вздыхает). И была у них Курочка Ряба. (Третий ребенок бежит и кудахчет). Вдруг мышка... (выходит «мышка») пробегала, хвостиком махнула...» и т.д.
     Ведущий должен читать выразительно, делая паузы, чтобы актеры успели выполнить действия. Чем неожиданнее повороты сюжета, тем смешнее.
5. **Интерактив с залом:**
   Зрители не просто смотрят, они тоже участвуют: могут шуметь (аплодировать по команде), изображать массовку (лес, ветер, дождь), подсказывать актерам или повторять за ними движения.
6. **Финал и овации:**
   В конце ведущий объявляет: «Аплодисменты нашим великим актерам!». Все актеры выходят на поклон. Это важный момент триумфа.

Примеры сюжетов:

- **Для младших (7–10 лет):** Классические сказки с простыми действиями: «Репка», «Колобок», «Теремок», «Курочка Ряба». Можно добавить смешных героев: «Собачка Жучка», «Кошка-озорница», «Бабочка-красавица».
- **Для средних (11–14 лет):** Сказки на новый лад: «Колобок-2» (где Колобок — рэпер, а Лиса — блогерша), «Приключения на необитаемом острове», «Путешествие в космос».
- **Для старших (15–17 лет):** Пародии на фильмы или сериалы, или абсурдные истории: «Как вожатые еду искали», «Один день в лагере» (с реальными типажами: спортсмены, ботаники, романтики, хулиганы).

Пример сценария-экспромта «Сказка о том, как вожатый обед искал»:

Роли: Вожатый, Солнце, Дождик, 3 Дерева, Тропинка, Ложка, Кастрюля, Комар, Сон.
Ведущий читает:
«Наш вожатый (выходит ребенок) утром встал, потянулся и вспомнил, что очень хочет есть. Выглянуло Солнце (ребенок тянет руки и улыбается). Вожатый прищурился и пошел по Тропинке (ребенок-тропинка ложится на пол, вожатый идет, стараясь не наступить). Справа и слева стояли Деревья (дети покачивают ветками-руками). Вдруг начался Дождик (ребенок прыгает вокруг и хлопает). Вожатый спрятался под дерево. Тут прилетел назойливый Комар (ребенок звенит и пытается укусить). Вожатый отбивался! Вдалеке он увидел сверкание Кастрюли (девочка в фольге). Рядом валялась Ложка. Вожатый схватил их и побежал к столу. Но тут на него напал сладкий Сон... (ребенок подходит и гладит его). Вожатый заснул прямо на Тропинке. А обед так и не нашел. КОНЕЦ. Спасибо актерам!»

Роли организаторов:

- **Ведущий (сказочник):** главный дирижер. Должен быть энергичным, артистичным, уметь быстро реагировать на то, что делают дети.
- **Звукооператор:** включает отбивки (аплодисменты, смех, звуки природы) по сигналу ведущего.
- **Помощники (вожатые):** помогают выводить детей на сцену, направляют их, если те растерялись, выдают реквизит.

Реквизит:

Минимальный набор, но он может добавить изюминку:

- Наборы забавных очков, шляп, носатых масок, париков.
- Предметы: надувной молоток, игрушечный телефон, муляжи фруктов, пластмассовая посуда.
- Ткани разных цветов (для изображения моря, ветра, плаща героя).
- Карточки с названиями ролей на веревочке (чтобы повесить на шею актеру).

Адаптация для разных возрастов:

- **7–10 лет:** Дети очень непосредственны, им нравится изображать животных и простые действия. Сюжеты короткие, роли без слов.
- **11–14 лет:** Подростки уже могут стесняться, но в формате экспромта это снимается, так как «все понарошку». Здесь хорошо работают юмористические сценарии.
- **15–17 лет:** Они любят иронию и самоиронию. Лучше всего воспринимаются пародии на лагерную жизнь, на известные фильмы или современные тренды. Можно дать актерам самим произнести пару фраз.

Ожидаемые результаты:

- Бурные аплодисменты, смех и отличное настроение.
- Снятие страха перед сценой у многих детей.
- Яркие фото и видео (этот момент точно останется в памяти).
- Ощущение чуда: «Я только что сидел в зале, а через минуту уже играл принца!».

День 6«Семейный архив»

Выездная экскурсия в музей

Вариант 1

Выездная экскурсия планируется заранее с учетом возможностей лагеря. Тематика экскурсии должна соответствовать образовательной и культурно-просветительской программе смены.

Цель экскурсии: расширение кругозора детей, знакомство с историей, культурой и природой родного края, развитие познавательного интереса и бережного отношения к культурному наследию.

Виртуальная экскурсия в музей

Вариант 2

Если выездные мероприятия невозможны, оптимальной альтернативой станут виртуальные туры. Рекомендуется организовать познавательное занятие непосредственно на территории лагеря, пригласив специалистов из местных краеведческих, художественных или исторических музеев.

Виртуальные экскурсии доступны на официальных интернет-ресурсах культурных учреждений: сайтах музеев-заповедников, художественных галерей, этнографических центров и других профильных организаций.

Самостоятельная разработка мероприятия
Вариант 3
Самостоятельно разработать мероприятие, в котором будет подробно рассказано об истории и культуре региона, его природных особенностях, известных земляках (писателях, учѐных, художниках), традициях и промыслах, а также о памятных местах и достопримечательностях.

Концепция мастер-класса «Семейный альбом своими руками»

Идея:Мастер-класс по созданию мини-альбома — это творческое занятие, на котором дети смогут сделать своими руками небольшую книжечку-альбом для семейных фотографий, рисунков и памятных записок. Ребята познакомятся с основами искусства оформления семейных альбомов, научатся работать с бумагой, клеем и декором, а главное — создадут уникальный подарок для себя или своих близких, который будет хранить тѐплые воспоминания. Это не просто поделка, а настоящая семейная реликвия, сделанная с любовью.

Цели:

- Познакомить детей с техникой искусства оформления семейных альбомов и основами композиции.
- Развить мелкую моторику, творческое мышление и фантазию.
- Воспитать ценностное отношение к семейным традициям и воспоминаниям.
- Создать ситуацию успеха, где каждый ребѐнок уйдѐт с готовым и красивым изделием.

Формат проведения:
Групповое занятие продолжительностью 45–60 минут. Оптимальное количество участников — 10–15 человек (или целый отряд с несколькими вожатыми-помощниками). Проводится в творческой мастерской, холле или на открытом воздухе (под навесом) в спокойной обстановке.

Материалы и оборудование (на каждого ребѐнка или в общий доступ):

- **Основа:** плотная бумага или тонкий картон формата А4 (по 2–3 листа на человека), листы цветной бумаги, крафт-бумага.
- **Инструменты:** ножницы (обычные и фигурные), клей-карандаш (ПВА на водной основе — безопасен для детей), простые карандаши, ластики.
- **Декор (общий стол):** вырезки из журналов, наклейки (смайлики, звѐздочки, сердечки), кусочки ткани или фетра, ленточки, верѐвочки, пуговицы (крупные), фигурные дыроколы (листики, цветочки), штампы и штемпельные подушки.
- **Дополнительно:** дырокол, цветные нитки или бечѐвка для скрепления страниц, распечатанные забавные фразы для подписей (например, «Счастливый день», «Наша семья», «Улыбка»).

Ход мастер-класса:

1. **Вступление (5 минут):**

Ведущий показывает детям готовый пример мини-альбома и рассказывает историю:

«Раньше в каждой семье хранились большие альбомы с фотографиями. Их доставали по праздникам, рассматривали и вспоминали смешные истории. Сегодня мы сделаем свой маленький семейный альбомчик, куда можно вклеить фото, нарисовать рисунки или записать важные события».

2. **Подготовка основы (10 минут):**

Каждый ребѐнок получает 2–3 листа плотной бумаги.

Листы складываются пополам (книжечкой).

С помощью дырокола пробиваются 2 отверстия на сгибе, и страницы скрепляются ленточкой или верѐвочкой (завязывается бантик). Можно также скрепить степлером (с помощью вожатого).

Результат: у каждого готовая основа-книжечка.

3. **Творческая часть — создание страниц (25–30 минут):**
   Ведущий предлагает несколько идей для наполнения альбома. Дети выбирают сами, что они хотят сделать:

«Обложка»: украсить обложку, написать крупно «Моя семья» или своѐ имя.

«Портрет семьи»: нарисовать свою семью (маму, папу, братьев, сестѐр) или наклеить вырезанные из журналов забавные лица.

«Наши ладошки»: обвести свою ладошку, внутри написать имена членов семьи (или вклеить отпечаток, если есть краски).

«Любимые занятия»: нарисовать или наклеить картинки того, что семья любит делать вместе (чай пить, гулять, играть).

«Семейные традиции»: например, украсить страницу новогодними наклейками (традиция встречать Новый год) или цветами (традиция ездить на дачу).

«Кармашек для секретиков»: из кусочка бумаги сделать конвертик-кармашек и приклеить на страницу. Туда можно потом положить записочку или маленькое фото.

«Подписи»: приклеить готовые фразы-заготовки или написать от руки что-то доброе («Мама — самая красивая», «Я люблю своего папу»).

Важно: Ведущий и вожатые ходят между детьми, помогают, подбадривают, советуют, как лучше расположить детали. Не надо стремиться к идеалу, главное — процесс и радость.

4. **Завершение и презентация (5–10 минут):**

Дети собираются в круг. Каждый желающий может показать свой альбом и рассказать, что у него получилось (например, «А у меня тут кармашек для бабушкиного рецепта»).

Общее фото с альбомами.

Ведущий подводит итог: «Вы теперь знаете, как просто сделать подарок для семьи своими руками. Дома вы сможете дополнить альбом настоящими фотографиями или продолжить делать новые странички».

Идеи для страниц (адаптированные для 7–10 лет):

- «Герб нашей семьи» (придумать и нарисовать).
- «Наше любимое блюдо».
- «Где мы живѐм» (рисунок дома).
- «Наши питомцы» (если есть).
- «Семейный отпуск» (море, горы, дача).
- Страничка для пожеланий (можно потом дать подписать родителям).

Адаптация для разных возрастов внутри группы:

- **7–8 лет:** больше простых заданий (обвести ладошку, наклеить наклейки), помощь вожатых в вырезании и креплении страниц.
- **9–10 лет:** можно предложить более сложные элементы (объѐмные детали, использование фигурного дырокола, придумывание своих сюжетов).

Советы по организации:

- Подготовить «образцы» страниц, чтобы дети видели, как это может выглядеть.
- Весь декор разложить на общем столе — пусть дети подходят и выбирают.
- Использовать безопасные материалы: клей-карандаш (не течѐт), ножницы с закруглѐнными концами, крупные пуговицы.
- Если в отряде есть дети, которые быстро всѐ сделали, предложить им сделать дополнительную страничку для друга или для вожатого.

Ожидаемые результаты:

- Каждый ребѐнок уносит с собой готовый, красиво оформленный мини-альбом.
- Дети получают опыт работы с разными материалами и радость творчества.
- Альбом становится поводом для дальнейшего семейного общения (дома можно вместе вклеить фото).
- Создаѐтся тѐплая, доверительная атмосфера в отряде.

День7«Семейная копилка»

Деловая игра: «Семейная Ярмарка»

Игра направлена на формирование у детей основ финансовой грамотности, развитие предпринимательского мышления и навыков командного взаимодействия. В ходе игры участники проходят путь от идеи до еѐ реализации, учатся анализировать спрос и предлагать свои услуги.

Необходимые материалы:

- **Игровая валюта:** Вводится внутренняя денежная единица лагеря/класса (например, «умники», «таланты» или «рублики»), которую участники зарабатывают в процессе игры.
- **Пространство:** Определяется центральная площадка (например, холл, улица или актовый зал), где будут располагаться «торговые ряды» и точки оказания услуг.

Сценарий проведения:

Этап 1. Создание «Семей» и бизнес-планирование.
Участники делятся на микрогруппы — «семьи». Вместе с наставниками (вожатыми, педагогами) они проводят мозговой штурм и выбирают направление своего «дела». Главный вопрос: что полезного или интересного наша «семья» может предложить другим? Это может быть как продукт (сувениры, украшения, выпечка), так и услуга (помощь младшим, организация конкурсов, проведение мастер-классов или эстафет).

Этап 2. Открытие «Ярмарки».
«Семьи» открывают свои точки. Участники могут работать как индивидуально, так и малыми группами. Задача каждого — привлечь «покупателей» и заработать игровые деньги. В ход идут творческие способности, коммуникабельность и смекалка.

Этап 3. Свободный рынок.
В течение установленного времени дети свободно перемещаются по ярмарке: тратят свои средства на понравившиеся товары/услуги или зарабатывают их, предлагая что-то взамен.

Финал. Аукцион.
После закрытия торговых рядов проводится итоговое мероприятие — аукцион. На аукцион выставляются призы, сувениры или угощения. Участие в торгах могут принять все желающие, у которых остались игровые деньги, а также те, кто хочет выгодно распорядиться своим «капиталом».

Программа музыкального фестиваля «Песни моей семьи»

Фестиваль строится как череда музыкальных откровений, объединѐнных тѐплой атмосферой.

1. Вступление: «Мелодия рода».
   Площадка украшена гирляндами, расставлены лавочки или пледы вокруг импровизированного костра (можно использовать проекцию или светодиодный огонь). Звучит негромкая инструментальная музыка. Ведущие говорят о том, что у каждого человека есть свой дом, своя семья и свои песни, которые живут с нами всегда. Сегодня мы услышим эти песни.
2. Конкурсная программа.
   Отряды выступают по очереди. Перед началом песни один или несколько представителей отряда кратко рассказывают историю, связанную с ней. Затем звучит песня. Исполнение может быть а капелла, под гитару, под фонограмму «минус». Допускается использование простых шумовых инструментов (ложки, трещотки), если это уместно.
3. Интерактивные паузы.
   Между выступлениями можно проводить музыкальные игры со зрителями:
   - Угадай мелодию (семейные хиты): ведущий играет или напевает первые ноты известных песен, зал угадывает.
   - Караоке-батл: короткие соревнования между зрителями на лучшее исполнение куплета из популярных детских песен.
   - Песенный хоровод: под руководством вожатых все участники исполняют простую общую песню (например, «Вместе весело шагать»).
4. Кульминация: «Песня от вожатых».
   Вожатые готовят свой сюрприз — они исполняют песню, которую пели в их семьях или которая ассоциируется у них с лагерем. Это показывает детям, что вожатые тоже были детьми и тоже хранят семейные традиции.
5. Финал: «Общий хор».
   Пока жюри подводит итоги, все участники и зрители встают в большой круг и под руководством музыкального руководителя исполняют песню, символизирующую единство и дружбу. Это может быть «Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались» (О. Митяев), «Изгиб гитары жѐлтой» или «Солнечный круг».

6. Награждение.
   Объявление результатов. Важно наградить не только победителей в основных номинациях, но и отметить специальные призы:
   - «Самая трогательная история»
   - «Лучшее исполнение народной песни»
   - «За сохранение семейных традиций»
   - «Приз зрительских симпатий»
   - «Лучшая инсценировка песни»
     Все участники получают дипломы и сладкие призы.

5. Критерии оценки выступлений

Жюри (вожатые, начальник лагеря, возможно, приглашѐнный гость) оценивает по следующим критериям:

- Искренность и эмоциональность передачи (насколько прочувствованно исполнение).
- Качество вокального исполнения (чистота интонирования, слаженность хора).
- Оригинальность подачи (инсценировка, использование элементов быта, костюмов).
- Соответствие теме «Семейные песни» (рассказ, предваряющий песню).
- Общее впечатление и артистизм.

Раздел II

11-14 лет

Методическое наполнение блока «Большая семья – тверская традиция»

<u>День 1. «Семья – это мы»</u>

Тема: «Моя семья — мой маяк: путешествие к семейным ценностям»

Основная идея: Семья — это не просто люди, живущие под одной крышей. Это невидимый, но очень прочный «фундамент» или «маяк», который освещает путь каждому из нас. Ценности — это «кирпичики», из которых строится этот фундамент.

Цель: помочь детям осознать и сформулировать, что такое семья и какие ценности/традиции/правила делают их семью уникальной и крепкой.

Ход беседы (4 этапа)

1. Разминка-погружение (5 минут)

- **Вопрос:** «Закройте глаза и вспомните запах, который пахнет для вас домом» (пирожки, стиральный порошок, папин одеколон, кофе).
- **Вывод:** У каждого это что-то свое, но это вызывает чувство тепла и безопасности. Это первая "ценность" — уют и безопасность.

2. Основной блок: "Строим дом ценностей" (15-20 минут)

Рисуем на доске (или просто перечисляем) контуры дома.

Ведущий задает вопрос: «На чем держится крепкая семья? Давайте заложим кирпичи в фундамент».
Для каждого возраста можно предложить свои "кирпичики" и обсудить их:

Для средних (11-14 лет): Уважение, Поддержка, Честность, Совместный досуг, Личное пространство.

- *Дискуссия:* «Что круче: сидеть в телефоне или смотреть кино с родителями? А если фильм старый и скучный?» (подводим к ценности времени вместе).

3. Интерактив «Сокровища нашей семьи» (10 минут)

Разделить на пары или группы (если группа разновозрастная, это плюс — старшие помогают младшим).

Задание: Вспомнить и записать одну странную, смешную или трогательную традицию вашей семьи (например: «Каждое воскресенье мы печем блины», «Папа будит меня песнями», «Мы собираем пазлы на Новый год»).

Обсуждение: «Почему это важно? Что было бы, если бы это исчезло?».

4. Рефлексия: «Чемодан в дорогу» (5 минут)

Метафора: Мы отправляемся в большую жизнь, и нам нужен багаж.

Вопрос: Какую **одну** ценность из тех, что мы сегодня обсуждали, вы бы точно взяли с собой в свою будущую взрослую семью?

(Вариант: передаем мягкую игрушку по кругу, и каждый говорит одно слово).

Советы для ведущего:

1. **Никакой морали.** Не говорить «так надо». Спрашивать: «А тебе как было бы хорошо? А что бы ты чувствовал?».
2. **Личный пример.** Если ведущий готов, можно рассказать короткую смешную историю о своей семье (даже о конфликте, который закончился примирением). Это создает доверие.
3. **Адаптация лексики:**

Подросткам: говорим о ценности рода, памяти и «почему предки меня злят, но я их люблю».

«Письмо из прошлого: конверт во времени»

Основная идея: Создать личное послание, которое станет «якорем» для памяти и мотивации. Это не просто письмо, а диалог с собой — старшим, мудрым, но помнящим, каково это быть здесь и сейчас.

Цель: Помочь подросткам зафиксировать свои текущие мечты, страхи и цели, чтобы через год они могли оценить свой путь и почувствовать связь времен.

Ход мероприятия (40–45 минут)

1. Введение: «Привет из 2026-го» (5 минут)

- **Легенда:** Представьте, что вы нашли старую видеокассету или флешку. А там — вы, но на пару лет младше. Что бы вы хотели услышать? О чем бы спросили?
- **Визуальный якорь:** Показать фото или видео 5-летней давности (можно смешное). Обсудить: «Я изменился? А главное во мне осталось тем же?».

2. Блок рефлексии: «Здесь и сейчас» (10 минут)

Раздаем листы-опросники (или просто листы бумаги) для набросков мыслей. Подростки письменно (или просто думая) отвечают на вопросы, но **не подписывают** этот черновик (для честности с собой):

- Моя главная мечта прямо сейчас?
- Моя самая любимая вещь/игра/песня?
- Кто мой лучший друг?
- Кем я хочу быть, когда вырасту? (пока просто фантазия)
- Какой совет мне стоит дать себе в будущем, чтобы не забыть, каково это — быть подростком?

3. Творческая часть: «Пишем письмо» (15–20 минут)

Раздаем **красивую бумагу** (не тетрадный лист!), ручки, конверты. Задача: написать письмо себе в будущее (через 1 год, 3 года или к окончанию школы). Можно использовать наброски с предыдущего этапа.

Шаблон для начала (на доске/экране):

«Привет, [Имя]! Это я из 2026 года. Если ты это читаешь, значит...»

- Опиши один день из своей нынешней жизни.
- Спроси о чем-то важном: «Ты все еще дружишь с ...?», «Ты научился ...?»
- Пожелай что-то себе любимому.
- Похвали себя: «Я горжусь, что ты ...».

Важно: Дать установку, что это секретно. Никто не прочитает. Можно писать глупости, тайны, рисунки на полях.

4. Оформление и «Архивация» (5–10 минут)

- Подростки запечатывают письмо в конверт.
- На конверте пишут только ИМЯ, ФАМИЛИЮ и ДАТУ ВСКРЫТИЯ (например, «Вскрыть 1 сентября 2027» или «На 18-летие»).
- **Кульминация:** Торжественное складывание писем в красивую коробку или «Капсулу времени» (можно украсить коробку тут же наклейками).

- Ведущий объявляет, где будет храниться коробка, и договаривается о дате вскрытия.

5. Завершение (2 минуты)

- Фраза: «Главное — вы только что поймали момент. Когда вы откроете это письмо, вы улыбнетесь, даже если над собой. А значит, время прожито не зря».

Маленькие хитрости для возраста 11–14 лет:

1. **Атмосфера:** Приглушите свет, включите тихую, красивую музыку (инструментал или звуковые сопровождения к фильмам).
2. **Никакого давления:** Кто не хочет писать текст — может нарисовать рассказ в картинках или просто записать список своих "топ-10" (фильмов, игр, страхов).
3. **Конфиденциальность:** Ведущий НЕ должен собирать письма для проверки. Он хранитель коробки, но не чтец.
4. **Бонус:** Можно предложить вложить в конверт какую-то мелочь (билетик, наклейку, засушенный цветок), чтобы через годы это вызвало тактильные воспоминания.

Музыкальный фестиваль «Песни моей семьи» — это творческий фестиваль-конкурс, посвященный семейным музыкальным традициям. Он призван напомнить детям о ценности семейных уз, о песнях, которые передаются из поколения в поколение, и о том, что музыка объединяет людей независимо от возраста и национальности. Каждый отряд представляет одну или несколько песен, которые имеют значение для их семей или отражают семейные ценности.

Цели:

- **Воспитательная:** Укрепить связь детей с их семейными корнями, вызвать интерес к истории своей семьи через песни, которые пели бабушки и дедушки.
- **Творческая:** Развить вокальные, артистические и сценические навыки детей, поощрить интерпретацию знакомых мелодий.
- **Командообразующая:** Объединить отряд вокруг общей идеи, создать атмосферу взаимопомощи и поддержки при подготовке номера.
- **Культурно-просветительская:** Познакомить детей с разнообразием музыкального наследия (народные песни, военные, колыбельные, авторские песни разных эпох) и показать, что в каждой семье есть свои сокровища.

Подготовка длится в течение блока и включает несколько шагов, чтобы дети не просто выучили песню, но и прочувствовали еѐ.

Этап 1: «Семейный архив» (Сбор материала)

Каждому отряду даѐтся задание: провести «исследование» — вспомнить, какие песни поют (или пели) дома, расспросить родителей, бабушек и дедушек по телефону или вспомнить лагерные вечера. Вожатые помогают выбрать одну-две песни, которые будут интересны для исполнения. Это могут быть:

- Колыбельные, которые пела мама.
- Песни, которые пели в походах (под гитару).
- Песни военных лет, если семья хранит память о ветеранах.
- Современные песни, которые любит вся семья.
- Народные песни региона, откуда приехали дети.

Этап 2: «Музыкальная гостиная» (Разучивание и аранжировка)
Отряды разучивают песни. Можно привлечь музыкального работника лагеря или вожатых, владеющих инструментом. Важно обсудить, как лучше исполнить песню: хором, с солистами, добавить элементы инсценировки, подобрать простые движения или рассадить всех вокруг «костра» и создать эффект домашних посиделок.

Этап 3: «История одной песни» (Подготовка рассказа)
Каждый номер должен предваряться небольшим рассказом (1-2 минуты) от членов отряда о том, почему выбрана эта песня, что она значит для их семей. Это добавит глубины и душевности выступлению.

<u>День 2«Семейный очаг»</u>

Концепция музыкальной гостиной «Семь нот о главном»

Идея: Уютный вечерний концерт, где музыка становится языком, объединяющим детей разных возрастов, вожатых и темы семьи, дома, детства. Формат напоминает квартирник или посиделки у костра.

Структура (40–50 минут):

1. **Вступление (ведущий):** Тѐплые слова о том, что лагерь — тоже семья. Зажигается символический «домашний очаг» (фонарики или свеча на сцене).
2. **Музыкальные блоки (3–4):**

«Колыбельная» – тихая песня (от вожатых или старших), под которую ребятам раздают мягкие игрушки или звѐздочки.

«Детство» – попурри из песен из мультфильмов («Облака», «Улыбка»). Можно караоке с залом.

«Семейный альбом» – лирическая песня о родителях, бабушке, доме («Папа может», «Бабушка рядышком»).

«Вместе весело шагать» – финальная зажигательная песня, которую все поют хором (можно с простыми движениями).

3. **Интерактив:** Минута тишины «Позвони маме мысленно» или запуск бумажных самолѐтиков с пожеланиями своей семье.

Финал: Общее фото с зажжѐнными фонариками телефонов и исполнение песни «Солнечный круг» или «Мы желаем счастья вам».

Игра по станциям «Семейные ценности»

Идея: Команды (отряды) путешествуют по станциям, выполняя задания, связанные с семейными ценностями. На каждой станции они получают «ключ» (часть пазла или жетон). В финале из собранных ключей складывается общий символ (например, «Дом» или «Сердце»).

Станции (7–10 штук, время 5–7 минут):

1. **«Родословное дерево»** – из набора карточек (бабушки, дедушки, дети) нужно правильно выстроить семейное древо.
2. **«Дом моей мечты»** – из кубиков/бумаги построить дом и перечислить, что делает семью крепкой.
3. **«Семейный обед»** – сервировка стола или угадывание традиционных блюд по описанию.
4. **«Мамины помощники»** – эстафета: навести порядок (собрать разбросанные вещи) или развесить платочки.
5. **«Семейный альбом»** – из фотографий (карточек) выбрать те, где изображены семейные моменты, и объяснить почему.
6. **«Сказочная семья»** – угадать героев сказок (например, «три медведя», «репка») по описанию или собрать пазл.
7. **«Комплименты»** – каждый участник говорит соседу доброе слово (станция на доверие и тѐплую атмосферу).
8. **«Семейные традиции»** – придумать и показать пантомимой одну традицию (встреча Нового года, день рождения, пикник).

Финал: Общее построение. Из собранных ключей (деталей) собирается большая эмблема «Счастливая семья». Все вместе исполняют общий танец или песню «Мы одна семья».

<u>День 3«Семейный альбом»</u>

Беседа по теме: «Мастерство в наследство»

Идея: Разговор о том, кем работают родители, бабушки и дедушки, как профессии передаются в семье и почему труд важен для каждого. Беседа строится на личных историях детей, интерактиве и уважении к разным профессиям.

Цель: Познакомить с разнообразием профессий, показать ценность труда, укрепить гордость за свою семью.

Ход беседы (30–40 минут):

1. **Вступление (5 мин):** Ведущий задаѐт вопросы: «Кто знает, кем работают мама и папа? А бабушка?». Рассказывает притчу о важности любого труда.
2. **Основная часть (20 мин):**

- **«Профессия в загадках»:** Ведущий загадывает загадки о разных профессиях (врач, учитель, строитель, водитель и т.д.), дети хором отвечают.
- **«Угадай, кто я?»:** Несколько желающих выходят и пантомимой показывают профессию своего родителя, остальные угадывают.
- **«Семейные династии»:** Ведущий рассказывает о семьях, где несколько поколений работают в одной сфере (примеры из известных семей или просто история). Спрашивает, есть ли у кого-то такие династии в роду.

3. **Рефлексия (5 мин):** Каждый по кругу (или желающие) говорят одно предложение: «Я горжусь своей семьѐй, потому что...» или «Когда я вырасту, я хочу быть как мама/папа, потому что...».
4. **Финал:** Общая фотография с рисунками или ладошками, на которых написана профессия семьи. Можно предложить ребятам нарисовать дома портрет семьи на работе.

Мастер-класс по созданию символа семьи

Идея: Создание руками детей уникального символа, который отражает ценности, традиции и особенности их семьи. Это может быть герб, декоративное панно и др.

Цель: Через творчество осмыслить понятие «семья», развить гордость за свои корни и создать осязаемый символ, который можно увезти домой.

Материалы: Картон, цветная бумага, фетр, лоскутки ткани, нитки, бусины, фломастеры, клей, ножницы, природные материалы (шишки, листья), рамки для фото.

Ход мастер-класса (40–50 минут):

1. **Введение (5 мин):** Ведущий говорит о том, что у каждой семьи есть свои символы: гербы, фамильные украшения, реликвии. Предлагает сегодня создать свой символ.
2. **Выбор формата (5 мин):** Участники выбирают, что будут делать:
   - **Герб семьи:** Щит, поделенный на части (увлечения, профессии, традиции).
   - **Древо жизни:** Аппликация дерева с ладошками-листьями (каждый подписывает имя члена семьи).
   - **Фоторамка «Дом»:** Украшение картонной рамки символами (солнце, сердце, очаг).
3. **Практическая работа (25 мин):** Ребята мастерят под руководством вожатых. Можно включить тихую фоновую музыку.
4. **Презентация (5 мин):** Желающие выходят и рассказывают, что означает их символ, почему выбрали такие цвета или элементы.

Финал: Общее фото с работами. Мастер-класс заканчивается мыслью, что самый главный символ семьи — это любовь и забота, а поделка будет напоминать об этом.

Игра «Остров дружбы»

Цель и задачи игры:

1. Формирование навыков кооперации, взаимопомощи и поддержки в условиях смоделированного дефицита ресурсов.
2. Развитие способности к совместному планированию, выработке общей стратегии и невербальной коммуникации.
3. Преодоление физических и психологических барьеров в группе через необходимость тесного тактильного контакта.
4. Перевод эмоции сопереживания и желания помочь в конкретное практическое действие.
5. Создание позитивного опыта совместного преодоления трудностей, укрепление командного духа.

Материалы:

- Прочный коврик, лист картона или кусок обоев размером примерно 1,5 х 1,5 м (изначально).
- Секундомер или таймер.
- Опционально: аудиозапись со звуками шторма, океана для создания атмосферы.

Ход игры:

1. Подготовка (3-5 минут)

«Остров» (коврик) располагается в центре просторного помещения. Ведущий очерчивает вокруг него воображаемое «море». Пол вокруг «острова» становится «водой», в которой «кишат акулы» (или можно использовать другой образ, например, «ледяная вода»).

2. Вводная часть (5-7 минут)

Ведущий собирает команду вокруг «острова» и объявляет:
«Вы – команда путешественников, чей корабль потерпел крушение. Вам удалось добраться до этого крошечного спасительного острова. Но начинается прилив, и остров начинает медленно уходить под воду! Ваша общая задача – удержаться на нем всем вместе и не упасть в бушующие воды!»

Обсуждение правил безопасности:

Главное правило: Никто не должен касаться «воды» (пола за пределами коврика).

Запрещены любые действия, которые могут навредить другим (толчки, щекотка).

Необходимо быть внимательными и поддерживать друг друга, особенно тех, кто меньше или слабее.

Решение должно быть общим!

3. Основная часть (20-25 минут)

- **Первый этап – «Высадка на остров»:**

Задача: Всем участникам разместиться на «острове» и продержаться 1 минуту.

Дети самостоятельно пытаются найти решение. Обычно на этом этапе они просто плотно встают друг к другу.

Ведущий фиксирует, как они договариваются, кто берет на себя роль организатора.

- **Второй этап – «Прилив»:**

После успешного выполнения первого задания ведущий объявляет: «Прилив усиливается! Остров становится меньше!» и складывает коврик пополам.

Задача усложняется. Теперь ребятам необходимо не просто стоять, но и физически поддерживать друг друга: обнимать, брать на руки самых маленьких, создавать «живую пирамиду».

Ведущий наблюдает за процессом, подбадривая команду: «Смотрите, Кате не хватает места! Как вы можете ей помочь?», «Отлично, вы держите друг друга – так намного устойчивее!»

- **Третий этап – «Шторм» (максимальное усложнение):**

«Остров» складывается еще раз, до минимально возможного размера.

Задача: удержаться 30 секунд. На этом этапе успех возможен только при полном объединении усилий: дети крепко обнимаются, самые сильные держат на руках или спинах самых легких, кто-то может встать на одну ногу, чтобы освободить место.

4. Заключительная часть (10 минут)

- **«Спасение!» и рефлексия:**

После финального испытания ведущий объявляет, что «шторм стих» и «подошла спасательная шлюпка». Все «спасены».

Дети садятся в круг на «спасенном» острове для обсуждения.

- **Вопросы для рефлексии:**

  Что помогало вам удержаться? (Ожидаемые ответы: мы держались друг за друга, помогали тому, кто падает, придумали, как встать).

Что вы чувствовали, когда остров становился все меньше? (Страх, азарт, волнение).

Кто и как вам помог? Приведите пример. (Например: «Витя меня держал за руку, а я помогал Лене удержать равновесие»).

Что было бы, если бы каждый действовал сам по себе? (Мы бы все упали в «воду»).

Где в жизни нам может пригодиться умение так действовать вместе?

- **Итог от ведущего:**

«Сегодня вы на собственном опыте убедились, что вместе, поддерживая друг друга, можно справиться с любой, даже самой сложной ситуацией. Вы не просто стояли на коврике – вы стали настоящей командой».

Примечания:

Психологическая безопасность: Следите за тем, чтобы тактильный контакт был уместным и не вызывал дискомфорта. Пресекайте любые насмешки. Если ребенок стесняется, он может сначала быть «наблюдателем» или встать с краю.

Адаптация сложности: Размер «острова» и время удержания подбираются в зависимости от возраста, количества и физических возможностей детей. Главное – добиться ситуации, где успех требует объединения усилий, но остается достижимым.

Развивающий потенциал:
Это классическая командообразующая игра, которая наглядно и на телесном уровне демонстрирует ценность сотрудничества, взаимопомощи и доверия. Она напрямую связывает эмоциональный порыв помочь с конкретным физическим действием, что очень важно для ребят.

День 4«Богатырская наша сила»

Концепция чемпионата по традиционным русским играм

Идея: Чемпионат – это общелагерное событие, в котором отряды соревнуются в ловкости, силе и смекалке, осваивая аутентичные русские народные игры. Мероприятие направлено на сплочение временных детских коллективов, приобщение к национальной культуре и создание яркого эмоционального опыта через живую игру.

Цели:
Познакомить детей с многообразием традиционных русских забав.
Развить навыки командного взаимодействия и взаимовыручки в условиях соревнования.
Организовать активный, динамичный досуг на свежем воздухе, альтернативный электронным устройствам.
Создать атмосферу праздника и единения внутри лагеря.

Формат проведения:

Чемпионат проводится на открытой площадке (стадион, поляна) в середине смены, когда отряды уже сформировались.

Участники делятся на три возрастные лиги: младшая (7–10 лет), средняя (11–14 лет), старшая (15–17 лет). Внутри лиги отряды соревнуются между собой.

Программа строится как станционная игра или круговая тренировка:

1. Торжественное открытие с кратким рассказом об истории игр.
2. Соревновательный этап: Каждый отряд получает маршрутный лист и проходит 5–7 игровых станций. На станции фиксируется результат (время, количество попаданий и т.д.) или победа в матче.
3. Финальный этап: Лучшие отряды в каждой лиге встречаются в «битве чемпионов» (например, финал по лапте или перетягиванию каната).
4. Закрытие и награждение победителей грамотами, сладкими призами и переходящим кубком чемпиона.

Примеры игр для чемпионата (с учетом возраста):

- Для всех возрастов: «Перетягивание каната», «Бой мешками» (на бревне или в нарисованном круге), «Петушиный бой» (в парах, прыгая на одной ноге).
- Для младших (7–10 лет): «Ручеек» (на скорость прохождения), «Гуси-лебеди» (салки с элементами командной тактики), «Удочка» (прыжки через веревку).
- Для средних (11–14 лет): «Городки» (выбивание фигур битой), «Лапта» (упрощенные правила), «Цепи кованые» (игра на разрыв цепи).

- Для старших (15–17 лет): Полноценная «Лапта» или «Русская лапта» (с тактикой и стратегией), «Казаки-разбойники» (в формате контролируемой территории), силовые конкурсы.

Особенности организации в лагере:

Роль судей и аниматоров на станциях выполняют вожатые и инструкторы по физкультуре.

Для младших отрядов правила упрощаются, а игры носят более подвижный характер.

В старшей лиге можно добавить элемент тактической подготовки (как в лапте).

Обязательно музыкальное сопровождение (народные наигрыши, современные обработки) и фотозона с традиционным инвентарем.

Ожидаемые результаты:

Дети получат заряд бодрости и узнают игры, в которые играли их предки.

Отряды сплотятся в процессе поиска общей победы.

Чемпионат станет одним из самых запоминающихся событий смены, укрепив традиции лагеря.

Мастер-класс по вязанию морских узлов

Цель занятия: освоение участниками техники вязания пяти практичных морских узлов.

Задачи:

- Формирование практических навыков работы с такелажем (веревкой).
- Отработка скорости завязывания узлов.
- Подача материала в интерактивной, соревновательной форме.
- Расширение «морского словаря» и базы освоенных узлов.

Ожидаемый результат:

- Понимание участниками роли узлов в быту и морском деле.
- Освоение технологии вязания пяти новых узлов.
- Тренировка мелкой моторики, координации, пространственного мышления и внимательности.

Оснащение: 15 отрезков веревки (штертов) длиной 1,5 м (диаметр 0,7 мм), секундомер, демонстрационный стол, памятки со схемами узлов.

Ход мероприятия:

На первый взгляд, завязывание узлов — дело привычное: шнурки, банты, галстуки. Однако морская практика требует особой надежности и умения быстро развязать узел даже под нагрузкой. Чтобы пришвартовать судно или закрепить груз в шторм, нужны специальные навыки.

Мастер-класс пройдет в формате командного первенства. Это позволит участникам не только научиться, но и проявить себя в здоровой конкуренции, работая на общий результат. Соревновательный момент помогает лучше усвоить материал и развивает командный дух.

Программа соревнований:

Категории участников: Команды делятся на две возрастные группы: младшую и старшую.

Объем задач: Младшая группа осваивает и вяжет 5 узлов, старшая — те же 5, но в два захода (всего 10 раз), что усложняет задачу.

Этап обучения (15 минут): Ведущий демонстрирует технику вязания пяти новых узлов: Боцманский, Южный крест, Крабья петля, Кинжальный, Калмыцкий.

Самостоятельная тренировка (5 минут): Участники закрепляют увиденное, повторяя узлы индивидуально.

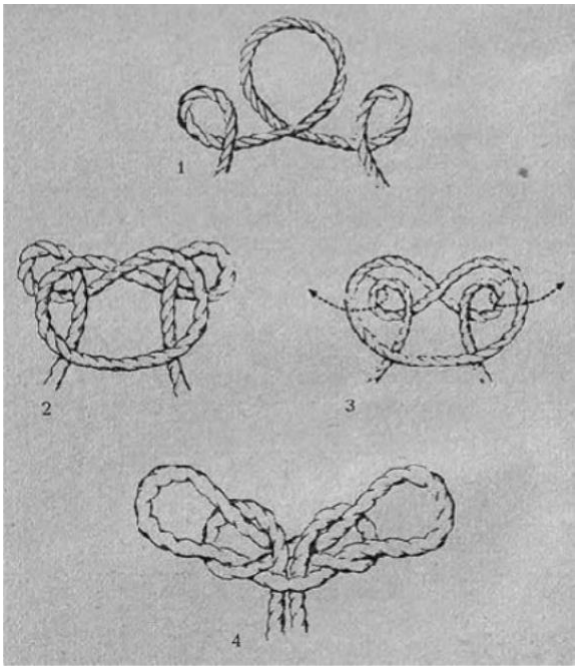
Формирование связок: Команда разбивается на мини-группы (по 2-3 человека на один узел). Состав связок подбирается примерно равным по силам для объективности оценки.

Старт: По сигналу ведущего все связки одновременно приступают к вязанию. Задача — быстрее соперников связать все заданные узлы. Секундомер останавливается, когда последний участник команды справляется с заданием и громко кричит «Стоп!».

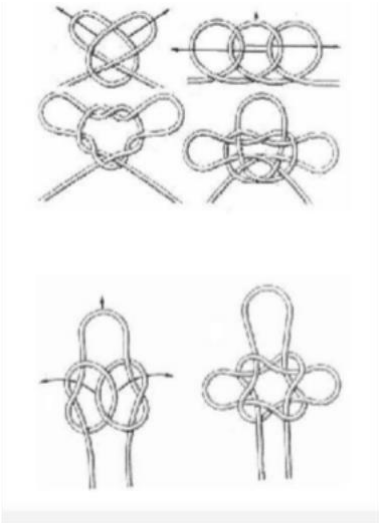
Общая продолжительность: 30 минут.

Изучаемые узлы:

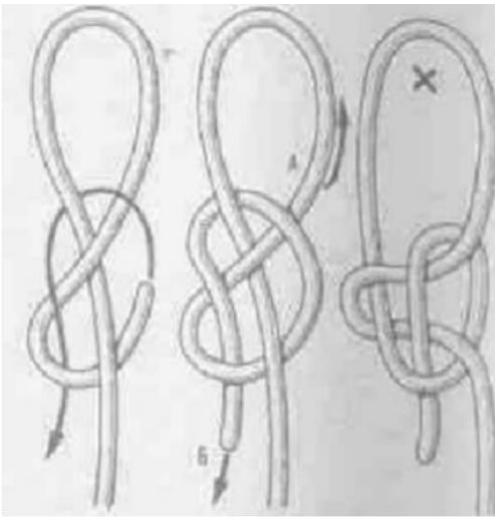
1. Боцманский



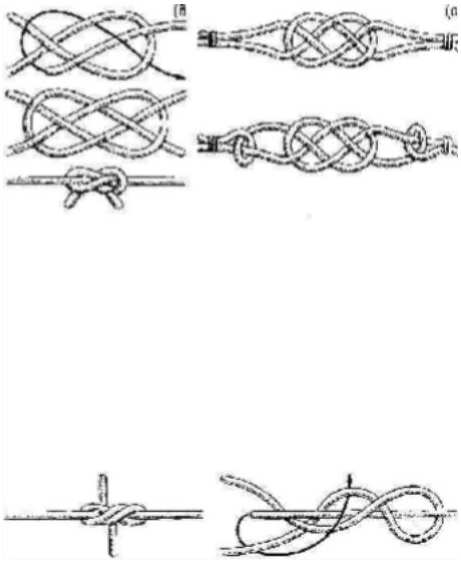
2. Южный крест



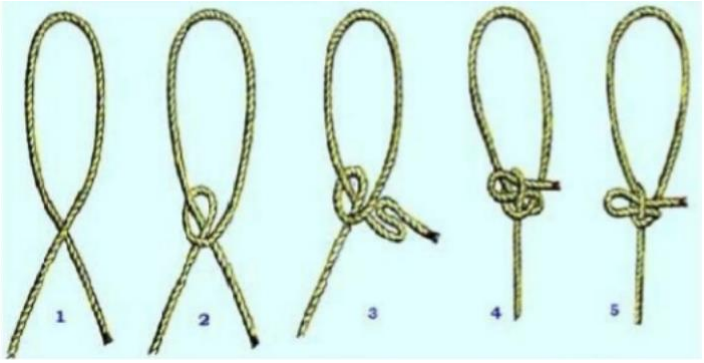
3. Крабья петля



4. Кинжальный



5. Калмыцкий



Концепция мероприятия «Битва хоров»

Идея: «Битва хоров» – это творческое состязание между отрядами, где каждый коллектив представляет вокальный номер. Мероприятие превращает сцену в арену музыкальных поединков, наполняя лагерь драйвом, единством и радостью совместного творчества.

Цели:

- Раскрыть артистические способности детей.
- Сплотить отряды через общее выступление.
- Подарить участникам яркие эмоции и позитивные воспоминания.

Формат проведения: Фестиваль-конкурс, проходящий в один из вечеров смены на главной сцене лагеря. Каждый отряд исполняет одну или две песни (в зависимости от возраста). В жюри – представители администрации, вожатые, возможно, приглашѐнные гости.

Возрастные категории и требования:

- Младшие отряды (7–10 лет): 1 песня (до 3 минут), допускается фонограмма «плюс», простые движения.
- Средние отряды (11–14 лет): 1–2 песни (до 4 минут), приветствуется «минус» и живое исполнение, сценическое движение.
- Старшие отряды (15–17 лет): 1–2 песни (до 5 минут), обязательный «минус», многоголосие, театрализация номера.

Условия участия:

- В хоре участвует весь отряд вместе с вожатыми.
- Допускаются солисты (не более 3 человек), остальные – подпевка и подтанцовка.
- Разрешены костюмы, реквизит, простые декорации.

Критерии оценки:

- Вокальное исполнение (чистота, слаженность).
- Сценический образ (костюмы, внешний вид).
- Артистизм и режиссура номера.
- Массовость и включѐнность всех участников.
- Зрительские симпатии (отдельная номинация).

Репертуар: Песни на выбор отряда (патриотические, народные, эстрадные хиты, песни из кино/мультфильмов, рок-композиции и т.п.). Главное – соответствие возрасту и позитивный настрой.

Проведение:

1. Открытие мероприятия с объявлением участников.
2. Выступления отрядов по очереди (очередность определяется жеребьѐвкой).
3. Работа жюри, подсчѐт баллов.
4. Интерактив со зрителями (например, общий флешмоб или караоке-пауза).
5. Объявление победителей и награждение в номинациях (победители по лигам, лучший солист, лучший костюм, приз зрительских симпатий и др.).
6. Финальная общая песня или «орлятский круг».

Техническое обеспечение: Качественная звукоусиливающая аппаратура, микрофоны (радио- и на стойках), проектор для отображения названий отрядов и песен, цветное освещение.

Ожидаемые результаты:

- Эмоциональный подъѐм и заряд бодрости.
- Укрепление дружеских связей внутри отрядов.
- Яркое завершение творческого периода смены, запоминающееся событие.

<u>День 5Семейная гостиная</u>

Концепция игры-эстафеты «Кто хозяин в доме?» в детском лагере

Идея:

Командная игра-эстафета, погружающая участников в мир домашних забот и обязанностей. Детям предстоит проявить ловкость, смекалку и скорость, выполняя забавные и непростые задания, связанные с уборкой, приготовлением еды, стиркой и обустройством жилья. Эстафета наглядно показывает, что быть хозяином в доме – это весело, но требует сноровки и взаимопомощи.

Цели:

- Привить уважение к домашнему труду в игровой форме.
- Развить командный дух, ловкость, координацию и скорость реакции.
- Расширить представления детей о бытовых обязанностях и способах их выполнения.
- Создать позитивную соревновательную атмосферу.

Возрастные категории:

Игра адаптируется под три возрастные группы с разной сложностью заданий:

- **Младшая (7–10 лет):** Упрощенные задания, акцент на ловкость и веселье.
- **Средняя (11–14 лет):** Задания средней сложности, требующие координации и командной работы.
- **Старшая (14–17 лет):** Усложненные задания с элементами логики, скорости и точности, возможно, с «подвохами».

Формат проведения:

Эстафета проводится на открытой площадке (стадион, поляна) или в просторном помещении (спортзал). Участвуют команды от отрядов (количество участников в команде – 8–10 человек, остальные – болельщики).

Этапы располагаются по кругу или линейно. Команды проходят этапы последовательно на время (или соревнуются парами).

Сюжетная завязка:

«Внимание, жители лагеря! Сегодня у нас необычный день – День настоящих хозяев. Представьте, что вы въезжаете в новый дом, и вам нужно быстро его обустроить, навести порядок и накормить гостей. Победит та команда, которая справится с домашними хлопотами быстрее и качественнее!»

Станции (этапы) эстафеты:

1. **«Генеральная уборка» (Метание веником)**
   Задание: Участник катит теннисный мяч (или скомканную бумагу) детским веником или шваброй до отметки и закатывает его в «ведро» (коробку или таз). Обратно возвращается бегом, передавая инвентарь следующему.
   Адаптация: Младшим можно катить просто шарик, старшим – обводить кегли-«мебель».
2. **«Развесь белье»**
   Задание: Натянута веревка. У каждого участника – носовой платок (или полотенце) и прищепка. Нужно добежать до веревки, повесить платок и закрепить его прищепкой. Вернуться и хлопнуть по руке следующего.
   Адаптация: Старшие вещают вещи вслепую (с закрытыми глазами) или делают это на скорость с секундомером за одну попытку всей команды.
3. **«Накрой на стол» (Эстафета с подносом)**
   Задание: Участник бежит с подносом, на котором стоит пластмассовая тарелка с

бутафорской едой (или воздушный шарик, теннисный мячик). Нужно добежать до стола, поставить «блюдо» и вернуться с пустым подносом. Если предмет падает – штрафной круг или возврат на старт.
Адаптация: Младшим – просто пронести, старшим – пронести с препятствиями (перешагивая через барьеры, змейкой).

4. **«Забей гвоздь» (Для средних и старших)**
Задание: На чурбачке или толстой доске отмечены кружки. Участник добегает, берет молоток и одним ударом должен попасть по колышку (или просто стукнуть по отмеченному месту, вбивая воображаемый гвоздь). Выполнил – бежит обратно.
Безопасность: Использовать легкий деревянный молоток и пластиковую основу. Для младших – забивать деревянные колышки в пластилин или просто стучать по крышкам.
5. **«Сорняки на грядке»**
Задание: В обруче разбросаны малые мячи (или кегли) – «сорняки». Участник бежит, берет один мяч, возвращается и кладет в ведро команды. Главное – не брать два сразу.
Адаптация: Старшие могут собирать сорняки пинцетом или в перчатках.
6. **«Переноска воды»**
Задание: У каждого участника стакан с водой. Нужно пронести его до отметки и вылить в общую банку/ведро команды, стараясь не расплескать. Побеждает команда, у которой воды в итоге окажется больше (можно мерять мерным стаканом) или которая быстрее наполнит свою емкость.
Для малышей: Вместо воды можно использовать песок или шишки.
7. **«Кто в доме главный?» (Финальный конкурс капитанов или всей команды)**
Задание: Собрать пазл-картинку (например, уютный домик) на время. Каждая команда получает одинаковый набор деталей. Можно собирать всей толпой, но на скорость.

Подведение итогов:

- Победитель определяется по наименьшему времени прохождения всей эстафеты (или по сумме баллов за каждый этап).
- Дополнительные баллы можно начислять за дисциплину, поддержку болельщиков и чистоту выполнения задания (например, меньше всего расплескали воды).

Номинации и награждение:

- **«Самый хозяйственный отряд»** – победители в каждой возрастной лиге.
- **«Мастер чистоты»** – команда, лучше всех прошедшая этап с уборкой.
- **«Золотые ручки»** – за лучшие результаты в «забивании гвоздей» или поделках.
- **«Дружная семья»** – приз зрительских симпатий.

Реквизит:

- Детские веники, совки, швабры.
- Теннисные мячи, воздушные шары.
- Веревки, прищепки, платки/полотенца.
- Подносы, пластиковая посуда.
- Игрушечные молотки, деревянные колышки, чурбачки.
- Обручи, кегли, ведра, тазы.
- Стаканы, мерная емкость.

Ожидаемый результат:

Веселое и активное мероприятие, которое в легкой форме познакомит детей с бытовыми обязанностями, позволит посмеяться над забавными ситуациями (например, «убежавшей кашей» или «рассыпавшимся бельем») и подарит опыт слаженной командной работы. Дети усвоят: настоящий хозяин в доме – тот, кто умеет делать всѐ быстро, ловко и с удовольствием.

Концепция интерактивного спектакля-экспромта («Сказка за 5 минут»)

Идея:

Спектакль-экспромт – это театральное представление, которое рождается прямо на глазах у зрителей. Здесь нет заранее выученных ролей и отрепетированных мизансцен. Все роли исполняют сами дети (и вожатые), которых прямо во время действия приглашают на сцену. Ведущий (сказочник) читает текст, а актеры мгновенно изображают то, о чем слышат. Это весело, динамично и снимает любой страх сцены.

Цели:

- Раскрепостить детей, снять зажимы и страх публичных выступлений.
- Развить воображение, импровизационные способности и артистизм.
- Создать атмосферу всеобщего веселья и единства (зрители и актеры вместе творят чудо).
- Дать возможность каждому ребенку (даже самому стеснительному) побыть в роли звезды, пусть и на пару минут.

Формат проведения:

Интерактивное шоу, которое проводится в любое время дня (как вечернее мероприятие, так и дневная активность) на сцене актового зала или на открытой площадке (эстраде). Длительность: 30–45 минут.

Главное правило: **никакой подготовки!** Все роли распределяются непосредственно перед началом или по ходу действия.

Сюжетная основа:

Берется простая и известная сказка или придумывается оригинальная история с простым сюжетом (путешествие, поиск клада, спасение принцессы и т.п.). Текст ведущего должен быть подробным и образным, чтобы актерам было что играть.

Примерная структура мероприятия:

1. **Вступление (разогрев):**
   Ведущий (в костюме сказочника или режиссера) выходит к зрителям и объявляет, что сегодня в лагере открывается «Театр на ладошке», где актерами могут стать все желающие. Проводится короткая игра-кричалка или разминка (например, «Если весело живется, делай так...»), чтобы снять первоначальное напряжение.
2. **Кастинг (распределение ролей):**
   Ведущий объявляет, для какой сказки нужны актеры (например, «Репка», «Теремок», «Колобок», но в современной интерпретации). Он называет персонажей и приглашает добровольцев на сцену.
   Важный нюанс: ролей должно быть много, чтобы задействовать как можно больше детей. Можно добавить неодушевленные роли (например, «Ветер», «Солнце», «Дверь», «Пень», «Бабочки»). Для старших отрядов можно придумать роли с

текстом, но обычно ведущий озвучивает все слова, а актеры только изображают действиями и эмоциями.

3. **Вручение реквизита (факультативно):**
   Актерам могут выдать простейшие атрибуты (шапочки, платочки, усы на палочке, фартуки, муляжи). Это добавляет красок, но не обязательно. Можно играть и без всего.
4. **Спектакль:**
   Ведущий начинает читать сказку. Актеры импровизируют.
   - *Пример:* «Жили-были дед и баба. (Два ребенка изображают, как дед чешет затылок, а баба вздыхает). И была у них Курочка Ряба. (Третий ребенок бежит и кудахчет). Вдруг мышка... (выходит «мышка») пробегала, хвостиком махнула...» и т.д.
     Ведущий должен читать выразительно, делая паузы, чтобы актеры успели выполнить действия. Чем неожиданнее повороты сюжета, тем смешнее.
5. **Интерактив с залом:**
   Зрители не просто смотрят, они тоже участвуют: могут шуметь (аплодировать по команде), изображать массовку (лес, ветер, дождь), подсказывать актерам или повторять за ними движения.
6. **Финал и овации:**
   В конце ведущий объявляет: «Аплодисменты нашим великим актерам!». Все актеры выходят на поклон. Это важный момент триумфа.

Примеры сюжетов:

- **Для младших (7–10 лет):** Классические сказки с простыми действиями: «Репка», «Колобок», «Теремок», «Курочка Ряба». Можно добавить смешных героев: «Собачка Жучка», «Кошка-озорница», «Бабочка-красавица».
- **Для средних (11–14 лет):** Сказки на новый лад: «Колобок-2» (где Колобок — рэпер, а Лиса — блогерша), «Приключения на необитаемом острове», «Путешествие в космос».
- **Для старших (15–17 лет):** Пародии на фильмы или сериалы, или абсурдные истории: «Как вожатые еду искали», «Один день в лагере» (с реальными типажами: спортсмены, ботаники, романтики, хулиганы).

Пример сценария-экспромта «Сказка о том, как вожатый обед искал»:

Роли: Вожатый, Солнце, Дождик, 3 Дерева, Тропинка, Ложка, Кастрюля, Комар, Сон.
Ведущий читает:
«Наш вожатый (выходит ребенок) утром встал, потянулся и вспомнил, что очень хочет есть. Выглянуло Солнце (ребенок тянет руки и улыбается). Вожатый прищурился и пошел по Тропинке (ребенок-тропинка ложится на пол, вожатый идет, стараясь не наступить). Справа и слева стояли Деревья (дети покачивают ветками-руками). Вдруг начался Дождик (ребенок прыгает вокруг и хлопает). Вожатый спрятался под дерево. Тут прилетел назойливый Комар (ребенок звенит и пытается укусить). Вожатый отбивался! Вдалеке он увидел сверкание Кастрюли (девочка в фольге). Рядом валялась Ложка. Вожатый схватил их и побежал к столу. Но тут на него напал сладкий Сон... (ребенок подходит и гладит его). Вожатый заснул прямо на Тропинке. А обед так и не нашел. КОНЕЦ. Спасибо актерам!»

Роли организаторов:

- **Ведущий (сказочник):** главный дирижер. Должен быть энергичным, артистичным, уметь быстро реагировать на то, что делают дети.
- **Звукооператор:** включает отбивки (аплодисменты, смех, звуки природы) по сигналу ведущего.
- **Помощники (вожатые):** помогают выводить детей на сцену, направляют их, если те растерялись, выдают реквизит.

Реквизит:

Минимальный набор, но он может добавить изюминку:

- Наборы забавных очков, шляп, носатых масок, париков.
- Предметы: надувной молоток, игрушечный телефон, муляжи фруктов, пластмассовая посуда.
- Ткани разных цветов (для изображения моря, ветра, плаща героя).
- Карточки с названиями ролей на веревочке (чтобы повесить на шею актеру).

Адаптация для разных возрастов:

- **7–10 лет:** Дети очень непосредственны, им нравится изображать животных и простые действия. Сюжеты короткие, роли без слов.
- **11–14 лет:** Подростки уже могут стесняться, но в формате экспромта это снимается, так как «все понарошку». Здесь хорошо работают юмористические сценарии.
- **15–17 лет:** Они любят иронию и самоиронию. Лучше всего воспринимаются пародии на лагерную жизнь, на известные фильмы или современные тренды. Можно дать актерам самим произнести пару фраз.

Ожидаемые результаты:

- Бурные аплодисменты, смех и отличное настроение.
- Снятие страха перед сценой у многих детей.
- Яркие фото и видео (этот момент точно останется в памяти).
- Ощущение чуда: «Я только что сидел в зале, а через минуту уже играл принца!».

День 6«Семейный архив»

Выездная экскурсия в музей

Вариант 1

Выездная экскурсия планируется заранее с учетом возможностей лагеря. Тематика экскурсии должна соответствовать образовательной и культурно-просветительской программе смены.

Цель экскурсии: расширение кругозора подростков, знакомство с историей, культурой и природой родного края, развитие познавательного интереса и бережного отношения к культурному наследию.

Виртуальная экскурсия в музей

Вариант 2

Если выездные мероприятия невозможны, оптимальной альтернативой станут виртуальные туры. Рекомендуется организовать познавательное занятие непосредственно на территории лагеря, пригласив специалистов из местных краеведческих, художественных или исторических музеев.

Виртуальные экскурсии доступны на официальных интернет-ресурсах культурных учреждений: сайтах музеев-заповедников, художественных галерей, этнографических центров и других профильных организаций.

Самостоятельная разработка мероприятия
Вариант 3
Самостоятельно разработать мероприятие, в котором будет подробно рассказано об истории и культуре региона, его природных особенностях, известных земляках (писателях, учѐных, художниках), традициях и промыслах, а также о памятных местах и достопримечательностях.

Концепция фотокросса «Мы вместе»

Идея:Фотокросс– это экспресс-соревнование, где участники прямо на месте получают задания и за короткое время создают серию фотографий на заданные темы. Никаких предварительных знаний, костюмов или реквизита не требуется – только творческий подход, умение работать в команде и мобильные телефоны с камерой. Это спонтанное, динамичное и весѐлое мероприятие, которое раскрывает креативность подростков здесь и сейчас.

Цели:

- Дать возможность детям проявить фантазию и импровизацию в условиях ограниченного времени.
- Сплотить команды через совместное решение творческих задач.
- Создать позитивную, соревновательную атмосферу без стресса от долгой подготовки.
- Получить массу живых, эмоциональных фотографий для лагерной летописи.

Формат проведения:Короткое мероприятие продолжительностью 60–90 минут (включая инструктаж, съѐмку и подведение итогов). Участвуют команды от отрядов (по 4–6 человек). Каждая команда получает список тем и отправляется на территорию лагеря для съѐмки. Все задания выполняются спонтанно, без использования заранее заготовленного реквизита (только то, что можно найти вокруг).

Подготовка (со стороны организаторов):

- Подготовить список тем (5–7 заданий) для фото.
- Организовать жюри из вожатых или старшеклассников.
- Подготовить призы и дипломы.
- Обеспечить наличие экрана или проектора для показа лучших работ (по возможности).
- Назначить время и место старта/финиша.

Участникам ничего не нужно готовить заранее – только заряженный телефон или фотоаппарат (если разрешѐн администрацией).

Примерные темы для фото (на выбор организаторов):
Темы должны быть понятны без пояснений и не требовать специального реквизита:

1. **«Однажды в лагере»** – забавный момент из жизни (очередь в столовую, уборка, зарядка).
2. **«Плечо друга»** – кадр, где один помогает другому (подсаживает, поддерживает,

подаѐт руку).

3. **«Эмоция»** – крупный план смеха, удивления, радости всей команды.
4. **«Отражение»** – использовать лужи, зеркала, солнечные очки для отражения команды.
5. **«Мы – тень»** – командная тень на асфальте или стене в необычной позе.
6. **«В ритме»** – синхронное движение (прыжок, взмах, поворот).
7. **«Куча мала»** – все члены команды в одном кадре, переплетѐнные как можно теснее.
8. **«Следы»** – фото обуви команды, стоящей в кругу (вид сверху).
9. **«Найди предмет»** – сделать фото с определѐнным предметом (например, с шишкой, с красной кружкой, с табличкой «Отдых»), который нужно быстро найти на территории.
10. **«Перевѐртыш»** – сделать селфи вверх ногами (или перевернуть телефон для съѐмки).

Ход мероприятия:

1. **Старт (10–15 минут):**
   Сбор всех команд на площади.
   Объяснение правил и техники безопасности.
   Выдача каждой команде конверта с заданиями (список тем).
   Синхронный старт (например, по свистку).
2. **Съѐмка (30–40 минут):**
   Команды разбегаются по территории и ищут сюжеты.
   Всѐ должно быть снято вживую, без постановочных сцен с использованием принесѐнного реквизита (допускаются только естественные предметы: ветки, камни, скамейки, турники и т.п.).
   Вожатые могут патрулировать территорию, но не вмешиваться в творческий процесс.
3. **Финиш (10 минут):**
   Команды возвращаются строго в указанное время (опоздание штрафуется).
   Фотографии скидываются на ноутбук жюри (через USB, AirDrop или общий чат).
4. **Работа жюри (15–20 минут):**
   Жюри просматривает работы и оценивает по критериям (см. ниже).
   Пока жюри работает, для участников проводится мини-игра или дискотека.
5. **Объявление итогов (10 минут):**
   Показ лучших фотографий на экране.
   Награждение победителей в номинациях.

Критерии оценки (упрощѐнные для быстрой работы жюри):

Соответствие теме (0–5 баллов).
Креативность и оригинальность (0–5 баллов).
Эмоциональность и настроение (0–5 баллов).
Качество съѐмки (резкость, свет, композиция) – (0–3 балла).
Штрафы за опоздание (–1 балл за минуту).

Номинации (для награждения):

«Самая креативная команда»
«Самый дружный кадр»

«Лучшая эмоция»

«Приз зрительских симпатий» (можно проголосовать аплодисментами)

«За волю к победе» (тем, кто очень старался, но не занял призовое место)

Правила и безопасность:

Съёмка только на территории лагеря.

Запрещено выходить за пределы, залезать на крыши, деревья, в опасные зоны.

Нельзя мешать другим командам и портить имущество.

Все участники должны быть в обуви и одежде по погоде.

Запрещены кадры, унижающие достоинство других людей, с агрессией или нецензурными жестами.

Реквизит и оборудование (для организаторов):

Ноутбук для сбора фото.

Проектор и экран (по возможности).

Конверты с заданиями (или просто листы бумаги).

Секундомер.

Бланки для жюри, ручки.

Дипломы и призы.

Ожидаемые результаты:

Море позитивных эмоций и смеха.

Живые, спонтанные фотографии, отражающие настоящую лагерную жизнь.

Сплочение команд за короткое время.

Отсутствие стресса от долгой подготовки – каждый может проявить себя.

День7«Семейная копилка»

Деловая игра: «Семейная Ярмарка»

Игра направлена на формирование у детей основ финансовой грамотности, развитие предпринимательского мышления и навыков командного взаимодействия. В ходе игры участники проходят путь от идеи до её реализации, учатся анализировать спрос и предлагать свои услуги.

Необходимые материалы:

- **Игровая валюта:** Вводится внутренняя денежная единица лагеря/класса (например, «умники», «таланты» или «рублики»), которую участники зарабатывают в процессе игры.
- **Пространство:** Определяется центральная площадка (например, холл, улица или актовый зал), где будут располагаться «торговые ряды» и точки оказания услуг.

Сценарий проведения:

Этап 1. Создание «Семей» и бизнес-планирование.

Участники делятся на микрогруппы — «семьи». Вместе с наставниками (вожатыми, педагогами) они проводят мозговой штурм и выбирают направление своего «дела». Главный вопрос: что полезного или интересного наша «семья» может предложить другим? Это может быть как продукт (сувениры, украшения, выпечка), так и услуга (помощь младшим, организация конкурсов, проведение мастер-классов или эстафет).

Этап 2. Открытие «Ярмарки».
«Семьи» открывают свои точки. Участники могут работать как индивидуально, так и малыми группами. Задача каждого — привлечь «покупателей» и заработать игровые деньги. В ход идут творческие способности, коммуникабельность и смекалка.

Этап 3. Свободный рынок.
В течение установленного времени дети свободно перемещаются по ярмарке: тратят свои средства на понравившиеся товары/услуги или зарабатывают их, предлагая что-то взамен.

Финал. Аукцион.
После закрытия торговых рядов проводится итоговое мероприятие — аукцион. На аукцион выставляются призы, сувениры или угощения. Участие в торгах могут принять все желающие, у которых остались игровые деньги, а также те, кто хочет выгодно распорядиться своим «капиталом».

Программа музыкального фестиваля «Песни моей семьи»

Фестиваль строится как череда музыкальных откровений, объединѐнных тѐплой атмосферой.

1. Вступление: «Мелодия рода».
   Площадка украшена гирляндами, расставлены лавочки или пледы вокруг импровизированного костра (можно использовать проекцию или светодиодный огонь). Звучит негромкая инструментальная музыка. Ведущие говорят о том, что у каждого человека есть свой дом, своя семья и свои песни, которые живут с нами всегда. Сегодня мы услышим эти песни.
2. Конкурсная программа.
   Отряды выступают по очереди. Перед началом песни один или несколько представителей отряда кратко рассказывают историю, связанную с ней. Затем звучит песня. Исполнение может быть а капелла, под гитару, под фонограмму «минус». Допускается использование простых шумовых инструментов (ложки, трещотки), если это уместно.
3. Интерактивные паузы.
   Между выступлениями можно проводить музыкальные игры со зрителями:
   - Угадай мелодию (семейные хиты): ведущий играет или напевает первые ноты известных песен, зал угадывает.
   - Караоке-батл: короткие соревнования между зрителями на лучшее исполнение куплета из популярных детских песен.
   - Песенный хоровод: под руководством вожатых все участники исполняют простую общую песню (например, «Вместе весело шагать»).
4. Кульминация: «Песня от вожатых».
   Вожатые готовят свой сюрприз — они исполняют песню, которую пели в их семьях или которая ассоциируется у них с лагерем. Это показывает детям, что вожатые тоже были детьми и тоже хранят семейные традиции.
5. Финал: «Общий хор».
   Пока жюри подводит итоги, все участники и зрители встают в большой круг и под руководством музыкального руководителя исполняют песню, символизирующую

единство и дружбу. Это может быть «Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались» (О. Митяев), «Изгиб гитары жѐлтой» или «Солнечный круг».

6. Награждение.
   Объявление результатов. Важно наградить не только победителей в основных номинациях, но и отметить специальные призы:
   - «Самая трогательная история»
   - «Лучшее исполнение народной песни»
   - «За сохранение семейных традиций»
   - «Приз зрительских симпатий»
   - «Лучшая инсценировка песни»
     Все участники получают дипломы и сладкие призы.
7. Критерии оценки выступлений

Жюри (вожатые, начальник лагеря, возможно, приглашѐнный гость) оценивает по следующим критериям:

- Искренность и эмоциональность передачи (насколько прочувствованно исполнение).
- Качество вокального исполнения (чистота интонирования, слаженность хора).
- Оригинальность подачи (инсценировка, использование элементов быта, костюмов).
- Соответствие теме «Семейные песни» (рассказ, предваряющий песню).
- Общее впечатление и артистизм.

РазделIII

15-17 лет

Методическое наполнение блока «Большая семья – тверская традиция»

<u>День 1 «Семья – это мы»</u>

Тема: «Моя семья — мой маяк: путешествие к семейным ценностям»

Основная идея: Семья — это не просто люди, живущие под одной крышей. Это невидимый, но очень прочный «фундамент» или «маяк», который освещает путь каждому из нас. Ценности — это «кирпичики», из которых строится этот фундамент.

Цель: помочь детям осознать и сформулировать, что такое семья и какие ценности/традиции/правила делают их семью уникальной и крепкой.

Ход беседы (4 этапа)

1. Разминка-погружение (5 минут)

- **Вопрос:** «Закройте глаза и вспомните запах, который пахнет для вас домом» (пирожки, стиральный порошок, папин одеколон, кофе).
- **Вывод:** У каждого это что-то свое, но это вызывает чувство тепла и безопасности. Это первая "ценность" — уют и безопасность.

2. Основной блок: "Строим дом ценностей" (15-20 минут)

Рисуем на доске (или просто перечисляем) контуры дома.

Ведущий задает вопрос: «На чем держится крепкая семья? Давайте заложим кирпичи в фундамент».
Для каждого возраста можно предложить свои "кирпичики" и обсудить их:

Для старших (15-17 лет): Доверие, Эмпатия, Автономия, Общие цели, Принятие (право быть другим).

- *Дискуссия:* «Может ли друг стать членом семьи? Что важнее: кровное родство или духовная близость?».

3. Интерактив «Сокровища нашей семьи» (10 минут)

Разделить на пары или группы.

Задание: Вспомнить и записать одну странную, смешную или трогательную традицию вашей семьи (например: «Каждое воскресенье мы печем блины», «Папа будит меня песнями», «Мы собираем пазлы на Новый год»).

Обсуждение: «Почему это важно? Что было бы, если бы это исчезло?».

4. Рефлексия: «Чемодан в дорогу» (5 минут)

Метафора: Мы отправляемся в большую жизнь, и нам нужен багаж.

Вопрос: Какую **одну** ценность из тех, что мы сегодня обсуждали, вы бы точно взяли с собой в свою будущую взрослую семью?

(Вариант: передаем мягкую игрушку по кругу, и каждый говорит одно слово).

Советы для ведущего:

1. **Никакой морали.** Не говорить «так надо». Спрашивать: «А тебе как было бы хорошо? А что бы ты чувствовал?».
2. **Личный пример.** Если ведущий готов, можно рассказать короткую смешную историю о своей семье (даже о конфликте, который закончился примирением). Это создает доверие.
3. **Адаптация лексики:**

Юношам и девушкам: говорим о ценности рода, памяти и «почему предки меня злят, но я их люблю».

Создание Стенгазеты на тему: «Мои вклад в будущее моей семьи / моей малой Родины/страны».

Ребятам предстоит включить воображение и совершить путешествие в будущее. Каждый напишет или нарисует, какой вклад он сможет внести в развитие своего края и всей страны. Этот плакат станет нашим общим «письмом в будущее». Он провисит до конца смены как напоминание о наших мечтах, а в финале мы вернемся к нему, чтобы подвести личные итоги и понять, как мы выросли и чему научились.

Музыкальный фестиваль «Песни моей семьи» — это творческий фестиваль-конкурс, посвященный семейным музыкальным традициям. Он призван напомнить детям о ценности семейных уз, о песнях, которые передаются из поколения в поколение, и о том, что музыка объединяет людей независимо от возраста и национальности. Каждый отряд представляет одну или несколько песен, которые имеют значение для их семей или отражают семейные ценности.

Цели:

- **Воспитательная:** Укрепить связь ребят с их семейными корнями, вызвать интерес к истории своей семьи через песни, которые пели бабушки и дедушки.
- **Творческая:** Развить вокальные, артистические и сценические навыки детей, поощрить интерпретацию знакомых мелодий.
- **Командообразующая:** Объединить отряд вокруг общей идеи, создать атмосферу взаимопомощи и поддержки при подготовке номера.
- **Культурно-просветительская:** Познакомить детей с разнообразием музыкального наследия (народные песни, военные, колыбельные, авторские песни разных эпох) и показать, что в каждой семье есть свои сокровища.

Подготовка длится в течение блока и включает несколько шагов, чтобы дети не просто выучили песню, но и прочувствовали еѐ.

Этап 1: «Семейный архив» (Сбор материала)
Каждому отряду даѐтся задание: провести «исследование» — вспомнить, какие песни поют (или пели) дома, расспросить родителей, бабушек и дедушек по телефону или вспомнить лагерные вечера. Вожатые помогают выбрать одну-две песни, которые будут интересны для исполнения. Это могут быть:

- Колыбельные, которые пела мама.
- Песни, которые пели в походах (под гитару).
- Песни военных лет, если семья хранит память о ветеранах.
- Современные песни, которые любит вся семья.
- Народные песни региона, откуда приехали дети.

Этап 2: «Музыкальная гостиная» (Разучивание и аранжировка)
Отряды разучивают песни. Можно привлечь музыкального работника лагеря или вожатых, владеющих инструментом. Важно обсудить, как лучше исполнить песню: хором, с солистами, добавить элементы инсценировки, подобрать простые движения или рассадить всех вокруг «костра» и создать эффект домашних посиделок.

Этап 3: «История одной песни» (Подготовка рассказа)
Каждый номер должен предваряться небольшим рассказом (1-2 минуты) от членов отряда о том, почему выбрана эта песня, что она значит для их семей. Это добавит глубины и душевности выступлению.

День 2«Семейный очаг»

Концепция музыкальной гостиной «Семь нот о главном»

Идея: Уютный вечерний концерт, где музыка становится языком, объединяющим ребят разных возрастов, вожатых и темы семьи, дома, детства. Формат напоминает квартирник или посиделки у костра.

Структура (40–50 минут):

1. **Вступление (ведущий):** Тёплые слова о том, что лагерь — тоже семья. Зажигается символический «домашний очаг» (фонарики или свеча на сцене).
2. **Музыкальные блоки (3–4):**

«Колыбельная» – тихая песня (от вожатых или старших), под которую ребятам раздают мягкие игрушки или звёздочки.

«Детство» – попурри из песен из мультфильмов («Облака», «Улыбка»). Можно караоке с залом.

«Семейный альбом» – лирическая песня о родителях, бабушке, доме («Папа может», «Бабушка рядышком»).

«Вместе весело шагать» – финальная зажигательная песня, которую все поют хором (можно с простыми движениями).

3. **Интерактив:** Минута тишины «Позвони маме мысленно» или запуск бумажных самолётиков с пожеланиями своей семье.

Финал: Общее фото с зажжёнными фонариками телефонов и исполнение песни «Солнечный круг» или «Мы желаем счастья вам».

Игра по станциям «Семейные ценности»

Идея: Команды (отряды) путешествуют по станциям, выполняя задания, связанные с семейными ценностями. На каждой станции они получают «ключ» (часть пазла или жетон). В финале из собранных ключей складывается общий символ (например, «Дом» или «Сердце»).

Станции (7–10 штук, время 5–7 минут):

1. **«Родословное дерево»** – из набора карточек (бабушки, дедушки, дети) нужно правильно выстроить семейное древо.
2. **«Дом моей мечты»** – из кубиков/бумаги построить дом и перечислить, что делает семью крепкой.
3. **«Семейный обед»** – сервировка стола или угадывание традиционных блюд по описанию.
4. **«Мамины помощники»** – эстафета: навести порядок (собрать разбросанные вещи) или развесить платочки.

5. **«Семейный альбом»** – из фотографий (карточек) выбрать те, где изображены семейные моменты, и объяснить почему.
6. **«Сказочная семья»** – угадать героев сказок (например, «три медведя», «репка») по описанию или собрать пазл.
7. **«Комплименты»** – каждый участник говорит соседу доброе слово (станция на доверие и тѐплую атмосферу).
8. **«Семейные традиции»** – придумать и показать пантомимой одну традицию (встреча Нового года, день рождения, пикник).

Финал: Общее построение. Из собранных ключей (деталей) собирается большая эмблема «Счастливая семья». Все вместе исполняют общий танец или песню «Мы одна семья».

День 3«Семейный альбом»

Беседа по теме: «Мастерство в наследство»

Идея: Разговор о том, кем работают родители, бабушки и дедушки, как профессии передаются в семье и почему труд важен для каждого. Беседа строится на личных историях юношей и девушек, интерактиве и уважении к разным профессиям.

Цель: Познакомить с разнообразием профессий, показать ценность труда, укрепить гордость за свою семью.

Ход беседы (30–40 минут):

1. **Вступление (5 мин):** Ведущий задаѐт вопросы: «Кто знает, кем работают мама и папа? А бабушка?». Рассказывает притчу о важности любого труда.
2. **Основная часть (20 мин):**
    - **«Профессия в загадках»:** Ведущий загадывает загадки о разных профессиях (врач, учитель, строитель, водитель и т.д.), дети хором отвечают.
    - **«Угадай, кто я?»:** Несколько желающих выходят и пантомимой показывают профессию своего родителя, остальные угадывают.
    - **«Семейные династии»:** Ведущий рассказывает о семьях, где несколько поколений работают в одной сфере (примеры из известных семей или просто история). Спрашивает, есть ли у кого-то такие династии в роду.
3. **Рефлексия (5 мин):** Каждый по кругу (или желающие) говорят одно предложение: «Я горжусь своей семьѐй, потому что...» или «Когда я вырасту, я хочу быть как мама/папа, потому что...».
4. **Финал:** Общая фотография с рисунками или ладошками, на которых написана профессия семьи. Можно предложить участникам нарисовать дома портрет семьи на работе.

Мастер-класс по созданию символа семьи

Идея: Создание руками юношей и девушек уникального символа, который отражает ценности, традиции и особенности их семьи. Это может быть герб, декоративное панно и др.

Цель: Через творчество осмыслить понятие «семья», развить гордость за свои корни и создать осязаемый символ, который можно увезти домой.

Материалы: Картон, цветная бумага, фетр, лоскутки ткани, нитки, бусины, фломастеры, клей, ножницы, природные материалы (шишки, листья), рамки для фото.

Ход мастер-класса (40–50 минут):

1. **Введение (5 мин):** Ведущий говорит о том, что у каждой семьи есть свои символы: гербы, фамильные украшения, реликвии. Предлагает сегодня создать свой символ.
2. **Выбор формата (5 мин):** Участники выбирают, что будут делать:
    - **Герб семьи:** Щит, поделенный на части (увлечения, профессии, традиции).
    - **Древо жизни:** Аппликация дерева с ладошками-листьями (каждый подписывает имя члена семьи).
    - **Фоторамка «Дом»:** Украшение картонной рамки символами (солнце, сердце, очаг).
3. **Практическая работа (25 мин):** Ребята мастерят под руководством вожатых. Можно включить тихую фоновую музыку.
4. **Презентация (5 мин):** Желающие выходят и рассказывают, что означает их символ, почему выбрали такие цвета или элементы.

Финал: Общее фото с работами. Мастер-класс заканчивается мыслью, что самый главный символ семьи — это любовь и забота, а поделка будет напоминать об этом.

Сюжетно-ролевая игра: «Семейный совет»

Идея: Юноши и девушки погружаются в симуляцию семейной жизни: распределяют роли, решают бытовые и финансовые вопросы, учатся договариваться и выходить из конфликтов. Это не просто игра в «дочки-матери», а реалистичный квест о взрослых отношениях и ответственности.

Формат: Команды (игровые семьи) по 5–6 человек. Каждая получает легенду: состав семьи (папа, мама, бабушка, дети-подростки), бюджет, жилищные условия.

Этапы игры (1–1,5 часа):

1. **«Распределение бюджета»** – команда получает условную сумму и список расходов (еда, коммуналка, одежда, развлечения). Нужно уложиться и обосновать выбор.
2. **«Бытовые ситуации»** – карточки с проблемами (прорвало трубу, ссора с соседями, двойка в школе). Задача – быстро найти решение и обыграть сценку.
3. **«Семейный досуг»** – придумать и показать традицию выходного дня, которая объединяет всех.

4. **«Конфликт поколений»** – проигрывание острой ситуации (например, подросток не хочет убираться или поздно возвращаться). Задача – найти компромисс.

Финал: Общее обсуждение «Семейный совет»: каждая команда рассказывает, что было самым сложным, и выводит одно главное правило счастливой семьи. Завершается чаепитием или общим фото.

День 4«Богатырская наша сила»

Концепция чемпионата по традиционным русским играм

Идея: Чемпионат – это общелагерное событие, в котором отряды соревнуются в ловкости, силе и смекалке, осваивая аутентичные русские народные игры. Мероприятие направлено на сплочение временных детских коллективов, приобщение к национальной культуре и создание яркого эмоционального опыта через живую игру.

Цели:

Познакомить детей с многообразием традиционных русских забав.

Развить навыки командного взаимодействия и взаимовыручки в условиях соревнования.

Организовать активный, динамичный досуг на свежем воздухе, альтернативный электронным устройствам.

Создать атмосферу праздника и единения внутри лагеря.

Формат проведения:

Чемпионат проводится на открытой площадке (стадион, поляна) в середине смены, когда отряды уже сформировались.

Участники делятся на три возрастные лиги: младшая (7–10 лет), средняя (11–14 лет), старшая (15–17 лет). Внутри лиги отряды соревнуются между собой.

Программа строится как станционная игра или круговая тренировка:

1. Торжественное открытие с кратким рассказом об истории игр.
2. Соревновательный этап: Каждый отряд получает маршрутный лист и проходит 5–7 игровых станций. На станции фиксируется результат (время, количество попаданий и т.д.) или победа в матче.
3. Финальный этап: Лучшие отряды в каждой лиге встречаются в «битве чемпионов» (например, финал по лапте или перетягиванию каната).
4. Закрытие и награждение победителей грамотами, сладкими призами и переходящим кубком чемпиона.

Примеры игр для чемпионата (с учетом возраста):

- Для всех возрастов: «Перетягивание каната», «Бой мешками» (на бревне или в нарисованном круге), «Петушиный бой» (в парах, прыгая на одной ноге).
- Для младших (7–10 лет): «Ручеек» (на скорость прохождения), «Гуси-лебеди» (салки с элементами командной тактики), «Удочка» (прыжки через веревку).
- Для средних (11–14 лет): «Городки» (выбивание фигур битой), «Лапта» (упрощенные правила), «Цепи кованые» (игра на разрыв цепи).
- Для старших (15–17 лет): Полноценная «Лапта» или «Русская лапта» (с тактикой и стратегией), «Казаки-разбойники» (в формате контролируемой территории), силовые конкурсы.

Особенности организации в лагере:

Роль судей и аниматоров на станциях выполняют вожатые и инструкторы по физкультуре.

Для младших отрядов правила упрощаются, а игры носят более подвижный характер.

В старшей лиге можно добавить элемент тактической подготовки (как в лапте).

Обязательно музыкальное сопровождение (народные наигрыши, современные обработки) и фотозона с традиционным инвентарем.

Ожидаемые результаты:

Дети получат заряд бодрости и узнают игры, в которые играли их предки.

Отряды сплотятся в процессе поиска общей победы.

Чемпионат станет одним из самых запоминающихся событий смены, укрепив традиции лагеря.

Мастер-класс по вязанию морских узлов

Цель занятия: освоение участниками техники вязания пяти практичных морских узлов.

Задачи:

- Формирование практических навыков работы с такелажем (веревкой).
- Отработка скорости завязывания узлов.
- Подача материала в интерактивной, соревновательной форме.
- Расширение «морского словаря» и базы освоенных узлов.

Ожидаемый результат:

- Понимание участниками роли узлов в быту и морском деле.
- Освоение технологии вязания пяти новых узлов.
- Тренировка мелкой моторики, координации, пространственного мышления и внимательности.

Оснащение: 15 отрезков веревки (штертов) длиной 1,5 м (диаметр 0,7 мм), секундомер, демонстрационный стол, памятки со схемами узлов.

Ход мероприятия:

На первый взгляд, завязывание узлов — дело привычное: шнурки, банты, галстуки. Однако морская практика требует особой надежности и умения быстро развязать узел даже под нагрузкой. Чтобы пришвартовать судно или закрепить груз в шторм, нужны специальные навыки.

Мастер-класс пройдет в формате командного первенства. Это позволит участникам не только научиться, но и проявить себя в здоровой конкуренции, работая на общий результат. Соревновательный момент помогает лучше усвоить материал и развивает командный дух.

Программа соревнований:

Категории участников: Команды делятся на две возрастные группы: младшую и старшую.

Объем задач: Младшая группа осваивает и вяжет 5 узлов, старшая — те же 5, но в два захода (всего 10 раз), что усложняет задачу.

Этап обучения (15 минут): Ведущий демонстрирует технику вязания пяти новых узлов: Боцманский, Южный крест, Крабья петля, Кинжальный, Калмыцкий.

Самостоятельная тренировка (5 минут): Участники закрепляют увиденное, повторяя узлы индивидуально.

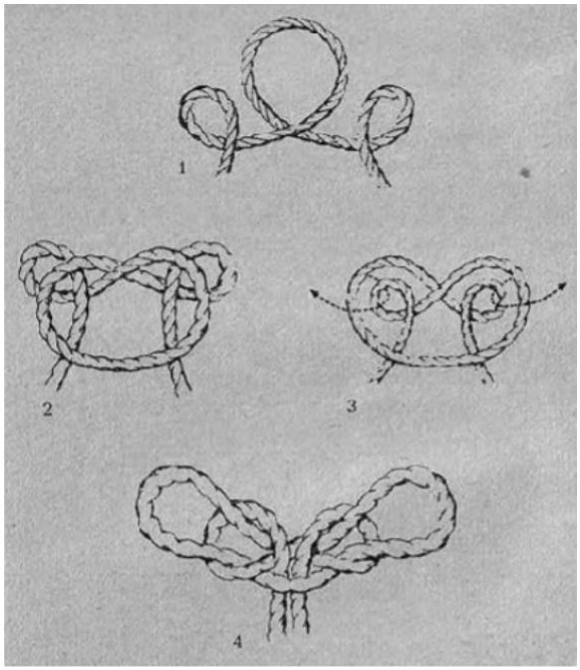
Формирование связок: Команда разбивается на мини-группы (по 2-3 человека на один узел). Состав связок подбирается примерно равным по силам для объективности оценки.

Старт: По сигналу ведущего все связки одновременно приступают к вязанию. Задача — быстрее соперников связать все заданные узлы. Секундомер останавливается, когда последний участник команды справляется с заданием и громко кричит «Стоп!».

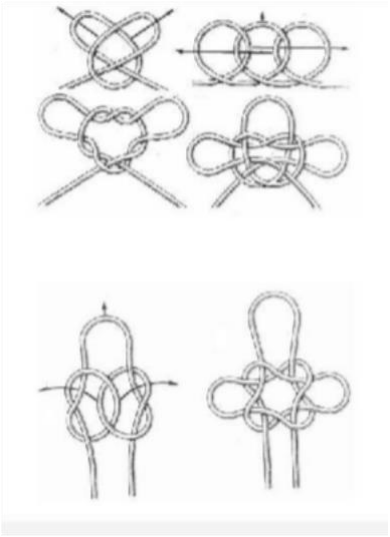
Общая продолжительность: 30 минут.

Изучаемые узлы:

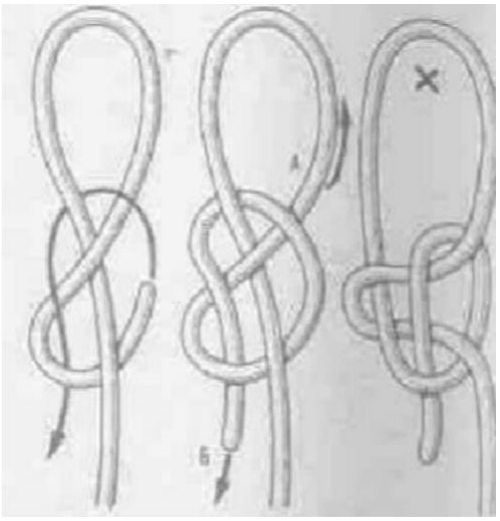
1. Боцманский



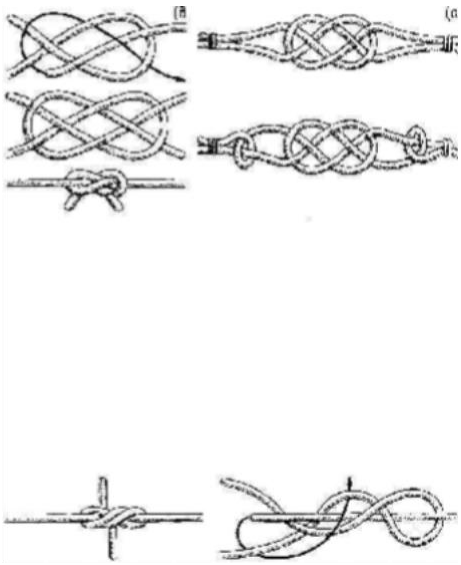
2. Южный крест



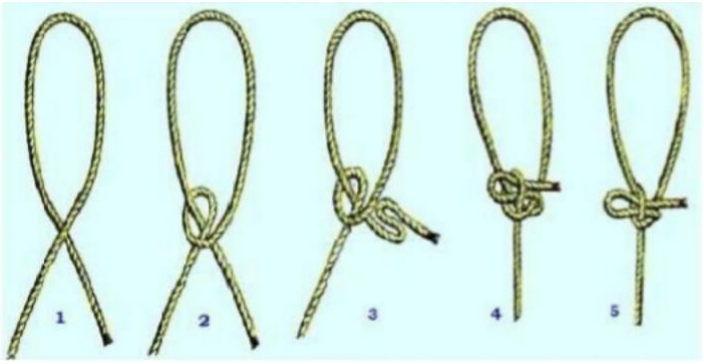
3. Крабья петля



4. Кинжальный



5. Калмыцкий



Концепция мероприятия «Битва хоров»

Идея: «Битва хоров» – это творческое состязание между отрядами, где каждый коллектив представляет вокальный номер. Мероприятие превращает сцену в арену музыкальных поединков, наполняя лагерь драйвом, единством и радостью совместного творчества.

Цели:

- Раскрыть артистические способности детей.
- Сплотить отряды через общее выступление.

- Подарить участникам яркие эмоции и позитивные воспоминания.

Формат проведения: Фестиваль-конкурс, проходящий в один из вечеров смены на главной сцене лагеря. Каждый отряд исполняет одну или две песни (в зависимости от возраста). В жюри – представители администрации, вожатые, возможно, приглашѐнные гости.

Возрастные категории и требования:

- Младшие отряды (7–10 лет): 1 песня (до 3 минут), допускается фонограмма «плюс», простые движения.
- Средние отряды (11–14 лет): 1–2 песни (до 4 минут), приветствуется «минус» и живое исполнение, сценическое движение.
- Старшие отряды (15–17 лет): 1–2 песни (до 5 минут), обязательный «минус», многоголосие, театрализация номера.

Условия участия:

- В хоре участвует весь отряд вместе с вожатыми.
- Допускаются солисты (не более 3 человек), остальные – подпевка и подтанцовка.
- Разрешены костюмы, реквизит, простые декорации.

Критерии оценки:

- Вокальное исполнение (чистота, слаженность).
- Сценический образ (костюмы, внешний вид).
- Артистизм и режиссура номера.
- Массовость и включѐнность всех участников.
- Зрительские симпатии (отдельная номинация).

Репертуар: Песни на выбор отряда (патриотические, народные, эстрадные хиты, песни из кино/мультфильмов, рок-композиции и т.п.). Главное – соответствие возрасту и позитивный настрой.

Проведение:

1. Открытие мероприятия с объявлением участников.
2. Выступления отрядов по очереди (очередность определяется жеребьѐвкой).
3. Работа жюри, подсчѐт баллов.
4. Интерактив со зрителями (например, общий флешмоб или караоке-пауза).
5. Объявление победителей и награждение в номинациях (победители по лигам, лучший солист, лучший костюм, приз зрительских симпатий и др.).
6. Финальная общая песня или «орлятский круг».

Техническое обеспечение: Качественная звукоусиливающая аппаратура, микрофоны (радио- и на стойках), проектор для отображения названий отрядов и песен, цветное освещение.

Ожидаемые результаты:

- Эмоциональный подъѐм и заряд бодрости.
- Укрепление дружеских связей внутри отрядов.
- Яркое завершение творческого периода смены, запоминающееся событие.

День 5Семейная гостиная

Концепция игры-эстафеты «Кто хозяин в доме?» в детском лагере

Идея:

Командная игра-эстафета, погружающая участников в мир домашних забот и

обязанностей. Детям предстоит проявить ловкость, смекалку и скорость, выполняя

забавные и непростые задания, связанные с уборкой, приготовлением еды, стиркой и обустройством жилья. Эстафета наглядно показывает, что быть хозяином в доме – это весело, но требует сноровки и взаимопомощи.

Цели:

- Привить уважение к домашнему труду в игровой форме.
- Развить командный дух, ловкость, координацию и скорость реакции.
- Расширить представления детей о бытовых обязанностях и способах их выполнения.
- Создать позитивную соревновательную атмосферу.

Возрастные категории:

Игра адаптируется под три возрастные группы с разной сложностью заданий:

- **Младшая (7–10 лет):** Упрощенные задания, акцент на ловкость и веселье.
- **Средняя (11–14 лет):** Задания средней сложности, требующие координации и командной работы.
- **Старшая (15–17 лет):** Усложненные задания с элементами логики, скорости и точности, возможно, с «подвохами».

Формат проведения:

Эстафета проводится на открытой площадке (стадион, поляна) или в просторном помещении (спортзал). Участвуют команды от отрядов (количество участников в команде – 8–10 человек, остальные – болельщики).

Этапы располагаются по кругу или линейно. Команды проходят этапы последовательно на время (или соревнуются парами).

Сюжетная завязка:

«Внимание, жители лагеря! Сегодня у нас необычный день – День настоящих хозяев. Представьте, что вы въезжаете в новый дом, и вам нужно быстро его обустроить, навести порядок и накормить гостей. Победит та команда, которая справится с домашними хлопотами быстрее и качественнее!»

Станции (этапы) эстафеты:

1. **«Генеральная уборка» (Метание веником)**
   Задание: Участник катит теннисный мяч (или скомканную бумагу) детским веником или шваброй до отметки и закатывает его в «ведро» (коробку или таз). Обратно возвращается бегом, передавая инвентарь следующему.
   Адаптация: Младшим можно катить просто шарик, старшим – обводить кегли-«мебель».
2. **«Развесь белье»**
   Задание: Натянута веревка. У каждого участника – носовой платок (или полотенце) и прищепка. Нужно добежать до веревки, повесить платок и закрепить его прищепкой. Вернуться и хлопнуть по руке следующего.
   Адаптация: Старшие вещают вещи вслепую (с закрытыми глазами) или делают это на скорость с секундомером за одну попытку всей команды.
3. **«Накрой на стол» (Эстафета с подносом)**
   Задание: Участник бежит с подносом, на котором стоит пластмассовая тарелка с бутафорской едой (или воздушный шарик, теннисный мячик). Нужно добежать до стола, поставить «блюдо» и вернуться с пустым подносом. Если предмет падает –штрафной круг или возврат на старт.

Адаптация: Младшим – просто пронести, старшим – пронести с препятствиями (перешагивая через барьеры, змейкой).

4. **«Забей гвоздь» (Для средних и старших)**
   Задание: На чурбачке или толстой доске отмечены кружки. Участник добегает, берет молоток и одним ударом должен попасть по колышку (или просто стукнуть по отмеченному месту, вбивая воображаемый гвоздь). Выполнил – бежит обратно.
   Безопасность: Использовать легкий деревянный молоток и пластиковую основу. Для младших – забивать деревянные колышки в пластилин или просто стучать по крышкам.
5. **«Сорняки на грядке»**
   Задание: В обруче разбросаны малые мячи (или кегли) – «сорняки». Участник бежит, берет один мяч, возвращается и кладет в ведро команды. Главное – не брать два сразу.
   Адаптация: Старшие могут собирать сорняки пинцетом или в перчатках.
6. **«Переноска воды»**
   Задание: У каждого участника стакан с водой. Нужно пронести его до отметки и вылить в общую банку/ведро команды, стараясь не расплескать. Побеждает команда, у которой воды в итоге окажется больше (можно мерять мерным стаканом) или которая быстрее наполнит свою емкость.
   Для малышей: Вместо воды можно использовать песок или шишки.
7. **«Кто в доме главный?» (Финальный конкурс капитанов или всей команды)**
   Задание: Собрать пазл-картинку (например, уютный домик) на время. Каждая команда получает одинаковый набор деталей. Можно собирать всей толпой, но на скорость.

Подведение итогов:

- Победитель определяется по наименьшему времени прохождения всей эстафеты (или по сумме баллов за каждый этап).
- Дополнительные баллы можно начислять за дисциплину, поддержку болельщиков и чистоту выполнения задания (например, меньше всего расплескали воды).

Номинации и награждение:

- **«Самый хозяйственный отряд»** – победители в каждой возрастной лиге.
- **«Мастер чистоты»** – команда, лучше всех прошедшая этап с уборкой.
- **«Золотые ручки»** – за лучшие результаты в «забивании гвоздей» или поделках.
- **«Дружная семья»** – приз зрительских симпатий.

Реквизит:

- Детские веники, совки, швабры.
- Теннисные мячи, воздушные шары.
- Веревки, прищепки, платки/полотенца.
- Подносы, пластиковая посуда.
- Игрушечные молотки, деревянные колышки, чурбачки.
- Обручи, кегли, ведра, тазы.
- Стаканы, мерная емкость.

Ожидаемый результат:

Веселое и активное мероприятие, которое в легкой форме познакомит детей с бытовыми обязанностями, позволит посмеяться над забавными ситуациями (например, «убежавшей

кашей» или «рассыпавшимся бельем») и подарит опыт слаженной командной работы. Ребята усвоят: настоящий хозяин в доме – тот, кто умеет делать всѐ быстро, ловко и с удовольствием.

Концепция интерактивного спектакля-экспромта («Сказка за 5 минут»)

Идея:

Спектакль-экспромт – это театральное представление, которое рождается прямо на глазах у зрителей. Здесь нет заранее выученных ролей и отрепетированных мизансцен. Все роли исполняют сами дети (и вожатые), которых прямо во время действия приглашают на сцену. Ведущий (сказочник) читает текст, а актеры мгновенно изображают то, о чем слышат. Это весело, динамично и снимает любой страх сцены.

Цели:

- Раскрепостить детей, снять зажимы и страх публичных выступлений.
- Развить воображение, импровизационные способности и артистизм.
- Создать атмосферу всеобщего веселья и единства (зрители и актеры вместе творят чудо).
- Дать возможность каждому ребенку (даже самому стеснительному) побыть в роли звезды, пусть и на пару минут.

Формат проведения:

Интерактивное шоу, которое проводится в любое время дня (как вечернее мероприятие, так и дневная активность) на сцене актового зала или на открытой площадке (эстраде). Длительность: 30–45 минут.

Главное правило: **никакой подготовки!** Все роли распределяются непосредственно перед началом или по ходу действия.

Сюжетная основа:

Берется простая и известная сказка или придумывается оригинальная история с простым сюжетом (путешествие, поиск клада, спасение принцессы и т.п.). Текст ведущего должен быть подробным и образным, чтобы актерам было что играть.

Примерная структура мероприятия:

1. **Вступление (разогрев):**
   Ведущий (в костюме сказочника или режиссера) выходит к зрителям и объявляет, что сегодня в лагере открывается «Театр на ладошке», где актерами могут стать все желающие. Проводится короткая игра-кричалка или разминка (например, «Если весело живется, делай так...»), чтобы снять первоначальное напряжение.
2. **Кастинг (распределение ролей):**
   Ведущий объявляет, для какой сказки нужны актеры (например, «Репка», «Теремок», «Колобок», но в современной интерпретации). Он называет персонажей и приглашает добровольцев на сцену.
   Важный нюанс: ролей должно быть много, чтобы задействовать как можно больше детей. Можно добавить неодушевленные роли (например, «Ветер», «Солнце», «Дверь», «Пень», «Бабочки»). Для старших отрядов можно придумать роли с текстом, но обычно ведущий озвучивает все слова, а актеры только изображают действиями и эмоциями.
3. **Вручение реквизита (факультативно):**
   Актерам могут выдать простейшие атрибуты (шапочки, платочки, усы на палочке,

фартуки, муляжи). Это добавляет красок, но не обязательно. Можно играть и без всего.

4. **Спектакль:**
   Ведущий начинает читать сказку. Актеры импровизируют.
   - *Пример:* «Жили-были дед и баба. (Два ребенка изображают, как дед чешет затылок, а баба вздыхает). И была у них Курочка Ряба. (Третий ребенок бежит и кудахчет). Вдруг мышка... (выходит «мышка») пробегала, хвостиком махнула...» и т.д.
     Ведущий должен читать выразительно, делая паузы, чтобы актеры успели выполнить действия. Чем неожиданнее повороты сюжета, тем смешнее.
5. **Интерактив с залом:**
   Зрители не просто смотрят, они тоже участвуют: могут шуметь (аплодировать по команде), изображать массовку (лес, ветер, дождь), подсказывать актерам или повторять за ними движения.
6. **Финал и овации:**
   В конце ведущий объявляет: «Аплодисменты нашим великим актерам!». Все актеры выходят на поклон. Это важный момент триумфа.

Примеры сюжетов:

- **Для младших (7–10 лет):** Классические сказки с простыми действиями: «Репка», «Колобок», «Теремок», «Курочка Ряба». Можно добавить смешных героев: «Собачка Жучка», «Кошка-озорница», «Бабочка-красавица».
- **Для средних (11–14 лет):** Сказки на новый лад: «Колобок-2» (где Колобок — рэпер, а Лиса — блогерша), «Приключения на необитаемом острове», «Путешествие в космос».
- **Для старших (15–17 лет):** Пародии на фильмы или сериалы, или абсурдные истории: «Как вожатые еду искали», «Один день в лагере» (с реальными типажами: спортсмены, ботаники, романтики, хулиганы).

Пример сценария-экспромта «Сказка о том, как вожатый обед искал»:

Роли: Вожатый, Солнце, Дождик, 3 Дерева, Тропинка, Ложка, Кастрюля, Комар, Сон.
Ведущий читает:
«Наш вожатый (выходит ребенок) утром встал, потянулся и вспомнил, что очень хочет есть. Выглянуло Солнце (ребенок тянет руки и улыбается). Вожатый прищурился и пошел по Тропинке (ребенок-тропинка ложится на пол, вожатый идет, стараясь не наступить). Справа и слева стояли Деревья (дети покачивают ветками-руками). Вдруг начался Дождик (ребенок прыгает вокруг и хлопает). Вожатый спрятался под дерево. Тут прилетел назойливый Комар (ребенок звенит и пытается укусить). Вожатый отбивался! Вдалеке он увидел сверкание Кастрюли (девочка в фольге). Рядом валялась Ложка. Вожатый схватил их и побежал к столу. Но тут на него напал сладкий Сон... (ребенок подходит и гладит его). Вожатый заснул прямо на Тропинке. А обед так и не нашел. КОНЕЦ. Спасибо актерам!»

Роли организаторов:

- **Ведущий (сказочник):** главный дирижер. Должен быть энергичным, артистичным, уметь быстро реагировать на то, что делают дети.
- **Звукооператор:** включает отбивки (аплодисменты, смех, звуки природы) по сигналу ведущего.

- **Помощники (вожатые):** помогают выводить детей на сцену, направляют их, если те растерялись, выдают реквизит.

Реквизит:

Минимальный набор, но он может добавить изюминку:

- Наборы забавных очков, шляп, носатых масок, париков.
- Предметы: надувной молоток, игрушечный телефон, муляжи фруктов, пластмассовая посуда.
- Ткани разных цветов (для изображения моря, ветра, плаща героя).
- Карточки с названиями ролей на веревочке (чтобы повесить на шею актеру).

Адаптация для разных возрастов:

- **7–10 лет:** Дети очень непосредственны, им нравится изображать животных и простые действия. Сюжеты короткие, роли без слов.
- **11–14 лет:** Подростки уже могут стесняться, но в формате экспромта это снимается, так как «все понарошку». Здесь хорошо работают юмористические сценарии.
- **15–17 лет:** Они любят иронию и самоиронию. Лучше всего воспринимаются пародии на лагерную жизнь, на известные фильмы или современные тренды. Можно дать актерам самим произнести пару фраз.

Ожидаемые результаты:

- Бурные аплодисменты, смех и отличное настроение.
- Снятие страха перед сценой у многих детей.
- Яркие фото и видео (этот момент точно останется в памяти).
- Ощущение чуда: «Я только что сидел в зале, а через минуту уже играл принца!».

<u>День 6«Семейный архив»</u>

Выездная экскурсия в музей

Вариант 1

Выездная экскурсия планируется заранее с учетом возможностей лагеря. Тематика экскурсии должна соответствовать образовательной и культурно-просветительской программе смены.

Цель экскурсии: расширение кругозора юношей и девушек, знакомство с историей, культурой и природой родного края, развитие познавательного интереса и бережного отношения к культурному наследию.

Виртуальная экскурсия в музей

Вариант 2

Если выездные мероприятия невозможны, оптимальной альтернативой станут виртуальные туры. Рекомендуется организовать познавательное занятие непосредственно на территории лагеря, пригласив специалистов из местных краеведческих, художественных или исторических музеев.

Виртуальные экскурсии доступны на официальных интернет-ресурсах культурных учреждений: сайтах музеев-заповедников, художественных галерей, этнографических центров и других профильных организаций.

Самостоятельная разработка мероприятия

Вариант 3

Самостоятельно разработать мероприятие, в котором будет подробно рассказано об истории и культуре региона, его природных особенностях, известных земляках (писателях, учѐных, художниках), традициях и промыслах, а также о памятных местах и достопримечательностях.

Беседа по личным итогам блока на основе Стенгазеты «Мои вклад в будущее семьи/ моей малой Родины/ моей страны».

Сопоставление мнения в начале смены и на конец смены.

<u>День7«Семейная копилка»</u>

Деловая игра: «Семейная Ярмарка»

Игра направлена на формирование у детей основ финансовой грамотности, развитие предпринимательского мышления и навыков командного взаимодействия. В ходе игры участники проходят путь от идеи до еѐ реализации, учатся анализировать спрос и предлагать свои услуги.

Необходимые материалы:

- **Игровая валюта:** Вводится внутренняя денежная единица лагеря/класса (например, «умники», «таланты» или «рублики»), которую участники зарабатывают в процессе игры.
- **Пространство:** Определяется центральная площадка (например, холл, улица или актовый зал), где будут располагаться «торговые ряды» и точки оказания услуг.

Сценарий проведения:

Этап 1. Создание «Семей» и бизнес-планирование.

Участники делятся на микрогруппы — «семьи». Вместе с наставниками (вожатыми, педагогами) они проводят мозговой штурм и выбирают направление своего «дела». Главный вопрос: что полезного или интересного наша «семья» может предложить другим? Это может быть как продукт (сувениры, украшения, выпечка), так и услуга (помощь младшим, организация конкурсов, проведение мастер-классов или эстафет).

Этап 2. Открытие «Ярмарки».

«Семьи» открывают свои точки. Участники могут работать как индивидуально, так и малыми группами. Задача каждого — привлечь «покупателей» и заработать игровые деньги. В ход идут творческие способности, коммуникабельность и смекалка.

Этап 3. Свободный рынок.

В течение установленного времени дети свободно перемещаются по ярмарке: тратят свои средства на понравившиеся товары/услуги или зарабатывают их, предлагая что-то взамен.

Финал. Аукцион.

После закрытия торговых рядов проводится итоговое мероприятие — аукцион. На аукцион выставляются призы, сувениры или угощения. Участие в торгах могут принять все желающие, у которых остались игровые деньги, а также те, кто хочет выгодно распорядиться своим «капиталом».

Программа музыкального фестиваля «Песни моей семьи»

Фестиваль строится как череда музыкальных откровений, объединѐнных тѐплой атмосферой.

1. Вступление: «Мелодия рода».
   Площадка украшена гирляндами, расставлены лавочки или пледы вокруг импровизированного костра (можно использовать проекцию или светодиодный огонь). Звучит негромкая инструментальная музыка. Ведущие говорят о том, что у каждого человека есть свой дом, своя семья и свои песни, которые живут с нами всегда. Сегодня мы услышим эти песни.
2. Конкурсная программа.
   Отряды выступают по очереди. Перед началом песни один или несколько представителей отряда кратко рассказывают историю, связанную с ней. Затем звучит песня. Исполнение может быть а капелла, под гитару, под фонограмму «минус». Допускается использование простых шумовых инструментов (ложки, трещотки), если это уместно.
3. Интерактивные паузы.
   Между выступлениями можно проводить музыкальные игры со зрителями:
   - Угадай мелодию (семейные хиты): ведущий играет или напевает первые ноты известных песен, зал угадывает.
   - Караоке-батл: короткие соревнования между зрителями на лучшее исполнение куплета из популярных детских песен.
   - Песенный хоровод: под руководством вожатых все участники исполняют простую общую песню (например, «Вместе весело шагать»).
4. Кульминация: «Песня от вожатых».
   Вожатые готовят свой сюрприз — они исполняют песню, которую пели в их семьях или которая ассоциируется у них с лагерем. Это показывает детям, что вожатые тоже были детьми и тоже хранят семейные традиции.
5. Финал: «Общий хор».
   Пока жюри подводит итоги, все участники и зрители встают в большой круг и под руководством музыкального руководителя исполняют песню, символизирующую единство и дружбу. Это может быть «Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались» (О. Митяев), «Изгиб гитары жѐлтой» или «Солнечный круг».
6. Награждение.
   Объявление результатов. Важно наградить не только победителей в основных номинациях, но и отметить специальные призы:
   - «Самая трогательная история»
   - «Лучшее исполнение народной песни»
   - «За сохранение семейных традиций»
   - «Приз зрительских симпатий»
   - «Лучшая инсценировка песни»
     Все участники получают дипломы и сладкие призы.
7. Критерии оценки выступлений

Жюри (вожатые, начальник лагеря, возможно, приглашѐнный гость) оценивает по следующим критериям:

- Искренность и эмоциональность передачи (насколько прочувствованно исполнение).
- Качество вокального исполнения (чистота интонирования, слаженность хора).
- Оригинальность подачи (инсценировка, использование элементов быта, костюмов).
- Соответствие теме «Семейные песни» (рассказ, предваряющий песню).
- Общее впечатление и артистизм.

Блок «Край Тверской – мой край родной»

Раздел Ідля детей 7-10 лет

День 1 «Тверская история»

Беседа: «Что я знаю о своей малой Родине?»

Формат: Разговор за 20–30 минут с вопросами к детям.

1. Начало (3 минуты)

Вожатый: «Ребята, мы живем в огромной стране — России. Но есть место, где мы находимся прямо сейчас. Это наша *малая родина*. Как называется область, в которой находится наш лагерь?» (Дети отвечают, Тверская).

«Правильно. Давайте сегодня просто поговорим о том, чем знаменита наша Тверская земля. Может быть, вы сами что-то знаете?»

2. Основная часть (15–20 минут) — Коротко о главном

Вожатый рассказывает и тут же спрашивает детей, чтобы они не заскучали.

1. Самая главная река.

«Кто знает, какая самая известная река в России начинается прямо у нас, в Тверской области?» (Волга).

Рассказ: Есть такое место — Волговерховье. Там из маленького ручейка вытекает наша великая Волга. Сначала она тоненькая, а потом становится широкой.

2. Самое красивое озеро.

«А какое озеро в нашей области самое известное? Кто там отдыхал?» (Селигер).

Рассказ: Оно огромное, там много островов. На одном острове стоит старый монастырь (Нилова пустынь), его видно издалека.

3. Наши знаменитые земляки.

«Ребята, вы слушаете песни? Кто знает певца Михаила Круга? Он как раз из Твери».

Рассказ: А еще давным-давно жил купец Афанасий Никитин. Он первым из русских доплыл до далекой Индии и написал об этом книгу. Тоже наш, тверской.

4. Города с секретами.

«Кто-нибудь был в городе Калязин?»

Рассказ: Там есть знаменитая колокольня, которая стоит прямо посреди воды. Раньше она была на суше, но сделали водохранилище, и вода поднялась. Теперь колокольня как маяк стоит.

А в городе Торжок пекут очень вкусные пожарские котлеты. И там вышивают золотом — это называется «Торжокское золотое шитье».

5. Животные.

«Как думаете, водятся ли у нас в лесах зубры?» (Да).

Рассказ: Зубр — это огромный дикий бык, его специально охраняют в заповедниках. Еще у нас есть рыси, медведи, бобры.

3. Итог (5 минут)

Вожатый: «Вот видите, наш край небольшой на карте, но очень интересный. Тут начинается Волга, тут жили путешественники, тут есть озера и древние города.
Давайте по кругу скажем, что вам больше всего запомнилось из того, что я рассказал? Или, может, вы сами что-то хотите добавить про свой город или деревню?»

Советы для вожатого:

- Не читайте по бумажке — рассказывайте своими словами.
- Если видите, что детям скучно, спросите: «Кто был на Селигере? Поднимите руку».
- Главное — чтобы дети поняли: место, где они живут, уникально.

«Диалог культур» — это творческий фестиваль, посвященный многообразию культурного наследия народов России. Главный акцент делается именно на творческом самовыражении: участники не просто рассказывают о разных культурах, а проживают их через искусство. Каждый отряд представляет один из народов, живущих на территории Тверской области, используя любые творческие жанры — танец, песню, театр, поэзию, изобразительное искусство, моду и даже кулинарное мастерство.

Цели:

- **Образовательная:** Познакомить детей с традициями, обычаями, искусством разных народов через личное творческое переживание.
- **Воспитательная:** Воспитать уважение к культурному многообразию, толерантность, умение ценить уникальность каждой культуры и находить в ней общечеловеческие ценности.
- **Творческая:** Дать возможность детям проявить себя в разных жанрах (хореография, вокал, театр, декламация, изобразительное искусство, дефиле и др.), развить фантазию и артистизм.
- **Командообразующая:** Сплотить отряд вокруг общей творческой задачи, где каждый найдѐт роль по способностям.
- **Коммуникативная:** Создать условия для межкультурного общения, обмена творческими идеями между отрядами.

Каждый отряд представляет на сцене творческий номер (5–7 минут), раскрывающий выбранную культуру или блюдо. Это может быть:

- Национальный танец (или стилизация).
- Песня на языке народа или инструментальная композиция.
- Театрализованная сценка по мотивам легенды или сказки.
- Литературно-музыкальная композиция (стихи + музыка).
- Дефиле в национальных костюмах (созданных своими руками).
- Смешанный жанр (например, танец + песня + театр).
- Блюдо традиционной кухни.

День 2«Природа Тверского края»
Сценарий мероприятия «Зеленое царство Тверской области»

Цель: Познакомить детей с удивительными растениями родного края, научить их различать полезные и опасные растения, развить фантазию и любовь к природе.

Оборудование: Микрофон, возможно, проектор для показа картинок (по желанию), бумага и ручки/карандаши для детей.

Ход мероприятия:

(Ведущий выходит с микрофоном, приветливо улыбаясь)

Ведущий: Здравствуйте, дорогие путешественники! Сегодня наш лагерь превращается в большую научную экспедицию. А вы — не просто ребята, а настоящие юные биологи и следопыты!

Скажите, вы любите разгадывать загадки? А слушать волшебные истории? Сегодня мы отправимся в виртуальное путешествие по лесам и лугам нашей Тверской области, чтобы познакомиться с её зелёными жителями. Держите наготове ручки и бумагу — мы будем делать заметки и зарисовки, как настоящие учёные. Поехали!

Остановка 1. «Лесные самоцветы» (Редкие и красивые растения)

Ведущий: Представьте себе: бежит по лесу красавица, бежит, торопится и теряет свою золотую туфельку с красными ленточками. Упала туфелька на землю и превратилась в дивный цветок. Как вы думаете, в какой?

(Дети предлагают варианты)

Ведущий: Правильно, это **Венерин башмачок**! (Показывает картинку или описывает). Посмотрите, он и, правда, похож на маленький жёлтый башмачок. Это очень редкая орхидея, она даже записана в Красную книгу, как ценный клад. Если встретите его в лесу — не рвите, просто полюбуйтесь, ведь это большая удача!

Ведущий: А вот ещё одна красавица, про которую поэты стихи сочиняли и композиторы музыку писали. Например, композитор Чайковский очень любил эти цветы и посадил их вокруг своего дома.

Что же это за цветок? Это **Ландыш**. (Показывает картинку)
В одной сказке Белоснежка потеряла в лесу своё жемчужное ожерелье, и жемчужинки превратились в эти белые, пахучие колокольчики. Но помните: эти «жемчужинки» — ядовиты! Любоваться можно, а в рот брать нельзя. Зато какой от них аромат стоит весной в лесу!

Творческое задание: А сейчас, ребята, закройте глаза и представьте, что вы превратились в маленьких эльфов. Где бы вы спрятались от дождя? Правильно, под колокольчиком ландыша! Откройте глаза и зарисуйте в своих блокнотах этот волшебный цветок-домик.

Остановка 2. «Осторожно, опасность!» (Ядовитые растения)

Ведущий: Ребята, лес не только красив, но и очень строг. В нём есть свои правила безопасности. Самые яркие и красивые ягоды часто бывают самыми опасными!

Посмотрите на это растение. (Показывает картинку **Вороньего глаза**). У него четыре больших листа, а в центре — одна чёрная ягода, которая блестит, как глаз вороны. Очень красиво, правда? Но запомните, ребята, железное правило: **Никогда не ешьте**

незнакомые ягоды! Эта ягодка — смертельный яд для человека. Ею можно только любоваться.

Ведущий: А это — **Живокость** (или дельфиниум). Посмотрите на её нераскрывшиеся бутоны. На кого они похожи? (Показывает картинку). Да, на маленьких дельфинчиков! Легенда говорит, что один дельфин подарил этот цветок своей любимой. Но внутри этого красавца тоже прячется опасность — он ядовит. Его используют для лекарств, но самим его трогать не стоит.

Игра «Съедобное - несъедобное»:
Ведущий: Я буду показывать картинки или называть растения. Если растение съедобное — хлопаем в ладоши, если ядовитое — топаем ногами.
(Примеры: *яблоко* (хлопок), *вороний глаз* (топот), *малина* (хлопок), *ландыш* (топот), *одуванчик* (хлопок — из него салат делают!), *живокость* (топот)).

Остановка 3. «Зелёная аптека» (Лечебные растения)

Ведущий: Но не все растения враги. Многие — настоящие друзья и доктора. Посмотрите под ноги. Вот растёт **Подорожник**. (Показывает картинку). Почему его так назвали? Потому что он любит расти вдоль дорог. А ещё у него есть второе имя — «порезник» или «ранник».

Представьте: вы идёте в поход, натёрли ногу или порезали палец, а аптечки с собой нет. Что делать? А под ногами — лекарь! Чистый лист подорожника нужно приложить к ранке, и он остановит кровь и вытянет боль. Индейцы в Америке называли его «след белого человека», потому что его семена приехали к ним в карманах путешественников из Европы.

Ведущий: А это растение знают все. Оно весной становится жёлтым, а потом превращается в белую пушистую шапку. Загадка:
Я — шарик пушистый,
Белею в поле чистом,
А дунул ветерок —
Остался стебелёк.
Что это? (Дети отвечают, что - **Одуванчик**)
Правильно! Одуванчик — это просто кладовая витаминов. Из его листьев делают салаты (правда, их нужно замочить в воде, чтобы ушла горечь), из цветов варят варенье, а из корней делают напиток, похожий на кофе! Вот такой он полезный.

Остановка 4. «Водный мир и лесные великаны»

Ведущий: А теперь мы подошли к озеру. Посмотрите, какая красота! На воде, как на тарелочке, лежат большие зелёные круги, а на них — белоснежные цветы.
Это **Кувшинки**.
Есть легенда, что они родились из искр, упавших с неба. А ещё кувшинки умеют закрываться на ночь и прятаться под воду, а утром снова всплывать! Настоящие живые

часы.

Ведущий: Ну и какое же путешествие по Тверской области без великанов — **Дубов**? Дуб — это символ силы и могущества. Раньше на Руси под дубами проводили важные собрания и даже свадьбы. Дуб живѐт очень долго, 300–400 лет, а то и больше! Из его плодов — желудей — раньше, в древности, делали муку и пекли лепѐшки. А кора дуба лечит больные дѐсны.

Остановка 5. «Мастерская природы» (Творческая минутка)

Ведущий: Наша виртуальная экскурсия подходит к концу. Мы увидели много чудес: и опасный Вороний глаз, и нежный Ландыш, и могучий Дуб.

Ведущий: Ребята, а кто мне скажет, какой цветок называют «радугой»? (Ответ, **Ирис**). Правильно! Его назвали в честь богини радуги Ириды. А какой цветок, по легенде, вырос из слез Богоматери? (Ландыш).

Ведущий: А теперь я приглашаю вас на вечерний **мастер-класс**! Мы с вами попробуем сами сделать цветы из бумаги. Каждый из вас сможет создать свой собственный цветок — будь то кувшинка, ирис или ромашка. Приходите, будет интересно!

Итог:
Ведущий: Сегодня мы узнали, что растения — это не просто трава под ногами. У каждого из них есть своя история, свой характер и свои секреты. Давайте беречь эту зелѐную страну, не рвать цветы без надобности и никогда не пробовать незнакомые ягоды. До новых встреч, юные натуралисты!

Создание гербария «Волшебный сундучок»

Во время прогулки ребята собирают образцы растений, которые им встречаются и создают гербарий.

Экологическая игра «Секретный конверт»

Суть игры:
Дети получают «секретные задания» в конвертах — описание или загадку про конкретный природный объект (дерево, куст, цветок, следы животных и т.п.). Задача — найти этот объект на местности, не срывая и не повреждая его, а только наблюдая и сопоставляя с подсказками.

Ключевая идея:
Игра превращает прогулку в увлекательное расследование. Дети учатся внимательно вглядываться в детали, замечать различия между похожими растениями, развивают память и логику. Каждый найденный объект — маленькая победа.

Для детей 7–10 лет:

- Конверты можно разделить на 2–3 уровня сложности, чтобы и сильные, и начинающие натуралисты чувствовали успех.
- В одном конверте может быть несколько заданий (например: найди дерево с самой шершавой корой; отыщи лист, похожий на ѐжика; где здесь спряталась паутина?).

- Дети могут работать в парах или мини-группах — это учит договариваться и распределять роли.

Важные советы по проведению:

- Подготовьте конверты заранее, учитывая реальные объекты на выбранной территории. Лучше, если их будет немного (5–7), чтобы игра не затянулась.
- В описаниях используйте яркие, образные сравнения (например, «листья, словно маленькие зонтики» — для подорожника, «дерево с сережками» — для берёзы).
- Если какое-то задание оказалось слишком трудным, можно дать дополнительную подсказку всей группе или навести детей вопросом.
- После того как все объекты найдены, предложите детям нарисовать один из них в блокноте или придумать короткую историю от имени этого растения (это перекликается с развитием творческих навыков, о которых вы упоминали ранее).

Такая игра отлично дополняет лекцию о растениях: теперь дети не просто слушали, а применяют знания на практике, да ещё и в увлекательной форме.

День 3«Мои герои»

Занятие-беседа «Святой князь Михаил Тверской – защитник земли русской»

Цель: Познакомить детей с жизнью святых покровителей Тверской земли – князя Михаила и княгини Анны, воспитать чувство уважения к истории и любви к родному краю.

Формат: Беседа с элементами обсуждения

Оборудование: Проектор или экран для показа видео, иллюстрации (иконы, памятники), бумага и карандаши для творческого задания.

Ход беседы

1. Вступление (5 минут)

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Сегодня мы поговорим о людях, которые жили очень давно – больше 700 лет назад – на нашей Тверской земле. Вы знаете, кто такой князь? (Дети отвечают).

Князь – это как главный командир и защитник своего города и всех людей, которые там живут. Он отвечал за то, чтобы никто не нападал на его землю, чтобы люди жили в мире и порядке. И сегодня мы узнаем об одном удивительном князе – Михаиле Тверском. Его называли «солнцем земли Русской». Как вы думаете, почему? (Выслушать версии детей). Потому что он был добрым, справедливым и очень смелым.

2. Основная часть (20–25 минут)

Ведущий: Жил-был в городе Твери князь Михаил. Он был сильным воином – однажды даже прогнал врагов-литовцев, которые хотели захватить его землю. Но главное – он был очень честным человеком. В то время Русью правили монголо-татарские ханы – они жили далеко, в Золотой Орде, и заставляли русских князей им подчиняться.

У Михаила был враг – московский князь Юрий. Этот Юрий обманом получил от хана разрешение быть главным князем, хотя по праву оно принадлежало Михаилу. Но Михаил не захотел воевать с Юрием из-за власти. Он говорил: «Не хочу проливать кровь».

Ведущий: Однажды хан разгневался на Михаила и вызвал его в Орду. Друзья говорили князю: «Не езди! Тебя там убьют!» Но Михаил ответил: «Если я не поеду, хан приведѐт огромное войско, и погибнет много мирных людей. Лучше я один пойду, чем многие».

Вопрос для обсуждения:

- Ребята, как вы думаете, легко ли было князю принять такое решение? (Дети высказываются).
- Правильно, это был очень смелый и благородный поступок. Князь пожертвовал собой ради других.

Ведущий: В Орде Михаила схватили и после мучений убили. Но память о нѐм осталась навсегда. Люди поняли, что князь погиб за них, как настоящий герой. Его назвали святым. А что значит «святой»? (Ответы детей). Это человек, который жил праведно, помогал другим и остался в памяти людей как пример доброты и мужества.

3. Рассказ об Анне Кашинской (5–7 минут)

Ведущий: У князя Михаила была жена – княгиня Анна. Она очень любила своего мужа и поддерживала его во всѐм. Когда Михаил погиб, ей было очень тяжело. Но она не сломалась, а продолжала помогать людям, молиться и воспитывать детей.

Позже у Анны случилось большое горе: в Орде погибли еѐ сыновья и даже внук. Но княгиня не озлобилась, а ушла в монастырь – это такое место, где люди живут скромно, молятся и помогают другим. Там она стала монахиней. А под конец жизни она переехала в город Кашин, где еѐ очень полюбили жители. Поэтому еѐ называют Анна Кашинская. Люди верили, что она творит чудеса и помогает больным.

Ведущий: Анна Кашинская тоже стала святой. Еѐ изображают на иконах с крестом и в монашеской одежде. Она – символ верности, терпения и доброты.

4. Вопросы для беседы (5–7 минут)

(Ведущий задаѐт вопросы, дети отвечают, можно хором или по желанию)

1. В каком городе жил князь Михаил? *(В Твери)*
2. Кем была Анна Кашинская князю Михаилу? *(Женой)*
3. Почему Михаил поехал к хану, хотя знал, что его могут убить? *(Чтобы защитить людей, чтобы не было войны)*
4. Как вы думаете, каким человеком был князь Михаил? *(Смелым, добрым, честным)*
5. Что люди сделали, чтобы помнить о Михаиле и Анне? *(Построили храмы, написали иконы, сняли фильмы)*

5. Творческое задание (5–7 минут)

Ведущий: Ребята, я предлагаю вам нарисовать, каким вы представляете себе князя Михаила. Может быть, это будет воин на коне, а может, момент, когда он прощается с семьѐй перед поездкой в Орду. Или просто нарисуйте его портрет, каким он был: сильным, добрым, с открытым сердцем.

(Дети рисуют, ведущий помогает, подходит, хвалит)

7. Итог (3 минуты)

Ведущий: Сегодня мы узнали о двух удивительных людях – князе Михаиле и княгине Анне. Они жили давно, но мы помним их, называем улицы их именами, ставим памятники. Как вы думаете, почему? (Дети отвечают: потому что они были добрыми, смелыми, защищали людей).

Правильно. Такие люди – пример для всех нас. Они учат нас быть честными, смелыми и заботиться о тех, кто рядом.

Конкурс рисунков по теме: «Мои герои»

Концепция спортивной квест- игры «Готов»

Продолжительность: 60–90 минут

Место проведения: спортивная площадка, стадион, лесная поляна, территория лагеря

Идея и название

Название «Готов» расшифровывается как **«Герои. Отвага. Товарищество. Готовность»**. Это игра, в которой участники проходят полосу испытаний, проверяющих физическую подготовку, ловкость, скорость реакции, умение работать в команде и быстро принимать решения.

Легенда игры: участники - будущие защитники и спасатели, которые проходят учения в «Школе специальной подготовки». Чтобы получить звание «Готов», им нужно выполнить серию заданий на разных станциях и собрать заветные жетоны (или буквы, из которых в финале сложится кодовое слово).

Цели и задачи

Цель: организовать активный досуг детей, способствующий физическому развитию и сплочению коллектива.

Задачи:

- Развить физические качества: силу, выносливость, ловкость, координацию.
- Сформировать навыки командного взаимодействия, взаимопомощи.
- Воспитать волевые качества: смелость, решительность, умение преодолевать трудности.
- Закрепить знания основ безопасности и первой помощи.
- Создать положительный эмоциональный настрой.

Этапы подготовки

1. Выбор площадки и разметка маршрута.
2. Подготовка инвентаря (см. ниже).
3. Формирование команд (можно оставить отряды целиком, можно разделить на смешанные группы).
4. Подготовка маршрутных листов (для каждой команды свой порядок прохождения станций, чтобы избежать очередей).

5. Инструктаж ведущих на станциях (вожатые, активисты старших отрядов).

Станции (испытания)

Все станции проходятся на время или на количество выполненных заданий. За успешное прохождение команда получает жетон (или букву).

№	Название станции	Задание	Инвентарь
1	**«Минное поле»**	С завязанными глазами пройти дистанцию, не наступив на «мины» (кегли, бутылки). Остальные подсказывают словами: «вперѐд», «левее», «стоп». За каждую сбитую мину – штраф (например, приседания).	Кегли или пластиковые бутылки, повязки на глаза
2	**«Переправа»**	Вся команда переправляется с одного «берега» на другой по ограниченной площади: либо по узкой доске, либо с помощью двух досок/кочек (переставляя их).	Доски, обручи или нарисованные мелом круги
3	**«Снайпер»**	Метание мячей (или шишек) в цель –вертикальную (щит) или горизонтальную (ведро). Каждый участник делает 1–2 броска. Суммарное количество попаданий засчитывается.	Мячи, цель (корзина/ведро)
4	**«Паутина»**	Между деревьями или стойками натянуты верѐвки в хаотичном порядке. Нужно всей командой пролезть, не задев верѐвки. Если задел – возвращается или выполняет штрафное задание.	Верѐвки
5	**«Первая помощь»**	Теоретическое или практическое задание: правильно наложить шину, перевязать «пострадавшего», ответить на вопросы по ОБЖ.	Бинты, шины (палки)
6	**«Полоса препятствий»**	Короткая полоса: пробежать, пролезть под дугой, перепрыгнуть через яму, пробежать по буму.	Дуги, скамейки, барьеры
7	**«Шифровка»**	Команда получает зашифрованное слово (например, «ПОБЕДА» или «РОДИНА») в виде ребуса или азбуки Морзе. Нужно разгадать и правильно произнести вслух.	Карточки с шифрами

№	Название станции	Задание	Инвентарь
8	**«Перетягивание каната»**	Состязание с другой командой (или с вожатыми) на силу.	Канат
9	**«Кочки»**	Перебраться через «болото» по кочкам (кругам из картона или обручам), не наступив в «воду». Команда может помогать, передавая кочки.	Обручи или картонные круги
10	**«Эрудит»**	Вопросы на знание истории, географии, спорта (адаптированные под возраст). Например: «Назовите три символа России», «Что такое ГТО?», «Что делать при пожаре?».	Карточки с вопросами

Финал игры

После прохождения всех станций команды собираются на главной площади. Подсчитываются жетоны или составляется кодовое слово из букв. Ведущий объявляет, что все успешно справились и получают звание «Готов». Можно провести общий флешмоб или награждение сладкими призами.

Награждение:

- Дипломы участников.
- Сладкие призы.
- Возможность запустить общий салют (мыльные пузыри или конфетти).

Необходимый инвентарь

- Маршрутные листы
- Секундомеры (или телефоны)
- Кегли / пластиковые бутылки
- Повязки на глаза
- Верёвки, канат
- Обручи (5–6 шт.)
- Мячи (теннисные, резиновые)
- Корзины или вёдра
- Бинты, палки для шин
- Карточки с вопросами и шифрами
- Стойки или деревья для паутины
- Сладкие призы, грамоты

Варианты адаптации

- **Для младших отрядов (7–10 лет):** упростить задания, добавить больше игровых моментов, сократить дистанции.
- **В плохую погоду:** часть станций можно перенести в спортзал или корпуса (например, «Эрудит», «Первая помощь», «Шифровка»).

День 4Наши традиции

Беседа «Секреты дружбы: Традиции, праздники и как встречать гостей»

Цель: Познакомить детей с понятием традиций (лагерных и народных), вспомнить основные праздники и в игровой форме усвоить главные правила гостеприимства.

Длительность: 35–40 минут.

Реквизит: Мяч, карточки с ситуациями, воображаемое «печенье» или конфета для игры.

Ход беседы

1. Вступление. Что такое традиция? (5–7 минут)

Вожатый: «Ребята, здравствуйте! Поднимите руки те, кто любит, когда к вам приходят гости. А теперь те, кто любит ходить в гости сам? Отлично! Сегодня мы поговорим о том, что делает нашу жизнь в лагере и дома уютной и веселой. Это — традиции, праздники и гостеприимство.

Как вы думаете, что такое "традиция"? (Выслушивает 2–3 ответа). Традиция — это когда что-то повторяется из года в год, из праздника в праздник. Это правило, которое все любят и соблюдают».

Вожатый: «В каждом лагере есть свои традиции. Например, в нашем лагере есть традиция: в первый день знакомиться всем отрядом и придумывать кричалку. А в последний день — зажигать свечи и говорить друг другу комплименты.

А какие традиции есть в ваших семьях?
(Интерактив: «Передай микрофон» — дети быстро отвечают, что они делают вместе с семьей: пекут блины, наряжают елку, ездят на шашлыки).

Вот видите, традиции делают нас одной большой командой».

2. Праздники бывают разные (7–10 минут)

Вожатый: «Самое время для традиций — это праздники! Давайте проверим, хорошо ли вы их знаете.

Я буду читать загадку, а вы хором отвечайте».

1. Огоньки везде горят,
   Детки спать не хотят,
   Водят кругом хоровод,
   Это праздник... (Новый год)

2. В этот день я буду рад,
   Ведь подарки мне вручат,
   И пирог будет с вареньем,
   Потому что... (День рожденья)

3. Скоро кончатся морозы,
   Завезут в ларѐк
   мимозы,
   Будет праздник яркий, звонкий,
   Его любят все девчонки! (8 Марта)

Вожатый: «Молодцы! А скажите, какой праздник мы обязательно отмечаем в лагере? Правильно, День Нептуна, день именинника и закрытие смены! На праздниках мы всегда веселимся, но нужно помнить о правилах хорошего тона».

3. Правила гостеприимства (Игра с мячом) (10 минут)

Вожатый: «Представьте, что к вам собираются гости. Или вы пришли в гости. Что нужно делать? Давайте поиграем в игру "Верно — Не верно".

Я кидаю мяч и говорю фразу. Если это *хорошее, вежливое правило* — вы ловите мяч и подпрыгиваете на месте. Если это *плохое, невежливое правило* — вы отбрасываете мяч обратно (или прячете руки за спину)».

Фразы для игры:

- Входя в дом, нужно громко топать ногами и кричать «А вот и я!». (Неверно — нужно поздороваться)
- Хозяин должен улыбнуться гостю и предложить тапочки. (Верно)
- Если тебя угощают, нужно сказать: «Фу, я это не люблю». (Неверно)
- Нужно помочь хозяину собрать посуду со стола, если он просит. (Верно)
- Уходя, нужно сказать: «Спасибо» за вкусный чай и веселую игру. (Верно)
- Можно брать любые вещи в комнате хозяина без спроса. (Неверно)

Вожатый: «Отлично поиграли! Запомните: гостеприимство — это умение сделать так, чтобы другому человеку было радостно рядом с тобой».

4. Секретный подарок (Игра-тренинг) (5–7 минут)

Вожатый: «Самое главное в гостях - это угощение и подарки. Но подарок не обязательно покупать в магазине. Самый дорогой подарок тот, что сделан от души.

Давайте представим, что у меня в руках (вожатый держит воображаемое печенье или конфету) самое вкусное в мире печенье. Оно одно, а нас много. Что делать?

Правильно, нужно поделиться!

Сейчас мы будем передавать это "печенье" друг другу, но не просто так, а с комплиментом. Нужно сказать соседу что-то хорошее и только потом "отломить" кусочек и передать

дальше».

(Дети по кругу передают друг другу воображаемое угощение, говоря: «Саша, ты очень веселый, держи кусочек» или «Аня, у тебя красивая улыбка, угощайся»).

Вожатый: «Видите, как тепло стало в комнате? Вот что делает с нами гостеприимство и добрые слова!»

5. Закрепление и выводы (3 минуты)

Вожатый: «Давайте вспомним, о чем мы сегодня говорили:

1. **Традиции** — это то, что нас объединяет (семейные и лагерные).
2. **Праздники** — это веселье, но даже на празднике нужно быть вежливым.
3. **Гость** — это радость. Хозяин должен быть заботливым, а гость — благодарным.

Задание на вечер: сегодня, когда пойдете в столовую или в гости к соседям по отряду, не забудьте поздороваться и улыбнуться. А если кто-то из ребят загрустил — "угостите" его своим хорошим настроением. Договорились?»

Советы для вожатого:

- **Для 7 лет:** Акцент на простые действия (помыть руки перед едой, сказать спасибо). Играйте более активно, меньше рассуждений.
- **Для 9–10 лет:** Можно добавить обсуждение, что делать, если гости пришли, а ты занят, или как отказаться от угощения, не обидев бабушку.

Гастрономический праздник: «Накрываем стол»

Идея: Вечернее мероприятие, где речь идет о традициях застолья.

Примерная программа:

- Рассказ о традиционном чаепитии (самовар, баранки, варенье).
- Конкурс «Блины» (можно ненастоящие: кто красивее нарисует стопку блинов или быстрее вырежет из бумаги).
- Дегустация (если позволяет столовая): пирожки, каравай, пряники.
- Конкурс частушек (можно устроить поединок между вожатыми и детьми или отрядами).

<u>День 5«Мастерская добрых дел»</u>

Творческая мастерская: «Народные промыслы»

- **Формат:** Работа кружков по интересам (вертушка). Каждый ребенок проходит несколько станций мастер-классов.
- **Варианты мастер-классов:**
  - *Роспись:* Хохлома, Гжель, Городецкая роспись (можно расписывать деревянные ложки, тарелки или просто бумажные шаблоны).

- *Гончарное дело:* Если нет станка, можно лепить свистульки или мисочки из глины/соленого теста.
- *Плетение:* Плетение поясов, фенечек или венков из полевых цветов.

«Битва хороводов» и «Этно-дискотека»

- **Формат:** Конкурс + танцы.
- **Часть 1:** Конкурс хороводов. Отряды показывают движения. Оценивается синхронность и сложность построения (улитка, змейка, стенка на стенку).
- **Часть 2:** Дискотека. Но играет не только попса, а ремиксы народных песен (в стиле поп, рок, электро). Дети танцуют современно, но движения могут быть народными («Яблочко», «Калинка», присядка).

<u>День 6«Хоровод дружбы»</u>

Концепция интерактивной игры «Хоровод дружбы» (Тверская область)

Формат: Командная игра-путешествие по станциям с финальным хороводом.

Идея:

Игра погружает участников в аутентичную культуру Тверского края. Дети знакомятся с уникальными местными традициями, играми и ремѐслами через интерактивные задания. Кульминацией становится воссоздание старинного тверского хоровода **«Кружевина»**, который символизирует единство и дружбу.

Легенда:

В старину в тверских сѐлах (под Кашином, в Удомельском крае) водили особый хоровод — «Кружевину». Люди верили, что его узоры сплетают судьбы воедино и оберегают землю. Но со временем нить традиции прервалась, и хоровод распался на отдельные фрагменты. Чтобы вернуть силу дружбы, детям предстоит пройти по следам тверских мастеров, сказителей и игроков, собрать утерянные «узоры» и заново сплести общий круг.

Основная механика:

Участники делятся на команды (отряды) и получают маршрутные листы в виде «веретѐн». На каждой станции их встречает «Хранитель» традиции (вожатый в народном костюме или с атрибутом).

Выполнив задание, команда получает фрагмент будущего хоровода — цветную нить, ленту или символ.

На финальном сборе из всех фрагментов собирается общий круг, и участники встают в большой хоровод «Кружевина».

Ключевые тематические блоки (станции), отражающие тверскую идентичность:

1. **Танцевальный блок «Кашинская плясовая»** – разучивание движений уникального хоровода «Кружевина» (д. Илькино Кашинского района)

Первый «манер» — наборный. Участники стоят отдельно, затем выбирается пара, которая, взявшись за руки, приглашает остальных в хоровод, чтобы получилась цепочка, которая потом замкнѐтся в круг.

Вторая фигура. Парень и девушка, находящиеся напротив, идут навстречу друг другу в центр круга, обходят друг друга и кружатся, при этом необходимо смотреть партнѐру прямо в глаза. Затем возвращаются на свои места, и так делает каждая пара хоровода.

Третья фигура. Пары разворачиваются спиной друг к другу, идут, сходятся в середине круга, смотрят друг другу в глаза, поворачивают и затем каждый идѐт на своѐ место.

Четвѐртая фигура. Участники начинают пожимать плечами, пара выходит и идѐт навстречу друг другу, пожимает плечами и кружится, а все остальные стоят смирно.

Пятая фигура («Кудри путыринные»). Девушки сходятся в «звѐздочку» в середину круга правыми руками, затем каждая идѐт к своему парню, кружится, потом возвращается в середину круга и так постепенно проходит ко всем ребятам.

2. **Игровой блок «Илькинские забавники»** – традиционные тверские игры: «Цепи кованы», «Золотые ворота», «Заря-заряница».
3. **Интеллектуальный блок «Удомельские сказители»** – загадки, легенды и устаревшие слова Тверской губернии.
4. **Творческий блок «Лихославльские умельцы»** – создание изделия из глины/теста (отсылка к гончарному промыслу).
5. **Музыкальный блок «Весьегонский оркестр»** – игра на народных инструментах (рубель, трещотки, ложки).

Фестиваль «Диалог культур»

Каждый отряд представляет на сцене творческий номер (5–7 минут), раскрывающий выбранную культуру или блюдо, который подготавливали в течение блока.

- Отряды по очереди представляют на сцене номера (танец, песня, сценка, дефиле, смешанный жанр).
- Между номерами — небольшие интерактивы со зрителями (викторины о странах, танцевальные флешмобы).
- Жюри (вожатые, гости) оценивает номера по номинациям (не соревнование, а поощрение в разных категориях).

Раздел II для детей 11-14 лет

<u>День 1 «Тверская история»</u>

Беседа: «Что я знаю о своей малой Родине?»

Формат: Разговор за 20–30 минут с вопросами к ребятам.

1. Начало (3 минуты)

Вожатый: «Ребята, мы живем в огромной стране — России. Но есть место, где мы находимся прямо сейчас. Это наша *малая родина*. Как называется область, в которой находится наш лагерь?» (Дети отвечают, Тверская).

«Правильно. Давайте сегодня просто поговорим о том, чем знаменита наша Тверская земля. Может быть, вы сами что-то знаете?»

2. Основная часть (15–20 минут) — Коротко о главном

Вожатый рассказывает и тут же спрашивает детей, чтобы они не заскучали.

1. Самая главная река.

«Кто знает, какая самая известная река в России начинается прямо у нас, в Тверской области?» (Волга).

Рассказ: Есть такое место — Волговерховье. Там из маленького ручейка вытекает наша великая Волга. Сначала она тоненькая, а потом становится широкой.

2. Самое красивое озеро.

«А какое озеро в нашей области самое известное? Кто там отдыхал?» (Селигер).

Рассказ: Оно огромное, там много островов. На одном острове стоит старый монастырь (Нилова пустынь), его видно издалека.

3. Наши знаменитые земляки.

«Ребята, вы слушаете песни? Кто знает певца Михаила Круга? Он как раз из Твери».

Рассказ: А еще давным-давно жил купец Афанасий Никитин. Он первым из русских доплыл до далекой Индии и написал об этом книгу. Тоже наш, тверской.

4. Города с секретами.

«Кто-нибудь был в городе Калязин?»

Рассказ: Там есть знаменитая колокольня, которая стоит прямо посреди воды. Раньше она была на суше, но сделали водохранилище, и вода поднялась. Теперь колокольня как маяк стоит.

А в городе Торжок пекут очень вкусные пожарские котлеты. И там вышивают золотом — это называется «Торжокское золотое шитье».

5. Животные.

«Как думаете, водятся ли у нас в лесах зубры?» (Да).

Рассказ: Зубр — это огромный дикий бык, его специально охраняют в заповедниках. Еще у нас есть рыси, медведи, бобры.

3. Итог (5 минут)

Вожатый: «Вот видите, наш край небольшой на карте, но очень интересный. Тут начинается Волга, тут жили путешественники, тут есть озера и древние города. Давайте по кругу скажем, что вам больше всего запомнилось из того, что я рассказал? Или, может, вы сами что-то хотите добавить про свой город или деревню?»

Советы для вожатого:

- Не читайте по бумажке — рассказывайте своими словами.
- Если видите, что детям скучно, спросите: «Кто был на Селигере? Поднимите руку».
- Главное — чтобы дети поняли: место, где они живут, уникально.

«Диалог культур» — это творческий фестиваль, посвященный многообразию культурного наследия народов России. Главный акцент делается именно на творческом самовыражении: участники не просто рассказывают о разных культурах, а проживают их через искусство. Каждый отряд представляет один из народов, живущих на территории Тверской области, используя любые творческие жанры — танец, песню, театр, поэзию, изобразительное искусство, моду и даже кулинарное мастерство.

Цели:

- **Образовательная:** Познакомить детей с традициями, обычаями, искусством разных народов через личное творческое переживание.
- **Воспитательная:** Воспитать уважение к культурному многообразию, толерантность, умение ценить уникальность каждой культуры и находить в ней общечеловеческие ценности.

- **Творческая:** Дать возможность детям проявить себя в разных жанрах (хореография, вокал, театр, декламация, изобразительное искусство, дефиле и др.), развить фантазию и артистизм.
- **Командообразующая:** Сплотить отряд вокруг общей творческой задачи, где каждый найдѐт роль по способностям.
- **Коммуникативная:** Создать условия для межкультурного общения, обмена творческими идеями между отрядами.

Каждый отряд представляет на сцене творческий номер (5–7 минут), раскрывающий выбранную культуру или блюдо. Это может быть:

- Национальный танец (или стилизация).
- Песня на языке народа или инструментальная композиция.
- Театрализованная сценка по мотивам легенды или сказки.
- Литературно-музыкальная композиция (стихи + музыка).
- Дефиле в национальных костюмах (созданных своими руками).
- Смешанный жанр (например, танец + песня + театр).
- Блюдо традиционной кухни.

День 2«Природа Тверского края»
Сценарий мероприятия «Зеленое царство Тверской области»

Цель: Познакомить детей с удивительными растениями родного края, научить их различать полезные и опасные растения, развить фантазию и любовь к природе.

Оборудование: Микрофон, возможно, проектор для показа картинок (по желанию), бумага и ручки/карандаши для детей.

Ход мероприятия:

(Ведущий выходит с микрофоном, приветливо улыбаясь)

Ведущий: Здравствуйте, дорогие путешественники! Сегодня наш лагерь превращается в большую научную экспедицию. А вы — не просто ребята, а настоящие юные биологи и следопыты!

Скажите, вы любите разгадывать загадки? А слушать волшебные истории? Сегодня мы отправимся в виртуальное путешествие по лесам и лугам нашей Тверской области, чтобы познакомиться с еѐ зелѐными жителями. Держите наготове ручки и бумагу — мы будем делать заметки и зарисовки, как настоящие учѐные. Поехали!

Остановка 1. «Лесные самоцветы» (Редкие и красивые растения)

Ведущий: Представьте себе: бежит по лесу красавица, бежит, торопится и теряет свою золотую туфельку с красными ленточками. Упала туфелька на землю и превратилась в дивный цветок. Как вы думаете, в какой?

(Дети предлагают варианты)

Ведущий: Правильно, это **Венерин башмачок**! (Показывает картинку или описывает). Посмотрите, он и правда похож на маленький жѐлтый башмачок. Это очень редкая орхидея, она даже записана в Красную книгу, как ценный клад. Если встретите его в лесу — не рвите, просто полюбуйтесь, ведь это большая удача!

Ведущий: А вот ещѐ одна красавица, про которую поэты стихи сочиняли и композиторы музыку писали. Например, композитор Чайковский очень любил эти цветы и посадил их вокруг своего дома.

Что же это за цветок? Это **Ландыш**. (Показывает картинку)
В одной сказке Белоснежка потеряла в лесу своѐ жемчужное ожерелье, и жемчужинки превратились в эти белые, пахучие колокольчики. Но помните: эти «жемчужинки» — ядовиты! Любоваться можно, а в рот брать нельзя. Зато какой от них аромат стоит весной в лесу!

Творческое задание: А сейчас, ребята, закройте глаза и представьте, что вы превратились в маленьких эльфов. Где бы вы спрятались от дождя? Правильно, под колокольчиком ландыша! Откройте глаза и зарисуйте в своих блокнотах этот волшебный цветок-домик.

Остановка 2. «Осторожно, опасность!» (Ядовитые растения)

Ведущий: Ребята, лес не только красив, но и очень строг. В нѐм есть свои правила безопасности. Самые яркие и красивые ягоды часто бывают самыми опасными!

Посмотрите на это растение. (Показывает картинку **Вороньего глаза**). У него четыре больших листа, а в центре — одна чѐрная ягода, которая блестит, как глаз вороны. Очень красиво, правда? Но запомните, ребята, железное правило: **Никогда не ешьте незнакомые ягоды!** Эта ягодка — смертельный яд для человека. Ею можно только любоваться.

Ведущий: А это — **Живокость** (или дельфиниум). Посмотрите на еѐ нераскрывшиеся бутоны. На кого они похожи? (Показывает картинку). Да, на маленьких дельфинчиков! Легенда говорит, что один дельфин подарил этот цветок своей любимой. Но внутри этого красавца тоже прячется опасность — он ядовит. Его используют для лекарств, но самим его трогать не стоит.

Игра «Съедобное - несъедобное»:
Ведущий: Я буду показывать картинки или называть растения. Если растение съедобное — хлопаем в ладоши, если ядовитое — топаем ногами.
(Примеры: *яблоко* (хлопок), *вороний глаз* (топот), *малина* (хлопок), *ландыш* (топот), *одуванчик* (хлопок — из него салат делают!), *живокость* (топот)).

Остановка 3. «Зелѐная аптека» (Лечебные растения)

Ведущий: Но не все растения враги. Многие — настоящие друзья и доктора. Посмотрите под ноги. Вот растѐт **Подорожник**. (Показывает картинку). Почему его так назвали? Потому что он любит расти вдоль дорог. А ещѐ у него есть второе имя — «порезник» или «ранник».

Представьте: вы идѐте в поход, натѐрли ногу или порезали палец, а аптечки с собой нет. Что делать? А под ногами — лекарь! Чистый лист подорожника нужно приложить к ранке, и он остановит кровь и вытянет боль. Индейцы в Америке называли его «след белого человека», потому что его семена приехали к ним в карманах путешественников из Европы.

Ведущий: А это растение знают все. Оно весной становится жѐлтым, а потом превращается в белую пушистую шапку. Загадка:
Я — шарик пушистый,
Белею в поле чистом,
А дунул ветерок —
Остался стебелѐк.
Что это? (Дети отвечают, **Одуванчик**)
Правильно! Одуванчик — это просто кладовая витаминов. Из его листьев делают салаты (правда, их нужно замочить в воде, чтобы ушла горечь), из цветов варят варенье, а из корней делают напиток, похожий на кофе! Вот такой он полезный.

Остановка 4. «Водный мир и лесные великаны»

Ведущий: А теперь мы подошли к озеру. Посмотрите, какая красота! На воде, как на тарелочке, лежат большие зелѐные круги, а на них — белоснежные цветы.
Это **Кувшинки**.
Есть легенда, что они родились из искр, упавших с неба. А ещѐ кувшинки умеют закрываться на ночь и прятаться под воду, а утром снова всплывать! Настоящие живые часы.

Ведущий: Ну и какое же путешествие по Тверской области без великанов — **Дубов**? Дуб — это символ силы и могущества. Раньше на Руси под дубами проводили важные собрания и даже свадьбы. Дуб живѐт очень долго, 300–400 лет, а то и больше! Из его плодов — желудей — раньше, в древности, делали муку и пекли лепѐшки. А кора дуба лечит больные дѐсны.

Остановка 5. «Мастерская природы» (Творческая минутка)

Ведущий: Наша виртуальная экскурсия подходит к концу. Мы увидели много чудес: и опасный Вороний глаз, и нежный Ландыш, и могучий Дуб.

Ведущий: Ребята, а кто мне скажет, какой цветок называют «радугой»? (Ответ, **Ирис**).
Правильно! Его назвали в честь богини радуги Ириды. А какой цветок, по легенде, вырос из слез Богоматери? (Ландыш).

Ведущий: А теперь я приглашаю вас на вечерний **мастер-класс**! Мы с вами попробуем сами сделать цветы из бумаги. Каждый из вас сможет создать свой собственный цветок — будь то кувшинка, ирис или ромашка. Приходите, будет интересно!

Итог:
Ведущий: Сегодня мы узнали, что растения — это не просто трава под ногами. У каждого из них есть своя история, свой характер и свои секреты. Давайте беречь эту зелѐную страну, не рвать цветы без надобности и никогда не пробовать незнакомые ягоды. До

новых встреч, юные натуралисты!

Создание гербария «Волшебный сундучок»

Во время прогулки ребята собирают образцы растений, которые им встречаются и создают гербарий.

Экологическая игра «Зелѐный код Тверской области»

Формат: Интерактивная лекция-диалог + полевая игра.

1. Лекционная часть (20–25 мин):

- **Редкие виды:** Венерин башмачок (растѐт 15 лет до цветения), Ирис сибирский, Шпажник. Причина исчезновения – человек.
- **Растения-двойники:** Сравнение ромашки аптечной и собачьей, ландыша и купены. Учимся отличать по признакам.
- **Практическое применение:** Одуванчик – салат и «кофе» во Франции; подорожник – антисептик; крапива – витамины. **Мини-тест** на знание лекарственных свойств.
- **Опасные пришельцы:** Борщевик Сосновского – чем полезен и почему стал врагом.
- **Викторина «Угадай растение по факту»** (закрепление).

2. Экологическая игра «Экспедиция» (20–30 мин):

Суть: Команды получают «легенду» учѐных и исследуют участок.

Задания для команд (на выбор 3–4):

1. **Метод квадрата:** описать все виды на участке 1х1 м, найти доминанта.
2. **Ярусность:** найти дерево, куст, траву, мох.
3. **Следы человека:** оценить влияние (тропы, мусор) по 5-балльной шкале.
4. **Необычный экземпляр:** найти самое странное растение, зарисовать.
5. **Цепь питания:** составить пищевую цепочку из увиденного.

Финал: Команды защищают мини-отчѐт (2–3 мин).

<u>День3«Мои герои»</u>

Занятие-беседа «Святой князь Михаил Тверской: выбор и судьба»

Цель: Познакомить с жизнью и подвигом святых покровителей Тверской земли – князя Михаила Ярославича и княгини Анны Кашинской; сформировать понимание нравственного выбора, гражданского долга и исторической памяти.

Формат: Беседа с элементами дискуссии, анализом источников и просмотром видео.

Оборудование: Проектор, презентация (иконы, памятники, карта), видеофрагменты, раздаточный материал (цитаты, вопросы для групп).

Продолжительность: 40–45 минут.

Ход занятия

1. Вступление. Постановка проблемы (5 минут)

Ведущий: Здравствуйте, ребята. Сегодня мы поговорим о людях, живших более 700 лет назад, на нашей Тверской земле. Но разговор пойдѐт не просто о «древних временах», а о выборе. О выборе, который определяет судьбу человека и целого народа.

Перед вами портреты двух людей (на экране – иконы князя Михаила и княгини Анны). Что вы о них знаете? (Выслушать ответы). Их имена – Михаил Тверской и Анна Кашинская. Князь и княгиня. Почему спустя столетия мы о них помним? Почему их называют святыми? На эти вопросы мы и постараемся ответить.

Ведущий: Эпоха, в которую они жили, называлась монголо-татарским игом. Русские княжества зависели от Золотой Орды. Князья должны были ездить к хану за разрешением на княжение – ярлыком. Эта поездка часто была опасной: ханы могли казнить, унизить, ограбить. И вот в такое время жил тверской князь Михаил Ярославич.

2. Основная часть. Личность и подвиг князя Михаила (15 минут)

Ведущий (с опорой на презентацию):
Михаил Ярославич стал тверским князем в конце XIII века. Он был сильным правителем: отстроил Тверь, отражал нападения литовцев, стремился объединять русские земли. Современники называли его «солнцем земли Русской». Как думаете, почему? (Версии детей: был добрым, справедливым, сильным, заботился о людях).

Но у него был соперник – московский князь Юрий Данилович. Между Тверью и Москвой началась борьба за великое княжение. Хитрый Юрий женился на сестре хана Узбека и получил ярлык, хотя по праву старшинства он принадлежал Михаилу.

Ключевой эпизод:
В 1317 году Юрий с татарским войском пошѐл на Тверь. Михаил разбил его в битве у села Бортенево (22 декабря). В плен попала жена Юрия – Кончака (сестра хана). К несчастью, она вскоре умерла в Твери. Этим воспользовались враги: они донесли хану, что князь отравил сестру и не хочет платить дань.

Ведущий: Хан Узбек разгневался и приказал Михаилу явиться в Орду. Друзья и бояре отговаривали князя:
– «Не езди, сынок! Хан убьѐт тебя! Пошли лучше дань, откупимся!»
– «Видели ли вы, – спросил князь, – чтобы кто-нибудь откупался от смерти данью? Если я один погибну за своих людей, то лучше мне сейчас положить душу за многие души».

Вопрос для дискуссии:

- Как вы оцениваете это решение? Был ли у князя другой выход? (Дети высказываются: мог не ехать, мог бежать, мог собрать войско для защиты).
- Что значит «положить душу за други своя»? Знакомо ли вам это выражение? (Можно подвести к евангельской цитате «Нет больше той любви, как если кто положит душу свою за друзей своих»).

Ведущий: Михаил поехал. Он знал, что едет на верную смерть. В Орде его сначала заставили ждать, унижали, а потом судили несправедливо и убили 5 декабря 1318 года. Тело князя привезли в Москву, а позже – в Тверь.

3. Обсуждение и работа с понятиями (5 минут)

Ведущий:

- Как вы думаете, почему Михаила стали почитать как святого? Ведь он не монах, не священник, он – князь и воин. (Ответы: погиб за веру, за людей, не предал, не отступил).
- В чѐм заключается его подвиг? (Подвиг – не в военной победе, а в жертвенном решении).

Ведущий: В Православной церкви таких святых называют благоверными князьями. Это правители, которые прославились не только делами, но и христианским смирением, верностью долгу.

4. Рассказ об Анне Кашинской (7 минут)

Ведущий: У Михаила была жена – княгиня Анна, дочь ростовского князя. Она вышла замуж за Михаила в 1294 году, и у них родилось пятеро детей. Анна была верной помощницей мужа, а когда он погиб, ей пришлось пережить страшные годы.

Представьте: сначала гибнет любимый муж. Затем в Орде казнят еѐ старшего сына Дмитрия (по прозвищу Грозные Очи). Позже – другого сына, Александра, и даже внука Фѐдора. Почти вся семья уничтожена в междоусобной борьбе.

Вопрос:

- Как вы думаете, что чувствует человек, потерявший почти всех близких? Что помогает ему не озлобиться, не сломаться? (Вера, молитва, служение людям).

Ведущий: Анна ушла в монастырь, стала монахиней с именем София. Она молилась, помогала бедным, лечила больных. В конце жизни она переехала в небольшой городок Кашин, где еѐ очень полюбили. Поэтому еѐ и называют Анной Кашинской. После смерти у еѐ гроба стали происходить чудеса, и еѐ тоже причислили к лику святых. Она – символ терпения, стойкости и милосердия.

5. Творческое задание (5–7 минут)

Ведущий: Сейчас я предлагаю вам представить себя журналистами или сценаристами. Вам нужно написать короткий пост для соцсетей или слоган для памятника Михаилу Тверскому. Что бы вы написали? Какие слова подобрали, чтобы передать значение его подвига?

Можно работать в парах. Примерные идеи:

- «Он выбрал смерть, чтобы жила земля Русская».
- «Князь, не предавший свой народ».

- «Михаил Тверской: солнце, зашедшее за нас».

(Дети пишут, затем зачитывают свои варианты. Ведущий комментирует, хвалит за точность и выразительность).

6. Итоговая дискуссия и рефлексия (5 минут)

Ведущий:

- Почему мы до сих пор помним Михаила и Анну?
- Что в их судьбе может быть важным для нас сегодня, для современных людей? (Верность, жертвенность, любовь к Родине, стойкость в бедах).
- Где в Твери или области можно встретить память о них? (Улицы, памятники, храмы, название набережной и т.д.)

Ведущий: Сегодня мы говорили о выборе. Князь Михаил сделал свой выбор – пойти на смерть ради спасения других. Княгиня Анна сделала свой выбор – сохранить верность и доброту после страшных потерь. Их жизнь – это пример того, что даже в самые тѐмные времена человек может оставаться человеком.

Материалы для ведущего (памятка):

- **Ключевые понятия:** ярлык, Орда, благоверный князь, святой, подвиг, жертвенность.
- **Акценты:** не перегружать политическими деталями; делать упор на нравственный выбор и его последствия.
- **Важно:** дать подросткам возможность высказать своѐ мнение, даже если оно отличается от «официального». Дискуссия ценнее однозначных ответов.

Концепция творческого мастер-класса «Символы России»

Название: «Символы России: от березы до матрешки»
Целевая аудитория: дети 7–14 лет (возможна адаптация для смешанных групп)
Продолжительность: 60–90 минут
Формат: интерактивное занятие с практической частью (декоративно-прикладное творчество)

Цель мастер-класса:

Через знакомство с официальными и народными символами России сформировать у участников чувство патриотизма, уважения к культурному наследию и развить творческие способности.

Задачи:

1. Познакомить детей с многообразием символов России (государственные: герб, флаг, гимн; природные: береза, ромашка; народно-культурные: матрешка, самовар, балалайка, медведь, валенки, хохлома, гжель).
2. Объяснить значение каждого символа, историю его возникновения и место в русской культуре.

3. Развить мелкую моторику, художественный вкус и воображение через создание собственного изделия.

4. Воспитать гордость за свою страну и интерес к еѐ традициям.

Структура мастер-класса:

1. Вводная часть (10–15 минут)

Беседа-викторина: «Что мы называем символами России?»
Демонстрация изображений (презентация или карточки): флаг, герб, матрешка, береза, балалайка, медведь, самовар, валенки, хохломская роспись, гжель.
Краткий рассказ о каждом символе: почему именно они стали олицетворять Россию.

2. Основная часть – творческая работа (40–60 минут)

Участникам предлагается выбрать один из символов и выполнить творческую работу в одной из техник (на выбор):

Символ	Техника исполнения
Матрешка	Роспись деревянной заготовки / аппликация из бумаги
Береза	Рисование гуашью / объемная аппликация из бумаги
Хохлома / Гжель	Роспись бумажной тарелки или гипсовой заготовки
Флаг России	Торцевание / аппликация из салфеток / оригами
Самовар	Пластилинография / аппликация из фольги
Медведь	Рисование / лепка из пластилина
Русский народный костюм	Кукла - мотанка из ткани

3. Заключительная часть (5–10 минут)

Мини-выставка готовых работ.
Обсуждение: что нового узнали, что понравилось больше всего.
Фотографирование с поделками.

Ожидаемые результаты:

Участники смогут перечислить не менее 5 символов России и объяснить их значение.
Каждый ребенок создаст собственную творческую работу (сувенир), которую заберет с собой.
Повышение интереса к истории и культуре своей страны.

Необходимые материалы:

Заготовки (деревянные матрешки, бумажные тарелки, гипсовые фигурки, картон).
Краски (гуашь, акрил), кисти, клей, ножницы.
Цветная бумага, салфетки, пластилин, фольга.
Образцы готовых работ, иллюстрации.
Влажные салфетки для рук.

Варианты развития:
Можно пригласить народных мастеров для показа росписи.
Добавить музыкальное сопровождение (народные песни, звуки балалайки).
Провести параллель с региональными символами Тверской области (например, тверской карельский костюм, памятник Михаилу Тверскому как символ города).

Концепция спортивной квест- игры «Готов»

Продолжительность: 60–90 минут
Место проведения: спортивная площадка, стадион, лесная поляна, территория лагеря
Идея и название
Название «Готов» расшифровывается как **«Герои. Отвага. Товарищество. Готовность»**.
Это игра, в которой участники проходят полосу испытаний, проверяющих физическую подготовку, ловкость, скорость реакции, умение работать в команде и быстро принимать решения.
Легенда игры: участники — будущие защитники и спасатели, которые проходят учения в «Школе специальной подготовки». Чтобы получить звание «Готов», им нужно выполнить серию заданий на разных станциях и собрать заветные жетоны (или буквы, из которых в финале сложится кодовое слово).
Цели и задачи
Цель: организовать активный досуг детей, способствующий физическому развитию и сплочению коллектива.
Задачи:

- Развить физические качества: силу, выносливость, ловкость, координацию.
- Сформировать навыки командного взаимодействия, взаимопомощи.
- Воспитать волевые качества: смелость, решительность, умение преодолевать трудности.
- Закрепить знания основ безопасности и первой помощи.
- Создать положительный эмоциональный настрой.

Этапы подготовки

1. Выбор площадки и разметка маршрута.
2. Подготовка инвентаря (см. ниже).
3. Формирование команд (можно оставить отряды целиком, можно разделить на смешанные группы).
4. Подготовка маршрутных листов (для каждой команды свой порядок прохождения станций, чтобы избежать очередей).
5. Инструктаж ведущих на станциях (вожатые, активисты старших отрядов).

Станции (испытания)
Все станции проходятся на время или на количество выполненных заданий. За успешное прохождение команда получает жетон (или букву).

№	Название станции	Задание	Инвентарь
1	**«Минное поле»**	С завязанными глазами пройти дистанцию, не наступив на «мины» (кегли, бутылки).	Кегли или пластиковые

№	Название станции	Задание	Инвентарь
		Остальные подсказывают словами: «вперѐд», «левее», «стоп». За каждую сбитую мину – штраф (например, приседания).	бутылки, повязки на глаза
2	**«Переправа»**	Вся команда переправляется с одного «берега» на другой по ограниченной площади: либо по узкой доске, либо с помощью двух досок/кочек (переставляя их).	Доски, обручи или нарисованные мелом круги
3	**«Снайпер»**	Метание мячей (или шишек) в цель –вертикальную (щит) или горизонтальную (ведро). Каждый участник делает 1–2 броска. Суммарное количество попаданий засчитывается.	Мячи, цель (корзина/ведро)
4	**«Паутина»**	Между деревьями или стойками натянуты верѐвки в хаотичном порядке. Нужно всей командой пролезть, не задев верѐвки. Если задел – возвращается или выполняет штрафное задание.	Верѐвки
5	**«Первая помощь»**	Теоретическое или практическое задание: правильно наложить шину, перевязать «пострадавшего», ответить на вопросы по ОБЖ.	Бинты, шины (палки)
6	**«Полоса препятствий»**	Короткая полоса: пробежать, пролезть под дугой, перепрыгнуть через яму, пробежать по буму.	Дуги, скамейки, барьеры
7	**«Шифровка»**	Команда получает зашифрованное слово (например, «ПОБЕДА» или «РОДИНА») в виде ребуса или азбуки Морзе. Нужно разгадать и правильно произнести вслух.	Карточки с шифрами
8	**«Перетягивание каната»**	Состязание с другой командой (или с вожатыми) на силу.	Канат
9	**«Кочки»**	Перебраться через «болото» по кочкам (кругам из картона или обручам), не наступив в «воду». Команда может помогать, передавая кочки.	Обручи или картонные круги

№	Название станции	Задание	Инвентарь
10	**«Эрудит»**	Вопросы на знание истории, географии, спорта (адаптированные под возраст). Например: «Назовите три символа России», «Что такое ГТО?», «Что делать при пожаре?».	Карточки с вопросами

Финал игры

После прохождения всех станций команды собираются на главной площади. Подсчитываются жетоны или составляется кодовое слово из букв. Ведущий объявляет, что все успешно справились и получают звание «Готов». Можно провести общий флешмоб или награждение сладкими призами.

Награждение:

- Дипломы участников.
- Сладкие призы.
- Возможность запустить общий салют (мыльные пузыри или конфетти).

Необходимый инвентарь

- Маршрутные листы
- Секундомеры (или телефоны)
- Кегли / пластиковые бутылки
- Повязки на глаза
- Верёвки, канат
- Обручи (5–6 шт.)
- Мячи (теннисные, резиновые)
- Корзины или вёдра
- Бинты, палки для шин
- Карточки с вопросами и шифрами
- Стойки или деревья для паутины
- Сладкие призы, грамоты

Варианты адаптации

- **Для старших (11–14 лет):** усложнить полосу препятствий, добавить силовые элементы, ввести штрафные круги за ошибки.
- **В плохую погоду:** часть станций можно перенести в спортзал или корпуса (например, «Эрудит», «Первая помощь», «Шифровка»).

День 4Наши традиции

Беседа «Кодекс гостеприимства: Свои среди своих и чужих»

Цель: Осмысление понятий «традиция» и «гостеприимство» как основы комфортного общения в разновозрастном коллективе и за его пределами, развитие навыков рефлексии и уважения к разным культурам.

Длительность: 45–50 минут.

Реквизит: Флипчарт или доска, маркеры, карточки с описанием проблемных ситуаций (кейсы), стикеры двух цветов.

Ход беседы

1. Вступление. Традиции: Якорь или пережиток? (7–10 минут)

Вожатый: «Привет, народ! Давайте сразу к делу. Как вы думаете, зачем людям нужны традиции? В мире столько всего меняется, технологии шагают вперед, может, пора уже отменить все эти "так заведено" и жить по-новому?»

(Здесь важно дать высказаться нескольким людям, возможно, спровоцировать мини-диспут. Кто-то скажет, что традиции объединяют семью, кто-то — что многие традиции устарели.)

Вожатый: «Интересные мысли. На самом деле, традиции — это не просто скучные ритуалы. Это код, который помогает нам понимать "своих". В лагере тоже есть свои традиции: например, "огонек" знакомства или прощальный костер. Они создают особую атмосферу, верно?

А теперь вопрос посложнее: сталкивались ли вы с тем, что традиции вашей семьи отличаются от традиций семьи вашего друга? Как вы к этому относитесь?»

(Обсуждение различий: кто-то отмечает старый Новый год, кто-то не ест определенную еду, кто-то празднует религиозные праздники.)

Вывод вожатого: «Традиции могут быть разными, и это нормально. Умение уважать чужие традиции — первый шаг к тому, чтобы стать интересным собеседником и желанным гостем».

2. Блиц-опрос: Праздник к нам приходит (5 минут)

Вожатый: «С традициями разобрались. Переходим к праздникам. Сейчас проверим ваш кругозор. Я называю необычную деталь праздника, а вы угадываете, о каком событии идет речь.

1. Фаршированные оливки, апельсины в чулках, и бой быков. (Новый год / Рождество в Испании)
2. Пасхальный кролик, который прячет яйца. (Пасха в Европе и США)
3. День мертвых: люди красят лица в цвета скелетов и дарят друг другу черепа из сахара. (Мексиканский праздник "Диа де лосМуэртос")

Вожатый: «Как видите, даже страшное или странное для нас может быть веселым праздником для других. Главное — уметь понять причину».

3. Гостеприимство: Искусство принимать и быть принятым (Работа в группах с кейсами) (15–20 минут)

Вожатый: «Теперь самое интересное. Гостеприимство — это не только скатерть-самобранка. Это умение создать комфорт. Давайте разделимся на 3–4 группы. Каждая группа получит ситуацию, которую нужно разобрать и предложить свой вариант действий. Время на обсуждение — 3 минуты».

Карточки-кейсы:

- **Ситуация 1 (Для гостя).** Вы пришли в гости к другу. Там очень навязчивая бабушка, которая пытается накормить вас огромной порцией совершенно невкусного для вас пирога. Вы сыты и не хотите это есть, но обижать бабушку нельзя. Ваши действия?
  (Ожидаемые варианты: "Спасибо большое, бабушка, вы так вкусно печете! Можно я возьму кусочек с собой, очень хочется угостить брата/маму?" или "Я с таким удовольствием попробую, но, кажется, я только что объелся в столовой, можно мне самую маленькую крошечку?")

- **Ситуация 2 (Для хозяина).** К вам в гости пришли друзья, и один из них нечаянно опрокинул сок на ваш новый ноутбук/диван. Все замолчали, друг красный как рак. Ваша реакция и слова?
  (Ожидаемые варианты: Сначала свести все в шутку ("Ну вот, технике устроили душ!"), быстро помочь убрать, сказать: "Не переживай, я сам вечно все проливаю, с кем не бывает". Главное — снизить напряжение, а не кричать о цене вещи.)

- **Ситуация 3 (Культурный конфликт).** К вам в отряд приехал новенький из другой страны (например, из Узбекистана или с Кавказа). Он очень религиозен и не ест свинину, а также не жмет руку девочкам. Некоторые в отряде начинают хихикать и называть его "странным". Ваша задача как лидера (старосты) — сгладить ситуацию. Что вы скажете ребятам?
  (Ожидаемые варианты: Объяснить, что это его культура и традиции, попросить уважать друг друга. Предложить ему самому рассказать о своих обычаях, чтобы стало понятнее, а не смешнее.)

- **Ситуация 4 (Нежданные гости).** Вы с родителями собирались лечь спать пораньше, у вас пижама и маска на лице. И тут звонок в дверь — приехали дальние родственники из другого города, которые "проезжали мимо и решили заглянуть на огонек". Ваши действия и действия родителей? Как себя вести?
  (Ожидаемые варианты: Быстро переодеться, улыбнуться, предложить чай. Понять, что правила гостеприимства требуют принять путников, даже если это спонтанно. Можно помочь родителям быстро накрыть на стол.)

После выступления групп — общее обсуждение. Вожатый подчеркивает удачные находки и корректирует откровенно провальные варианты.

4. Тренинг "Комплимент со смыслом" (5–7 минут)

Вожатый: «Умение принять гостя или самому быть классным гостем часто зависит от мелочей. Одна из них — умение сказать приятные слова. Но в 14 лет говорить "У тебя красивые глаза" уже как-то банально, правда? Давайте учиться замечать *личностные* качества.

Сейчас мы встанем в круг. Первый человек поворачивается к соседу и говорит комплимент, но не про внешность, а про качество или умение. Например: "Я ценю в тебе умение рассмешить любую компанию", "Ты очень ответственный, на тебя можно положиться", "У тебя классный вкус в музыке"».

Вожатый: «Согласитесь, такие слова запоминаются дольше, чем просто "ты крутой"».

5. Рефлексия и выводы (5 минут)

Вожатый: «Наша беседа подходит к концу. У меня на доске два поля: **"В гостях хорошо, а..."** и **"Дома хорошо, а..."**.

У вас на столах стикеры двух цветов. На стикерах одного цвета напишите, что для вас самое важное в *чужом* доме (в гостях), чтобы вам было комфортно. На стикерах другого цвета — что вы готовы дать сами, принимая гостей у *себя* в доме или в отряде.

(Дети пишут и приклеивают. Обычно получается: в гостях — уважение к личному пространству, вкусная еда, интересное общение; у себя — чистота, забота, развлечения для гостя.)

Вожатый (заключительное слово):
«Посмотрите, что у нас получилось. Гостеприимство — это диалог. Это про то, как сделать другого человека своим, даже если он немного другой. В лагере мы все живем в одном большом доме. И от того, насколько мы гостеприимны друг к другу, зависит, захочется ли нам вернуться сюда через год.

Спасибо за честный разговор!»

Советы для вожатого для работы с 11–14-летними:

- **Не морализируйте.** Подростки остро реагируют на нравоучения. Лучше работайте в формате "мне интересно ваше мнение, а вот еще один взгляд на вещи".
- **Будьте готовы к провокациям.** Кто-то может сказать: "А зачем мне эти ваши правила, хочу — прихожу, хочу — ухожу". Не давите, спросите: "Хорошо, а как бы ты хотел, чтобы относились к тебе?" Обычно это срабатывает.
- **Используйте реальные лагерные примеры.** Если вчера в столовой кто-то кого-то облил компотом — это лучший кейс для разбора, чем абстрактная история.

Гастрономический праздник: «Накрываем стол»

Идея: Вечернее мероприятие, где речь идет о традициях застолья.

Примерная программа:

- Рассказ о традиционном чаепитии (самовар, баранки, варенье).
- Конкурс «Блины» (можно ненастоящие: кто красивее нарисует стопку блинов или быстрее вырежет из бумаги).
- Дегустация (если позволяет столовая): пирожки, каравай, пряники.
- Конкурс частушек (можно устроить поединок между вожатыми и детьми или отрядами).

<u>День 5«Мастерская добрых дел»</u>

Творческая мастерская: «Народные промыслы»

- **Формат:** Работа кружков по интересам (вертушка). Каждый ребенок проходит несколько станций мастер-классов.
- **Варианты мастер-классов:**
    - *Роспись:* Хохлома, Гжель, Городецкая роспись (можно расписывать деревянные ложки, тарелки или просто бумажные шаблоны).
    - *Гончарное дело:* Если нет станка, можно лепить свистульки или мисочки из глины/соленого теста.
    - *Плетение:* Плетение поясов, фенечек или венков из полевых цветов.

«Битва хороводов» и «Этно-дискотека»

- **Формат:** Конкурс + танцы.
- **Часть 1:** Конкурс хороводов. Отряды показывают движения. Оценивается синхронность и сложность построения (улитка, змейка, стенка на стенку).
- **Часть 2:** Дискотека. Но играет не только попса, а ремиксы народных песен (в стиле поп, рок, электро). Дети танцуют современно, но движения могут быть народными («Яблочко», «Калинка», присядка).

<u>День 6«Хоровод дружбы»</u>

Концепция интерактивной игры «Хоровод дружбы» (Тверская область)

Формат: Командная игра-путешествие по станциям с финальным хороводом.

Идея:

Игра погружает участников в аутентичную культуру Тверского края. Дети знакомятся с уникальными местными традициями, играми и ремѐслами через интерактивные задания. Кульминацией становится воссоздание старинного тверского хоровода **«Кружевина»**, который символизирует единство и дружбу.

Легенда:

В старину в тверских сѐлах (под Кашином, в Удомельском крае) водили особый хоровод — «Кружевину». Люди верили, что его узоры сплетают судьбы воедино и оберегают землю. Но со временем нить традиции прервалась, и хоровод распался на отдельные фрагменты. Чтобы вернуть силу дружбы, детям предстоит пройти по следам тверских мастеров, сказителей и игроков, собрать утерянные «узоры» и заново сплести общий круг.

Основная механика:

Участники делятся на команды (отряды) и получают маршрутные листы в виде «веретѐн». На каждой станции их встречает «Хранитель» традиции (вожатый в народном костюме или с атрибутом).

Выполнив задание, команда получает фрагмент будущего хоровода — цветную нить, ленту или символ.

На финальном сборе из всех фрагментов собирается общий круг, и участники встают в большой хоровод «Кружевина».

Ключевые тематические блоки (станции), отражающие тверскую идентичность:

- **Танцевальный блок «Кашинская плясовая»** – разучивание движений уникального хоровода «Кружевина» (д. Илькино Кашинского района)

Первый «манер» — наборный. Участники стоят отдельно, затем выбирается пара, которая, взявшись за руки, приглашает остальных в хоровод, чтобы получилась цепочка, которая потом замкнѐтся в круг.

Вторая фигура. Парень и девушка, находящиеся напротив, идут навстречу друг другу в центр круга, обходят друг друга и кружатся, при этом необходимо смотреть партнѐру прямо в глаза. Затем возвращаются на свои места, и так делает каждая пара хоровода.

Третья фигура. Пары разворачиваются спиной друг к другу, идут, сходятся в середине круга, смотрят друг другу в глаза, поворачивают и затем каждый идѐт на своѐ место.

Четвѐртая фигура. Участники начинают пожимать плечами, пара выходит и идѐт навстречу друг другу, пожимает плечами и кружится, а все остальные стоят смирно.

Пятая фигура («Кудри путыринные»). Девушки сходятся в «звѐздочку» в середину круга правыми руками, затем каждая идѐт к своему парню, кружится, потом возвращается в середину круга и так постепенно проходит ко всем ребятам.**Игровой блок «Илькинские забавники»** – традиционные тверские игры: «Цепи кованы», «Золотые ворота», «Заря-заряница».

- **Интеллектуальный блок «Удомельские сказители»** – загадки, легенды и устаревшие слова Тверской губернии.
- **Творческий блок «Лихославльские умельцы»** – создание изделия из глины/теста (отсылка к гончарному промыслу).
- **Музыкальный блок «Весьегонский оркестр»** – игра на народных инструментах (рубель, трещотки, ложки).

Фестиваль «Диалог культур»

Каждый отряд представляет на сцене творческий номер (5–7 минут), раскрывающий выбранную культуру или блюдо, который подготавливали в течение блока.

- Отряды по очереди представляют на сцене номера (танец, песня, сценка, дефиле, смешанный жанр).
- Между номерами — небольшие интерактивы со зрителями (викторины о странах, танцевальные флешмобы).
- Жюри (вожатые, гости) оценивает номера по номинациям (не соревнование, а поощрение в разных категориях).

Раздел III для детей 15-17 лет

<u>День 1 «Тверская история»</u>

Беседа: «Что я знаю о своей малой Родине?»

Формат: Разговор за 20–30 минут с вопросами к юношам и девушкам.

1. Начало (3 минуты)

Вожатый: «Ребята, мы живем в огромной стране - России. Но есть место, где мы находимся прямо сейчас. Это наша *малая родина*. Как называется область, в которой находится наш лагерь?» (Ребята отвечают, Тверская).

«Правильно. Давайте сегодня просто поговорим о том, чем знаменита наша Тверская земля. Может быть, вы сами что-то знаете?»

2. Основная часть (15–20 минут) — Коротко о главном

Вожатый рассказывает и тут же спрашивает участников, чтобы они не заскучали.

1. Самая главная река.
«Кто знает, какая самая известная река в России начинается прямо у нас, в Тверской области?» (Волга).
Рассказ: Есть такое место — Волговерховье. Там из маленького ручейка вытекает наша великая Волга. Сначала она тоненькая, а потом становится широкой.
2. Самое красивое озеро.
«А какое озеро в нашей области самое известное? Кто там отдыхал?» (Селигер).
Рассказ: Оно огромное, там много островов. На одном острове стоит старый монастырь (Нилова пустынь), его видно издалека.
3. Наши знаменитые земляки.
«Ребята, вы слушаете песни? Кто знает певца Михаила Круга? Он как раз из Твери».
Рассказ: А еще давным-давно жил купец Афанасий Никитин. Он первым из русских доплыл до далекой Индии и написал об этом книгу. Тоже наш, тверской.
4. Города с секретами.
«Кто-нибудь был в городе Калязин?»
Рассказ: Там есть знаменитая колокольня, которая стоит прямо посреди воды. Раньше она была на суше, но сделали водохранилище, и вода поднялась. Теперь колокольня как маяк стоит.
А в городе Торжок пекут очень вкусные пожарские котлеты. И там вышивают золотом — это называется «Торжокское золотое шитье».
5. Животные.
«Как думаете, водятся ли у нас в лесах зубры?» (Да).
Рассказ: Зубр — это огромный дикий бык, его специально охраняют в заповедниках. Еще у нас есть рыси, медведи, бобры.
3. Итог (5 минут)
Вожатый: «Вот видите, наш край небольшой на карте, но очень интересный. Тут начинается Волга, тут жили путешественники, тут есть озера и древние города. Давайте по кругу скажем, что вам больше всего запомнилось из того, что я рассказал? Или, может, вы сами что-то хотите добавить про свой город или деревню?»
Советы для вожатого:

- Не читайте по бумажке — рассказывайте своими словами.
- Если видите, что участникам скучно, спросите: «Кто был на Селигере? Поднимите руку».
- Главное — чтобы юноши и девушки поняли: место, где они живут, уникально.

«Диалог культур» — это творческий фестиваль, посвященный многообразию культурного наследия народов России. Главный акцент делается именно на творческом самовыражении: участники не просто рассказывают о разных культурах, а проживают их через искусство. Каждый отряд представляет один из народов, живущих на территории Тверской области, используя любые творческие жанры — танец, песню, театр, поэзию, изобразительное искусство, моду и даже кулинарное мастерство.

Цели:

- **Образовательная:** Познакомить детей с традициями, обычаями, искусством разных народов через личное творческое переживание.

- **Воспитательная:** Воспитать уважение к культурному многообразию, толерантность, умение ценить уникальность каждой культуры и находить в ней общечеловеческие ценности.
- **Творческая:** Дать возможность детям проявить себя в разных жанрах (хореография, вокал, театр, декламация, изобразительное искусство, дефиле и др.), развить фантазию и артистизм.
- **Командообразующая:** Сплотить отряд вокруг общей творческой задачи, где каждый найдѐт роль по способностям.
- **Коммуникативная:** Создать условия для межкультурного общения, обмена творческими идеями между отрядами.

Каждый отряд представляет на сцене творческий номер (5–7 минут), раскрывающий выбранную культуру или блюдо. Это может быть:

- Национальный танец (или стилизация).
- Песня на языке народа или инструментальная композиция.
- Театрализованная сценка по мотивам легенды или сказки.
- Литературно-музыкальная композиция (стихи + музыка).
- Дефиле в национальных костюмах (созданных своими руками).
- Смешанный жанр (например, танец + песня + театр).
- Блюдо традиционной кухни.

<u>День 2Природа Тверского края</u>

Видеолекции Русского географического общества доступны на официальном сайте по ссылке: https://rgo.ru/activity/lecture-halls/?ysclid=mmd9uom856221073284

Создание гербария «Волшебный сундучок»

Во время прогулки ребята собирают образцы растений, которые им встречаются и создают гербарий.

Игра «Экологический совет: стратегия сохранения»

Формат: ролевая игра-симуляция с элементами проектной деятельности.
Время: 60–90 минут.
Число участников: 15–20 человек (можно разделить на группы по 3–5 человек).

Легенда игры

В администрацию _____района Тверской области поступило несколько обращений (название района выбирается самостоятельно):

1. Учѐные-ботаники обнаружили новые места произрастания редких видов, занесѐнных в Красную книгу (Венерин башмачок, Ирис сибирский).

2. Местные жители жалуются на массовое распространение борщевика Сосновского, который захватывает луга и подступает к деревням.
3. Инвестор планирует построить туристическую базу на берегу живописного озера, где как раз находятся популяции редких растений.

Глава района (ведущий) собирает Экологический совет, чтобы выработать сбалансированное решение, учитывающее интересы науки, хозяйства и местных жителей.

Роли (команды)

1. **Группа учёных-ботаников** – обладают данными о редких видах, их биологии, уязвимости. Предлагают меры строгой охраны.
2. **Экологи** – специалисты по инвазионным видам и мониторингу. Знают, как бороться с борщевиком и оценивать ущерб.
3. **Представители лесного хозяйства и администрации** – отвечают за использование земель, выдают разрешения, заинтересованы в экономическом развитии.
4. **Общественность (местные жители, активисты)** – хотят чистоты, безопасности и сохранения мест отдыха.
5. **Журналисты (пресс-центр)** – фиксируют ход заседания, задают вопросы, готовят итоговый репортаж.

Каждая группа получает **кейс-папку** с исходными материалами.

Кейс-папки

Группа 1. Ботаники

Карта-схема с отмеченными тремя точками произрастания Венериного башмачка (всего 45 растений) и двумя точками Ириса сибирского (около 100 экземпляров).

Научная справка: для цветения Венериного башмачка требуется 15–17 лет, сбор одного цветка уничтожает растение, корневая система поверхностная, легко вытаптывается.

Предложение: организовать памятник природы или заказник на этой территории (не менее 50 га), запретить любое строительство и рубки, ограничить посещение.

Группа 2. Экологи

Данные о площадях, занятых борщевиком: 5 га вдоль дорог и у реки, ежегодный прирост 20%.

Методы борьбы: скашивание до цветения, обработка гербицидами, перепашка. Стоимость обработки 1 га – 50 тыс. руб.

Экологи предупреждают, что без вмешательства через 5 лет борщевик достигнет мест обитания редких видов.

Предложение: выделить средства на борьбу и провести обработку в ближайшие 2 года.

Группа 3. Лесное хозяйство/администрация

Инвестор предлагает построить экологическую турбазу на 50 мест, что создаст 20 рабочих мест и привлечѐт туристов. Строительство планируется на свободном участке, но он граничит с зоной редких растений.

Есть возможность перенести стройку на 2 км севернее, на уже нарушенные земли (бывшие сельхозугодья), но это удлинит дорогу и увеличит смету.

В бюджете района есть 2 млн рублей на природоохранные мероприятия.

Группа 4. Общественность

Жители жалуются на ожоги от борщевика у детей. Просят срочно принять меры.

Люди хотят иметь благоустроенное место для отдыха у озера, но не хотят, чтобы там был «заповедник, куда нельзя заходить».

Готовы участвовать в субботниках по уборке борщевика.

Группа 5. Журналисты

Получают задание: подготовить заметку о работе совета, взять интервью у участников, выделить конфликт интересов и итоговое решение.

Ход игры

1. **Вступление (5 мин)** – Глава района объявляет повестку, представляет участников.
2. **Подготовка (15 мин)** – Команды изучают свои материалы, готовят выступление на 3–4 минуты, формулируют предложения.
3. **Презентации (20 мин)** – Каждая группа выступает, выдвигает свою позицию.
4. **Дебаты (20 мин)** – Свободное обсуждение, вопросы, поиск компромиссов. Журналисты задают уточняющие вопросы.
5. **Голосование и принятие резолюции (10 мин)** – Глава района предлагает проект решения, который должен включать:

   судьбу стройки (разрешить/запретить/перенести);

   меры по охране редких видов (границы охраняемой зоны, режим);

   план борьбы с борщевиком;

   участие общественности.
6. **Итоговый репортаж (5 мин)** – Журналисты зачитывают свою статью.
7. **Рефлексия (5 мин)** – Обсуждение, что было самым сложным, какие аргументы оказались решающими.

Материалы для ведущего

Фишки или карточки для голосования.

Таблица для фиксации предложений.

Возможные критерии оценки решения:

Экологичность (сохранение биоразнообразия) – 0–5 баллов.

Экономическая реалистичность – 0–5 баллов.

Социальная приемлемость – 0–5 баллов.

Итоговый балл помогает определить наилучшее решение, но главное – сам процесс переговоров.

День3«Мои герои»

Занятие-беседа «Святой князь Михаил Тверской: выбор и судьба»

Цель: Познакомить с жизнью и подвигом святых покровителей Тверской земли – князя Михаила Ярославича и княгини Анны Кашинской; сформировать понимание нравственного выбора, гражданского долга и исторической памяти.
Формат: Беседа с элементами дискуссии, анализом источников и просмотром видео.
Оборудование: Проектор, презентация (иконы, памятники, карта), видеофрагменты, раздаточный материал (цитаты, вопросы для групп).
Продолжительность: 40–45 минут.
Ход занятия
1. Вступление. Постановка проблемы (5 минут)
Ведущий: Здравствуйте, ребята. Сегодня мы поговорим о людях, живших более 700 лет назад, на нашей Тверской земле. Но разговор пойдѐт не просто о «древних временах», а о выборе. О выборе, который определяет судьбу человека и целого народа.
Перед вами портреты двух людей (на экране – иконы князя Михаила и княгини Анны). Что вы о них знаете? (Выслушать ответы). Их имена – Михаил Тверской и Анна Кашинская. Князь и княгиня. Почему спустя столетия мы о них помним? Почему их называют святыми? На эти вопросы мы и постараемся ответить.
Ведущий: Эпоха, в которую они жили, называлась монголо-татарским игом. Русские княжества зависели от Золотой Орды. Князья должны были ездить к хану за разрешением на княжение – ярлыком. Эта поездка часто была опасной: ханы могли казнить, унизить, ограбить. И вот в такое время жил тверской князь Михаил Ярославич.
2. Основная часть. Личность и подвиг князя Михаила (15 минут)
Ведущий (с опорой на презентацию):
Михаил Ярославич стал тверским князем в конце XIII века. Он был сильным правителем: отстроил Тверь, отражал нападения литовцев, стремился объединять русские земли. Современники называли его «солнцем земли Русской». Как думаете, почему? (Версии детей: был добрым, справедливым, сильным, заботился о людях).
Но у него был соперник – московский князь Юрий Данилович. Между Тверью и Москвой началась борьба за великое княжение. Хитрый Юрий женился на сестре хана Узбека и получил ярлык, хотя по праву старшинства он принадлежал Михаилу.
Ключевой эпизод:
В 1317 году Юрий с татарским войском пошѐл на Тверь. Михаил разбил его в битве у села Бортенево (22 декабря). В плен попала жена Юрия – Кончака (сестра хана). К несчастью, она вскоре умерла в Твери. Этим воспользовались враги: они донесли хану, что князь отравил сестру и не хочет платить дань.
Ведущий: Хан Узбек разгневался и приказал Михаилу явиться в Орду. Друзья и бояре отговаривали князя:

– «Не езди, сынок! Хан убьѐт тебя! Пошли лучше дань, откупимся!»
– «Видели ли вы, – спросил князь, – чтобы кто-нибудь откупался от смерти данью? Если я один погибну за своих людей, то лучше мне сейчас положить душу за многие души».

Вопрос для дискуссии:

- Как вы оцениваете это решение? Был ли у князя другой выход? (Участники высказываются: мог не ехать, мог бежать, мог собрать войско для защиты).
- Что значит «положить душу за други своя»? Знакомо ли вам это выражение? (Можно подвести к евангельской цитате «Нет больше той любви, как если кто положит душу свою за друзей своих»).

Ведущий: Михаил поехал. Он знал, что едет на верную смерть. В Орде его сначала заставили ждать, унижали, а потом судили несправедливо и убили 5 декабря 1318 года. Тело князя привезли в Москву, а позже – в Тверь.

3. Обсуждение и работа с понятиями (5 минут)

Ведущий:

- Как вы думаете, почему Михаила стали почитать как святого? Ведь он не монах, не священник, он – князь и воин. (Ответы: погиб за веру, за людей, не предал, не отступил).
- В чѐм заключается его подвиг? (Подвиг – не в военной победе, а в жертвенном решении).

Ведущий: В Православной церкви таких святых называют благоверными князьями. Это правители, которые прославились не только делами, но и христианским смирением, верностью долгу.

4. Рассказ об Анне Кашинской (7 минут)

Ведущий: У Михаила была жена – княгиня Анна, дочь ростовского князя. Она вышла замуж за Михаила в 1294 году, и у них родилось пятеро детей. Анна была верной помощницей мужа, а когда он погиб, ей пришлось пережить страшные годы. Представьте: сначала гибнет любимый муж. Затем в Орде казнят еѐ старшего сына Дмитрия (по прозвищу Грозные Очи). Позже – другого сына, Александра, и даже внука Фѐдора. Почти вся семья уничтожена в междоусобной борьбе.

Вопрос:

- Как вы думаете, что чувствует человек, потерявший почти всех близких? Что помогает ему не озлобиться, не сломаться? (Вера, молитва, служение людям).

Ведущий: Анна ушла в монастырь, стала монахиней с именем София. Она молилась, помогала бедным, лечила больных. В конце жизни она переехала в небольшой городок Кашин, где еѐ очень полюбили. Поэтому еѐ и называют Анной Кашинской. После смерти у еѐ гроба стали происходить чудеса, и еѐ тоже причислили к лику святых. Она – символ терпения, стойкости и милосердия.

5. Просмотр видео (5–7 минут)

Ведущий: Сейчас мы посмотрим небольшой фрагмент фильма о князе Михаиле. Обратите внимание на то, как изображѐн его характер, как показан момент прощания с семьѐй или сцена в Орде.

(Просмотр видео, например, фрагмента из фильма «Михаил Тверской – Сердце святого князя»)

Краткое обсуждение после видео:

- Какие чувства вызвал фильм?

- Что нового вы узнали о князе?

- Как вы думаете, трудно ли было снимать такой фильм? Почему важно снимать фильмы об исторических личностях?

6. Творческое задание (5–7 минут)

Ведущий: Сейчася предлагаю вам представить себя журналистами или сценаристами. Вам нужно написать короткий пост для соцсетей или слоган для памятника Михаилу Тверскому. Что бы вы написали? Какие слова подобрали, чтобы передать значение его подвига?

Можно работать в парах. Примерные идеи:

- «Он выбрал смерть, чтобы жила земля Русская».
- «Князь, не предавший свой народ».
- «Михаил Тверской: солнце, зашедшее за нас».

(Ребята пишут, затем зачитывают свои варианты. Ведущий комментирует, хвалит за точность и выразительность).

7. Итоговая дискуссия и рефлексия (5 минут)

Ведущий:

- Почему мы до сих пор помним Михаила и Анну?
- Что в их судьбе может быть важным для нас сегодня, для современных людей? (Верность, жертвенность, любовь к Родине, стойкость в бедах).
- Где в Твери или области можно встретить память о них? (Улицы, памятники, храмы, название набережной и т.д.)

Ведущий: Сегодня мы говорили о выборе. Князь Михаил сделал свой выбор – пойти на смерть ради спасения других. Княгиня Анна сделала свой выбор – сохранить верность и доброту после страшных потерь. Их жизнь – это пример того, что даже в самые тѐмные времена человек может оставаться человеком.

Материалы для ведущего (памятка):

- **Ключевые понятия:** ярлык, Орда, благоверный князь, святой, подвиг, жертвенность.
- **Акценты:** не перегружать политическими деталями; делать упор на нравственный выбор и его последствия.
- **Важно:** дать юношам и девушкам возможность высказать своѐ мнение, даже если оно отличается от «официального». Дискуссия ценнее однозначных ответов.

Защита мини-проектов «Герои Отечества – кто они?»

*Вариант 1.*Участники смены (индивидуально или в группах) выбирают значимого исторического или современного деятеля, которого они считают героической личностью. Итогом работы становится публичное выступление, раскрывающее биографию выбранного персонажа и акцентирующее внимание на проявлениях мужества, ответственности, самопожертвования. Выступающие должны аргументировать, почему данные качества являются фундаментом для здорового общества и служат ориентиром для подрастающего поколения.

Публичное представление рассказов о героях могут проводиться по вариантам:

1. внутри отряда, без обсуждения на общелагерном мероприятии;
2. на общелагерном мероприятии «Герои Отечества»;

Вариант 2. Организация встреч детей с ветеранами различных боевых событий, воинами-интернационалистами и участниками СВО.

Концепция спортивной квест- игры «Готов»

Продолжительность: 60–90 минут
Место проведения: спортивная площадка, стадион, лесная поляна, территория лагеря
Идея и название
Название «Готов» расшифровывается как **«Герои. Отвага. Товарищество. Готовность»**. Это игра, в которой участники проходят полосу испытаний, проверяющих физическую подготовку, ловкость, скорость реакции, умение работать в команде и быстро принимать решения.
Легенда игры: участники — будущие защитники и спасатели, которые проходят учения в «Школе специальной подготовки». Чтобы получить звание «Готов», им нужно выполнить серию заданий на разных станциях и собрать заветные жетоны (или буквы, из которых в финале сложится кодовое слово).
Цели и задачи
Цель: организовать активный досуг детей, способствующий физическому развитию и сплочению коллектива.
Задачи:
- Развить физические качества: силу, выносливость, ловкость, координацию.
- Сформировать навыки командного взаимодействия, взаимопомощи.
- Воспитать волевые качества: смелость, решительность, умение преодолевать трудности.
- Закрепить знания основ безопасности и первой помощи.
- Создать положительный эмоциональный настрой.

Этапы подготовки
1. Выбор площадки и разметка маршрута.
2. Подготовка инвентаря (см. ниже).
3. Формирование команд (можно оставить отряды целиком, можно разделить на смешанные группы).
4. Подготовка маршрутных листов (для каждой команды свой порядок прохождения станций, чтобы избежать очередей).
5. Инструктаж ведущих на станциях (вожатые, активисты старших отрядов).

Станции (испытания)
Все станции проходятся на время или на количество выполненных заданий. За успешное прохождение команда получает жетон (или букву).

№	Название станции	Задание	Инвентарь
1	**«Минное поле»**	С завязанными глазами пройти дистанцию, не наступив на «мины» (кегли, бутылки). Остальные подсказывают словами: «вперѐд», «левее», «стоп». За каждую сбитую мину – штраф (например, приседания).	Кегли или пластиковые бутылки, повязки на глаза
2	**«Переправа»**	Вся команда переправляется с одного «берега» на другой по ограниченной площади: либо по узкой доске, либо с помощью двух досок/кочек (переставляя их).	Доски, обручи или нарисованные мелом круги

№	Название станции	Задание	Инвентарь
3	**«Снайпер»**	Метание мячей (или шишек) в цель –вертикальную (щит) или горизонтальную (ведро). Каждый участник делает 1–2 броска. Суммарное количество попаданий засчитывается.	Мячи, цель (корзина/ведро)
4	**«Паутина»**	Между деревьями или стойками натянуты верёвки в хаотичном порядке. Нужно всей командой пролезть, не задев верёвки. Если задел – возвращается или выполняет штрафное задание.	Верёвки
5	**«Первая помощь»**	Теоретическое или практическое задание: правильно наложить шину, перевязать «пострадавшего», ответить на вопросы по ОБЖ.	Бинты, шины (палки)
6	**«Полоса препятствий»**	Короткая полоса: пробежать, пролезть под дугой, перепрыгнуть через яму, пробежать по буму.	Дуги, скамейки, барьеры
7	**«Шифровка»**	Команда получает зашифрованное слово (например, «ПОБЕДА» или «РОДИНА») в виде ребуса или азбуки Морзе. Нужно разгадать и правильно произнести вслух.	Карточки с шифрами
8	**«Перетягивание каната»**	Состязание с другой командой (или с вожатыми) на силу.	Канат
9	**«Кочки»**	Перебраться через «болото» по кочкам (кругам из картона или обручам), не наступив в «воду». Команда может помогать, передавая кочки.	Обручи или картонные круги
10	**«Эрудит»**	Вопросы на знание истории, географии, спорта (адаптированные под возраст). Например: «Назовите три символа России», «Что такое ГТО?», «Что делать при пожаре?».	Карточки с вопросами

Финал игры

После прохождения всех станций команды собираются на главной площади. Подсчитываются жетоны или составляется кодовое слово из букв. Ведущий объявляет, что

все успешно справились и получают звание «Готов». Можно провести общий флешмоб или награждение сладкими призами.

Награждение:

- Дипломы участников.
- Сладкие призы.
- Возможность запустить общий салют (мыльные пузыри или конфетти).

Необходимый инвентарь

- Маршрутные листы
- Секундомеры (или телефоны)
- Кегли / пластиковые бутылки
- Повязки на глаза
- Верѐвки, канат
- Обручи (5–6 шт.)
- Мячи (теннисные, резиновые)
- Корзины или вѐдра
- Бинты, палки для шин
- Карточки с вопросами и шифрами
- Стойки или деревья для паутины
- Сладкие призы, грамоты

Варианты адаптации

- **Для старших (15–17 лет):** усложнить полосу препятствий, добавить силовые элементы, ввести штрафные круги за ошибки.
- **В плохую погоду:** часть станций можно перенести в спортзал или корпуса (например, «Эрудит», «Первая помощь», «Шифровка»).

День 4Наши традиции

Беседа «Свой среди чужих, чужой среди своих: Навигация по правилам гостеприимства и традициям в современном мире»

Цель: Стимулировать рефлексию по поводу культурных норм, личных границ и этики межличностного общения в контексте глобализации и взросления.

Длительность: 50–60 минут.

Реквизит: Стулья, расставленные по кругу (или полукругом), флипчарт/доска, проектор (по желанию, для демонстрации коротких видео или мемов по теме).

Ход дискуссии

1. Разогрев. Вход в тему через личный опыт (5–7 минут)

Вожатый (модератор): «Всем привет. Давайте сразу договоримся: сегодня у нас не лекция, а разговор на равных. Здесь нет "правильных" ответов, есть разные точки зрения.

Тема звучит так: "Свой среди чужих, чужой среди своих". Как вам такое сочетание? О чем это, по-вашему?»

(Выслушиваются первые ассоциации. Обычно это про ощущение себя не в своей тарелке, про эмиграцию, про буллинг и др.).

Вожатый: «Отлично. Сегодня поговорим о том, как традиции и правила гостеприимства либо помогают нам чувствовать себя "своими", либо, наоборот, создают дискомфорт».

2. Блок 1. Традиции: Якорь в прошлое или фундамент будущего? (10–12 минут)

Вожатый: «Начнем с традиций. Скажите честно, сколько из вас на Новый год едят оливье и смотрят "Иронию судьбы"? А кто считает, что это пережиток прошлого и пора уже заказать суши и включить "Один дома"?»

(Поднимите руки. Обычно мнения разделяются. Это хороший старт для дискуссии).

Вопросы для обсуждения:

- **Для тех, кто "за":** Что вы чувствуете, когда соблюдаете эту традицию? Уют? Связь с детством? Это осознанный выбор или просто "так принято"?
- **Для тех, кто "против":** Что именно вас раздражает? Ощущение навязанности? Желание создать *свои* правила?
- **Глобальный вопрос:** Есть ли традиции, от которых, по вашему мнению, человечеству пора отказаться? Почему?

Вывод модератора: «Традиция перестает быть живой, когда превращается в механическое действие. Она работает, если отвечает на вопрос "ЗАЧЕМ я это делаю". Лично для себя. Либо за этим стоит глубокая ценность — семья, память, радость».

3. Блок 2. Гостеприимство: Зона комфорта или зона стресса? (Работа с кейсами) (15–20 минут)

Вожатый: «Теперь про гостей. В 15-17 лет вы уже достаточно взрослые, чтобы сталкиваться с неловкими ситуациями. Давайте разберем несколько реальных кейсов. Я делю вас на две группы (или работаем в общем кругу, но быстро).

Кейс 1. "Культурный шок".
Ваш друг из Сирии или Дагестана приглашает вас на семейный праздник. Там мужчины и женщины сидят за разными столами, подают непривычную еду (бараний жир, много специй), и хозяева очень настойчиво предлагают добавку. Вы чувствуете себя неловко и не знаете, как отказаться, чтобы не обидеть.
Ваши действия? Как сохранить и свои границы, и уважение к культуре?

Обсуждение:
(Ожидаемые мысли: заранее изучить традиции, сказать "спасибо, это было невероятно вкусно, но я просто объелся", спросить разрешения помочь на кухне, проявить интерес к блюдам).
Важный акцент: Разница между "навязыванием" и "проявлением заботы" в разных культурах.

Кейс 2. "Медвежья услуга".
Вы пришли в гости к другу, у которого строгие родители. Они начинают вас расспрашивать: "Куда поступаешь? А почему не на юриста? А у тебя парень/девушка есть?

А почему нет?" Вам это неприятно, но друг умоляет вас "не портить вечер".
Как выйти из ситуации, чтобы не быть грубым и не испортить другу отношения с семьей?

Обсуждение:
(Ожидаемые мысли: использовать "перевод стрелок" — спросить совета у них же ("А как вы считаете, на кого лучше идти?"), отвечать общими фразами ("Планы еще формируются, рынок труда меняется"), перевести тему на похвалу их ребенку ("А вот ваш Петя — молодец, он мне с физикой помог").

Кейс 3. "Тишина в сети".
К вам напросился в гости (или в лагерную компанию) новенький, который ведет себя странно: не понимает мемов, не знает ваших внутренних шуток, молчит в компании. Вы видите, что ему дискомфортно, но и вам с ним неловко. Проще его игнорировать.
Это гостеприимство? Ваша ответственность — "втаскивать" его в компанию или нет?

Обсуждение:
(Здесь важно разделить понятия: гостеприимство не равно "обязанность развлекать". Но базовый уровень комфорта создать нужно. Можно предложить поговорить с ним один на один, узнать его интересы, возможно, он просто стесняется).

4. Блок 3. Дилемма: "Чемодан без ручки" (5–7 минут)

Вожатый: «Бывает такое, что традиции и гостеприимство превращаются в "чемодан без ручки": и нести тяжело, и бросить жалко. Например, ежегодный сбор всей родни, где все ссорятся, или привычка тащить в дом горы еды, которую никто не ест.

Вопрос к вам: Есть ли в вашей жизни традиции, которые вы бы хотели изменить, модернизировать или отменить? Как бы вы об этом сказали родителям или старшим родственникам, не обидев их?»

(Обмен опытом. Это важный момент сепарации — научиться договариваться со старшими о новых форматах взаимодействия. Например: "Давайте в этом году не будем жарить 10 кг мяса, а съездим все вместе в лес и пожарим сосиски, но зато все будут".)

5. Заключительная рефлексия. "Правила моего дома" (5 минут)

Вожатый: «Мы много говорили о том, как принято у других. Давайте вернемся к себе. Представьте, что вы уже взрослые, у вас своя квартира/дом. Вы ждете гостей.

- Какие три правила гостеприимства будут действовать в **вашем** доме?
- Что для вас будет табу? (Например:не приходить без звонка, не обсуждать политику за столом и т.д.)
- Будете ли вы сохранять семейные традиции своих родителей или создадите свои?

Пусть каждый по кругу скажет одно ключевое слово или фразу, которая описывает его идеальный дом с точки зрения гостеприимства. (Например: "уют", "свобода", "вкусная еда", "душевные разговоры", "тишина").

(Участники высказываются. Вожатый благодарит).

6. Финальный аккорд (2–3 минуты)

Вожатый: «Знаете, в Японии есть традиция — мыть ноги перед входом в дом. В России — встречать хлебом-солью. Суть не в ритуалах. Суть в том, что, открывая дверь гостю, мы говорим: "Ты важен для меня, я готов разделить с тобой свое пространство и время".

Взрослость — это не умение следовать правилам, а умение выбирать, когда и зачем ты это делаешь. Спасибо за честный разговор. Надеюсь, этот вечер тоже был для вас проявлением гостеприимства с нашей стороны».

Советы для вожатого (15+):

- **Снимите иерархию.** Сядьте в один круг с ними. Не стойте над душой. Говорите на равных, допускайте, что они умнее вас в каких-то вопросах.
- **Используйте триггерные вопросы.** Спросите про "пост на тему гостеприимства в соц. сети" — показное против реальное.
- **Не бойтесь пауз.** Если старшие подростки молчат, не спешите заполнять тишину. Дайте им подумать. Часто самые глубокие мысли рождаются после 10 секунд молчания.
- **Будьте готовы к откровениям.** В таком разговоре кто-то может рассказать о сложных отношениях в семье. Будьте тактичны и, если нужно, предложите поговорить лично после беседы.

Гастрономический праздник: «Накрываем стол»

Идея: Вечернее мероприятие, где речь идет о традициях застолья.

Примерная программа:

- Рассказ о традиционном чаепитии (самовар, баранки, варенье).
- Конкурс «Блины» (можно ненастоящие: кто красивее нарисует стопку блинов или быстрее вырежет из бумаги).
- Дегустация (если позволяет столовая): пирожки, каравай, пряники.
- Конкурс частушек (можно устроить поединок между вожатыми и детьми или отрядами).

<u>День 5«Мастерская добрых дел»</u>

Творческая мастерская: «Народные промыслы»

- **Формат:** Работа кружков по интересам (вертушка). Каждый участник проходит несколько станций мастер-классов.
- **Варианты мастер-классов:**
  - *Роспись:* Хохлома, Гжель, Городецкая роспись (можно расписывать деревянные ложки, тарелки или просто бумажные шаблоны).
  - *Гончарное дело:* Если нет станка, можно лепить свистульки или мисочки из глины/соленого теста.

- *Плетение:* Плетение поясов, фенечек или венков из полевых цветов.

«Битва хороводов» и «Этно-дискотека»

- **Формат:** Конкурс + танцы.
- **Часть 1:** Конкурс хороводов. Отряды показывают движения. Оценивается синхронность и сложность построения (улитка, змейка, стенка на стенку).
- **Часть 2:** Дискотека. Но играет не только попса, а ремиксы народных песен (в стиле поп, рок, электро). Ребята танцуют современно, но движения могут быть народными («Яблочко», «Калинка», присядка).

<u>День 6«Хоровод дружбы»</u>

Концепция интерактивной игры «Хоровод дружбы» (Тверская область)

Формат: Командная игра-путешествие по станциям с финальным хороводом.

Идея:

Игра погружает участников в аутентичную культуру Тверского края. Дети знакомятся с уникальными местными традициями, играми и ремѐслами через интерактивные задания. Кульминацией становится воссоздание старинного тверского хоровода **«Кружевина»**, который символизирует единство и дружбу.

Легенда:

В старину в тверских сѐлах (под Кашином, в Удомельском крае) водили особый хоровод — «Кружевину». Люди верили, что его узоры сплетают судьбы воедино и оберегают землю. Но со временем нить традиции прервалась, и хоровод распался на отдельные фрагменты. Чтобы вернуть силу дружбы, ребятам предстоит пройти по следам тверских мастеров, сказителей и игроков, собрать утерянные «узоры» и заново сплести общий круг.

Основная механика:

Участники делятся на команды (отряды) и получают маршрутные листы в виде «веретѐн». На каждой станции их встречает «Хранитель» традиции (вожатый в народном костюме или с атрибутом).

Выполнив задание, команда получает фрагмент будущего хоровода — цветную нить, ленту или символ.

На финальном сборе из всех фрагментов собирается общий круг, и участники встают в большой хоровод «Кружевина».

Ключевые тематические блоки (станции), отражающие тверскую идентичность:

- **Танцевальный блок «Кашинская плясовая»** – разучивание движений уникального хоровода «Кружевина» (д. Илькино Кашинского района)

Первый «манер» — наборный. Участники стоят отдельно, затем выбирается пара, которая, взявшись за руки, приглашает остальных в хоровод, чтобы получилась цепочка, которая потом замкнѐтся в круг.

Вторая фигура. Парень и девушка, находящиеся напротив, идут навстречу друг другу в центр круга, обходят друг друга и кружатся, при этом необходимо смотреть партнѐру прямо в глаза. Затем возвращаются на свои места, и так делает каждая пара хоровода.

Третья фигура. Пары разворачиваются спиной друг к другу, идут, сходятся в середине круга, смотрят друг другу в глаза, поворачивают и затем каждый идѐт на своѐ место.

Четвѐртая фигура. Участники начинают пожимать плечами, пара выходит и идѐт

навстречу друг другу, пожимает плечами и кружится, а все остальные стоят смирно.

Пятая фигура («Кудри путыринные»). Девушки сходятся в «звѐздочку» в середину круга правыми руками, затем каждая идѐт к своему парню, кружится, потом возвращается в середину круга и так постепенно проходит ко всем ребятам.**Игровой блок «Илькинские забавники»** – традиционные тверские игры: «Цепи кованы», «Золотые ворота», «Заря-заряница».

- **Интеллектуальный блок «Удомельские сказители»** – загадки, легенды и устаревшие слова Тверской губернии.
- **Творческий блок «Лихославльские умельцы»** – создание изделия из глины/теста (отсылка к гончарному промыслу).
- **Музыкальный блок «Весьегонский оркестр»** – игра на народных инструментах (рубель, трещотки, ложки).

Фестиваль «Диалог культур»

Каждый отряд представляет на сцене творческий номер (5–7 минут), раскрывающий выбранную культуру или блюдо, который подготавливали в течение блока.

- Отряды по очереди представляют на сцене номера (танец, песня, сценка, дефиле, смешанный жанр).
- Между номерами — небольшие интерактивы со зрителями (викторины о странах, танцевальные флешмобы).
- Жюри (вожатые, гости) оценивает номера по номинациям (не соревнование, а поощрение в разных категориях).