**КОМПЛЕКСКНАЯ ПРОГРАММА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

ДЕТСКОГО ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ «ДЖАНГАР» ДЛЯ ЛЕТНЕГО СЕЗОНА 2022 ГОДА.

**Авторы-разработчики:**

Даваев Санал Алексеевич, руководитель проекта ВСПО «Дельфин.RU», заместитель руководителя направлений студенческих педагогических отрядов Центрального штаба МООО «РСО», руководитель (командир) регионального штаба Калмыцкого регионального отделения МООО «РСО»

Даганов Лиджи Юрьевичс, старший вожатый детского оздоровительного лагеря «Джангар»

Методическая группа детского оздоровительного лагеря «Джангар»

2022

**Актуальность**

В ДОЛ "Джангар" вот уже несколько лет приезжают дети в трудной жизненной ситуации со всей Республики Калмыкии с целью оздоровления и проведения активного отдыха.

Разрабатывая комплексную программу, мы опирались на свой опыт, который показывает, что именно во время смены, принимая участия в разных играх и мероприятиях, дети раскрывают свой творческий потенциал, а также учатся работать в команде и выступать на глазах у большой аудитории, что является важной составляющей социализации подростков в трудной жизненной ситуации.

Важно также отметить, что современная ситуация компьютеризации общества привела к тому, что подростки большую часть своего свободного времени проводят у компьютеров. Нечасто можно встретить ребят, которые умеют организовать собственный активный, полезный для личностного и физического развития и здоровья досуг. Кроме того, частое времяпрепровождение современных подростков в сети «интернет» отразилось на знании таких важных предметов, как история, география и литература.

Основополагающими задачами программы являются:

1. Организовать деятельность подростков, направленную на активный отдых и оздоровление;
2. Создать условия для всестороннего развития подростков в трудной жизненной ситуации;
3. Обеспечить погружение детей и подростков в тематику смен посредством изучения материала в игровой форме, а также проведения тематических мероприятий;
4. Актуализировать понятия здорового образа жизни и культурного досуга;
5. Организовать аналитическую деятельность, в ходе которой подростки смогут понять, как приобретённый опыт пригодится им в дальнейшей жизни;
6. Создать комфортные условия социализации детей и подростков в трудной жизненной ситуации.

Программа является логическим продолжением работы коллектива детского лагеря в сфере приобщения подростков к культуре досуга и патриотическому отношению к Родине, истории страны.

**КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧАСТНИКОВ ПРОГРАММЫ**

Проведя мониторинг количественно-качественных характеристик приезжающих в последние два года детей, мы выявили, что участниками летних смен являются дети и подростки, находящиеся в трудной жизненной ситуации в возрасте 7 – 15 лет, ориентированные на активный, познавательный и оздоровительный отдых в детском лагере. Специальных требований к отбору участников программа не предусматривает.

Трудовой коллектив детского оздоровительного лагеря «Джангар» состоит из педагогического отряда «Джангар», в состав которого входят представители студенты педагогических вузов Калмыкии . В своих регионах они проходят подготовку в школах вожатского мастерства, получают необходимые компетенции для работы с временным детским объединением, после чего проходят скайп-собеседования с руководителем проекта Даваевым Саналом Алексеевичем и выполняют отборочные задания. Это обусловлено необходимостью проверки качества знаний и компетенций каждого вожатого.

**ЦЕЛЕВОЙ БЛОК ПРОГРАММЫ**

**Цель** управления образовательным процессом - разработка и реализация интегрированной модели организации системы отдыха, досуга и оздоровления детей.

**Задачи:**

- разработать новые и адаптировать имеющиеся в опыте детского лагеря технологии в области организации досуга, обучения и оздоровления детей и подростков в трудной жизненной ситуации;

- выявить наиболее актуальные для современного подростка направления, формы и виды деятельности, и включить их в содержание работы детского лагеря;

- создать благоприятные условия для профессионального становления педагогов через включение в проектную, практическую и аналитическую деятельность при реализации конкретных проектов и модели в целом.

**Цель** организации образовательной деятельности – создание организационно-педагогических условий, направленных на формирование у подростков в трудной жизненной ситуации ценностного отношения к культуре досуга и здорового образа жизни.

**Задачи:**

- включить подростков в активную деятельность, способствующую приобщению к культуре досуга и здоровому образу жизни;

- демонстрировать культурные образцы деятельности и отношений с окружающим миром как нормы проживания в обществе;

- актуализировать для подростка ценность собственного здоровья, личностного развития и знания истории через принятие норм здорового образа жизни, активного физического и интеллектуального досуга.

**Принципы реализации программы:**

Основополагающими принципами программы станут общепринятые педагогические принципы, а именно:  
- связи воспитания с жизнью: реализуется через совместное выполнение различных заданий в коллективе и получение нового жизненного опыта;  
- единства: предопределяется взаимосвязанностью всех частей процесса, а именно подготовка и участие в мероприятиях, отрядной работы, участию в различных кружках и мастер-классах;  
- организации активной деятельности: предполагает совместную работу вожатых и воспитанников, а также работу вожатых и методистов в течение всей смены;  
- воспитания и жизни: воплощается в оказании помощи воспитанникам в раскрытии творческого потенциала;  
- креативности: проявляется в создании имиджа своего отряда, а также в подготовке к отрядным и общелагерным мероприятиям.

**Основные условия реализации программы:**

- Обеспечение трансфера для экскурсий и поездок на пляж;

- Оборудованная пляжная зона;

- Наличие материалов для создания отрядной символики, реквизита и декораций для выступлений;

- Наличие необходимого материально-технического оснащения;

- Наличие радиоузла громкой связи;

- Наличие мест для проведения внутриотрядных мероприятий;

- Оснащённые спортивные футбольные и баскетбольные площадки.

**1 смена: педагогический проект в форме комплексной сюжетно-ролевой игры «В мире профессий»**

В современной России проблема профориентации стоит довольно остро, несмотря на то, что появилась относительно недавно, ведь в прошлом сословное и классовое разделение загоняло большинство населения в узкие рамки, и чаще всего дети продолжали ремесло своих родителей.

В настоящее время проблема профориентации является одной из важнейших, так как от неё зависит занятость населения, развитие рынка труда и состояние общества в целом.

Ни для кого не секрет, что большинство выпускников вузов не работают по специальности, так как за время обучения понимают, что выбрали не ту профессию. Это происходит потому, что школьники не знают, кем хотят стать, так как не обладают достаточными знаниями о специфике различных профессий. С раннего возраста для ребёнка важно иметь мечту и представление о том, какому делу он хочет посвятить свою жизнь.

Данная комплексная программа поможет детям в игровой форме узнать о специфике различных профессий. Отдыхающие смогут примерить на себе разные "роли" и понять, что им ближе. Каждый ребёнок попробует реализоваться в той или иной отрасли и сделать вывод: с какой профессией он хочет связать свою жизнь.

**Цель и задачи деятельности в рамках образовательного модуля**

**Цель:** обеспечение полноценного нравственного и физического отдыха детей и содействие в их профессиональной ориентации посредством включения их тематику смены и способствование формированию у подростков ценностного отношения к здоровому образу жизни и уважительному отношению к окружающим через включение в творческую и физкультурно-спортивную деятельность.

**Задачи:**

1. Организовать образовательный процесс, направленный на расширение знаний о культурных ценностях, о многообразии профессий, об основах здорового образа жизни и физической культуры.
2. «Разбудить» в подростках патриотизм, любовь к Родине и тягу к изучению истории в том числе через информирование о культурном наследии.
3. Организовать просмотр фильмов данной тематики с последующим обсуждением идей и ценностей, заложенных в них.
4. Организовать деятельность, способствующую раскрытию и реализации творческих способностей подростков, профессиональному самоопределению, через включение их в различные виды игр, кружковую деятельность и коллективную работу в отряде.
5. Обучить подростков организации и проведению спортивных и творческих мероприятий как способам организации активного и познавательного досуга.
6. Включить участников смены в совместную аналитическую деятельность, направленную на осмысление, как личных достижений, так и отрядной деятельности в целом, определение перспектив применения полученного опыта.

**Легенда смены и понятийный словарь. Модель взаимодействия участников**

Подростки в ходе смены «играют в жизнь», то есть ищут профессию мечты, зарабатывают игровую валюту, проводят акции, разрабатывают проекты, создают бизнес-идеи, моделируют работу учреждений культуры, являясь жителями государства «Морская волна».

Каждый день смены посвящён определённой профессии или блоку профессий. Через всю смену проходит созданный каждым отрядом в организационный период атрибут – **трудовая книжка**, в которой иллюстрируется и отмечается каждая «освоенная» представителями отряда профессия. Отдельное внимание в программе смены уделяется профессиям, связанным с сохранением и трансляцией культурных ценностей.

Финансово-экономическая система построена на рыночной модели экономики, игровой валютой является **галлеон,** зачисляемый на счёт отряда. В отдельных мероприятиях могут использоваться другие, неконвертируемые виды игровой валюты, действующие в рамках конкретного мероприятия.

Галлеоны могут быть потрачены командой или уплачены в качестве **штрафа** за нарушение **Кодекса** (устава и правил лагеря).

Подростки-участники смены – **искатели** (искатели профессий).

Отряд – **команда искателей**.

Командир отряда – **капитан команды.**

Вожатый – **предводитель искателей.**

Дружина – **гильдия**.

Отрядное место – **База искателей**.

Организационный период смены – **стажировка**, период, в течение которого участники смены знакомятся с особенностями программы, легендой смены, другими искателями, создают трудовую книжку и айдентику команды, погружаются в финансово-экономическую систему смены.

Государством «Морская волна» руководит **орден мудрецов** (штаб), состоящий из **министров** (заместители начальника лагеря), **старших мудрецов** (старшие вожатые и старшие воспитатели), **экспертов трудоустройства** (методисты и педагоги-организаторы) и других **сотрудников ордена**.

Основной период – время профессионального самоопределения, где происходит знакомство с профессиями, заполнение трудовой книжки, генерация и реализация бизнес-идей и социальных проектов.

В ходе основного периода заработанные галлеоны можно потратить в **торговой лавке**, её ассортимент представлен в таблице 1, может дополняться в ходе смены и оформляется в виде плаката с указанием остатка возможностей данной позиции и её стоимости в галлеонах.

Посещение **курсов повышения квалификации** (кружков) и **спортивных секций** (спортчасов) приносит команде новые профессии и галлеоны (путём учёта поотрядных списков посещения и наличия призовых мест).

Игровая цель команды – изучить наибольшее число профессий, став лучшей командой, заработать и потратить галлеоны.

Таблица 1 – Ассортимент торговой лавки   
(индивидуальный для каждой гильдии)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Предмет/возможность** | **Остаток** | **Цена (в галлеонах)** |
| Выбор фильма на кинопросмотре из предложенного списка | 2 шт. |  |
| Возможность выбрать, какими по счёту выступать на вечернем мероприятии | 10 шт. |  |
| Посещение бассейна в хорошую погоду (30 минут) | 10 шт. |  |
| Выбор пяти треков в плейлист дискотеки из списка, предложенного звукорежисёром | 5 шт. |  |
| Объявление трека на дискотеке с фразой «трек играет специально для … команды» | 25 шт. |  |
| Подарок-сюрприз от ордена мудрецов для команды | 5 шт. |  |
| Мастер-класс от представителя Ордена мудрецов | 5 шт. |  |
| Командная фотосессия (1 час) с фотографом | 5 шт. |  |
| Запись командного видеоролика с видеографом | 3 шт. |  |
| Возможность стать соорганизаторами мероприятия для гильдии | 8 шт. |  |
| Выбор флэшмоба для утренней зарядки из списка, предложенного спортинструктором | 3 шт. |  |
| Аренда одной настольной игры ордена мудрецов на 1 час | 30 шт. |  |

**Направления в реализации программы и комплексной программы**

Реализация программы осуществляется через:

• включение детей в режим двигательной активности с учетом возраста, пола, состояния здоровья, помощь в обучении ребенка самостоятельно искать источники информации, добывать и усваивать знания в активной позиции по отношению к самому себе.

• информационные стенды, акции, флешмобы.

Обеспечение двигательной активности: главной задачей является включение детей в режим двигательной активности с учетом возраста, пола, состояния здоровья, помощь в освоении максимально возможного разнообразия двигательной активности и активного досуга:

• спортивные часы, соревнования, товарищеские матчи по видам спорта и т.д.

• профилактика вредных привычек: задача вожатского коллектива – бороться за авторитетное влияние на подростка. Особенность дел данного направления - участники и организаторы сами подростки, т.к. больше они доверяют сверстникам.

• ролевые игры, квесты и т.д.

• рациональное питание: основной, ничем не заменимый фактор восстановления здоровья.

• система анализа совместной деятельности

Целью аналитической деятельности является приобретение подростком знаний, умений и опыта аналитической деятельности, а также корректировка содержания и организации совместной и индивидуальной деятельности.

В процессе организации аналитической деятельности используются коллективные (огонек, коллективная беседа, дебаты ) и индивидуальные (индивидуальная беседа) формы анализа. На отрядном уровне анализ проводится ежедневно: на утреннем и вечернем сборе, после проведения дел, на тематических и проблемных огоньках.

В течение смены подросткам будет предложено вести блог команды в социальных сетях, что будет являться одним из методов организации аналитической работы, способом фиксации достижений и оценки деятельности коллектива.

**План-сетка 1 смены**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Стажировка** | | |  | | | |
| **1-й день**  Добро пожаловать в «Морскую волну» | **2-й день**  Погружение в мир профессий | **3-й день**  Биржа труда | **4-й день**  Профессии блока «Спорт» и «Медиа» (Комментатор, журналист, оператор, спортсмен по видам спорта) | **5-й день**  Тематический день «Сам себе режиссёр»  Блок профессий индустрии кино и театра | **6-й день**  Бизнес-день (Приложение 2) | **7-й день**  Певец, модельер, экскурсовод, художник |
| Утро:  Заезд, принятие Кодекса (проведение инструктажа, знакомство с правилами лагеря)  День:  Игры на знакомство;  РВС «Исследователи»  Вечер:  Погружение в тематику и легенду смены  Сбор-планирование отряда  Анализ дня «В путь» | Утро:  Игры на знакомство и сплочение  Тимбилдинг  День:  ОД «Наша база искателей» (создание отрядного уголка и трудовой книжки)  Вечер:  Создание айдентики команды, старт блога искателей  Огонёк знакомств «Будем работать вместе» | Утро:  Верёвочный курс «Вместе добьёмся успеха»  День:  Знакомство с гильдией (дружинный сбор)  ОД «Выборы»  Вечер:  Конкурс визиток «Мы искатели»  Дискотека «Мир профессий» | Утро:  Открытие Олимпиады и спортивных секций  День:  Конкурс искательских баз (защита отрядных уголков)  Вечер:  Квест «Ярмарка вакансий» (Приложение 1)  Вожатский концерт | Утро:  Киновикторина  День:  Театральное училище (станционная игра с мастер-классами сферы театра и кино)  Вечер:  Шоу «Интуиция»  Дискотека «Любимый герой» | Утро:  Фотокросс «Мастера рекламы»  День:  Подготовка и защита бизнес-проектов, валюты мероприятия, рекламы проекта  Вечер:  Ярмарка проектов  Тематический огонёк «В погоне за мечтой» | Утро:  Экскурсион-ный тур «Культурное наследие» (Приложение 3)  День:  Конкурс плакатов «Чудеса России»  Вечер:  Караоке баттл «Песни о профессиях»  Анализ дня «Цвет настроения» |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **8-й день**  Учёный, специалист госсулужбы, работник банка, бизнесмен, тренер | | **9-й день**  МиМ  Модельер, хореограф, продюссер, режиссёр | | **10-й день**  Блок РСО #ТрудКрут (Приложение 4)  Фоновая игра «Тайный друг» | | **11-й день**  Блок профессий, связанных с путешест-виями | | **12-й день**  Блок профессий закона: полицейский, детектив, судья  Фоновая игра «Киллер» | | **13-й день**  Блок профессий эстрады | **14-й день**  Блок добровольчесттва  Фоновая игра «Бумеранг добра» (Приложение 7) |
| Утро:  Эстафета «Мир спорта»  День:  Станционная игра «Бюрократ»  Вечер:  Вечер настольных игр (Данетки, Мафия, Профессия мечты, Монополия, Миллионер) | | Утро:  Подготовка к МиМ, отборочный тур внутри команды  День:  Интеллектуальный этап МиМ, постановка дефиле  Вечер:  МиМ (Творческий этап, дефиле)  Конкурс групп поддержки | | Утро:  Своя игра «Я профессионал»  День:  Фотокросс «Я как мой вожатый»  Вечер:  Город мастеров (Приложение 5) | | Утро:  Конкурс инсталляций по теме Профес-сиональных путешествий  День:  Гостевание «Добрые соседи»  Вечер:  Парад культур (конкурс творческих номеров, посвящённых легендам народов России)  Конфликтный огонёк «У каждого своя дорога» | | Утро:  Интеллектуальная игра «Права человека и законодательство РФ»  День:  Ролевая игра «В поисках Императора» (Приложение 6)  Вечер:  КАМ «Шерлок Холмс»  Дискотека «Мафия и детективы» | | Утро:  Конкурс чирлидинга в рамках спортивных оревннований  День:  Квест «В погоне за цирком»  Вечер:  Фестиваль уличных танцев (стартин), переходящий в дискотеку | Утро:  Фестиваль добра (запуск добровольчеких акций от каждой команды)  День:  Конкурс социальных проектов  Вечер:  Кинопросмотр |
|  | | | | | | | | **Тур профессионалов** | | | |
| **15-й день**  Спортсмен по видам спорта, тренер, арбитр, блогер | **16-й день**  SMM-специалист, PR-менеджер, монтажёр | | **17-й день** | | **18-й день** | | **19-й день** | |
| Утро:  Викторина «Виды спорта»  День:  Комическая олимпиада  Вечер:  Кинопросмотр (на выбор Легенда№17, Движение вверх, Лёд» | Утро:  КТД «Кино о лете»  День:  Игра на местности «Зелёная пятка»  Вечер:  Фестиваль успеха (концерт из лучших номеров за смену)  Прощальная дискотека | | Утро:  Закрытие Олимпиады  Линейка закрытия смены, подведение итогов  День:  ОД «Подарок на память»  Вечер:  Вожатский концерт «Пора домой» | | Утро:  ОД «Вспомнить всё»  День:  Браталки  Вечер:  ПДД  Прощальный огонёк «До новых встреч» | | Утро:  Операция «Чемодан», отъезд  День:  Вечер: | |

**2-я смена: педагогический проект в форме комплексной сюжетно-ролевой игры «Путешествие по временам»**

В наше время большинство детей-подростков забывают значимость истории. Интернет заменил многое, включая книги и живое общение.

Детский лагерь «Морская волна» станет для всех детей настоящей машиной времени, которая подарит им множество приключений и эмоций. Образовательный модуль поможет подросткам открыть двери в нескучное советское прошлое и окунуться в необыкновенную атмосферу тех лет, а также, напротив: создать будущее собственными руками. Ребята смогут попробовать себя в разных ролях, реализовать свои идеи, замыслы, задумки и желания. Подростки не только узнают о различных ценностях, все составляющие здорового образа жизни и пользы спорта, но и смогут принять участие в спортивных соревнованиях, попробовать себя на сцене в качестве актёров, создадут и защитят собственные проекты по созданию счастливого будущего нашей страны.  
 Образовательный модуль позволит подросткам раскрыть свой творческий потенциал, узнать что-то новое об уже известном, и отдохнуть от мира виртуальной реальности.

**Цель и задачи деятельности в рамках образовательного модуля**

**Цель:** обеспечение полноценного нравственного и физического отдыха детей посредством включения их тематику смены и способствование формированию у подростков ценностного отношения к здоровому образу жизни и уважительному отношению к окружающим через включение в творческую и физкультурно-спортивную деятельность.

**Задачи:**

1. Организовать образовательный процесс, направленный на расширение знаний о ценностях истории, об основах здорового образа жизни и физической культуры.
2. «Разбудить» в подростках патриотизм, любовь к Родине и тягу к изучению истории.
3. Организовать просмотр фильмов данной тематики с последующим обсуждением идей и ценностей, заложенных в них.
4. Организовать деятельность, способствующую раскрытию и реализации творческих способностей подростков, через включение их в различные виды игр, кружковую деятельность и коллективную работу в отряде.
5. Обучить подростков организации и проведению спортивных и творческих мероприятий как способам организации активного и познавательного досуга.
6. Включить участников смены в совместную аналитическую деятельность, направленную на осмысление, как личных достижений, так и отрядной деятельности в целом, определение перспектив применения полученного опыта.

**Содержание модуля**

**Модель взаимодействия участников:**

Подросткам предстоит в составе своего отряда заниматься спортом, играть в новые игры, заниматься творчеством и открыть для себя мир в разные времена. В кругу новых друзей подросткам предстоит стать настоящей командой. А помогут им в этом воспитатели – Хронологические проводники. Через участие в общелагерных и командных делах, подростки попробуют собственные силы в написании сценариев к творческим мероприятиям, примерят на себя роли экипажа машины времени.

Для реализации мероприятий будут организованы творческие кружки и секции, на которых подросткам на протяжении всей смены предстоит проходить обучение и в дальнейшем применить полученные знания в различных конкурсных испытаниях. В конце смены будут подводиться итоги, кто стал самой активной и творческой командой.

Каждое утро будет проходить отрядный сбор, на котором дети будут узнавать, в каком году и в каком городе/стране оказались они сегодня (на месте сбора будет стоять Машина времени с меняющейся каждое утро датой и местом), а также, какие испытания (мероприятия) приготовил им Повелитель времени.

Содержание модуля выстраивается как организация жизнедеятельности подростков, направленная на развитие творческого потенциала и пропаганду здорового образа жизни через участие в тематических мероприятиях.

Деятельность в пространстве лагеря осуществляется на нескольких уровнях. Одним из уровней образовательного пространства является **отряд**, который решает следующие задачи:

- знакомство участников смены друг с другом, с территорией детского лагеря, с традициями и законами лагеря;

- знакомство с программой детского лагеря, основными человеческими ценностями, основами здорового образа жизни и погружение в тематику смены на уровне отряда;

- предъявление участникам смены единых педагогических требований;

- работа с коллективной и индивидуальной целью ребенка;

- совместный анализ деятельности команды и каждого ребенка в отдельности, помощь в осмыслении и применении полученных знаний на практике.

Другим составляющим образовательного пространства являются **творческие кружки и спортивные секции**, в которых подростки получат дополнительную возможность творческого самовыражения, взаимодействия с ребятами из других отрядов и **педагогами-организаторами**, смогут реализовать собственные идеи и инициативы, что будет способствовать развитию творческой самостоятельности и собственной активной социальной позиции.

Игровая модель смены – «Путешествие по временам», в которой каждый ребёнок – пассажир машины времени. За победу в конкурсах отрядам будут начисляться баллы.

Деятельность всех составляющих образовательного пространства тесно связана друг с другом. В течение смены происходит взаимодействие и сотрудничество ребенка со взрослыми. Данный элемент коммуникации предоставляет подросткам возможность выступить в роли активного участника и организатора. Педагоги направляют и координируют деятельность участников смены, стимулируя их активность и создавая ситуации успеха.

**План-сетка 2 смены**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1-й день** | **2-й день** | **3-й день** | **4-й день На стыке времён** | **5-й день**  **V век н.э.** | | **6-й день**  **Русь** | **7-й день**  **Древняя Греция** |
| **Начинаем путешествие!**  Утро: заезд, операция «Добро пожаловать в лагерь» (расселение);  День: знакомство в отряде и с педагогическим коллективом;  Вечер: дискотека «Под большим куполом», огоньки знакомств. | Утро: «Запуск машины времени» (Линейка открытия смены);  День: Подготовка отрядных визиток, Дистанционная игра «Знакомство с лагерем»;  Вечер: Отрядные визитки «У нас на борту». | Утро: «Наша команда» (подготовка отрядных уголков);  День: «Добро пожаловать на борт!» (презентации я отрядных уголков);  Вечер: Концерт открытия смены «Вылетаем в будущее!» (приложение 1). | Утро: «Поехали!» (отрядный сбор), работа кружков и спортивных секций, подготовка к «Лучшее время» («Минута славы»);  День: «В капитанской рубке» (сбор командиров отрядов), фотокросс «На стыке времён»;  Вечер: «Лучшее время» («Минута славы»), дискотека. | Утро: «Поехали!» (отрядный сбор), работа кружков и спортивных секций; создание тотемов и костюмов;  День: «Моё племя» (показ мод, представление тотемов);  Вечер: «Тропа Майя» (верёвочный курс), огонёк. | | Утро: «Поехали!» (отрядный сбор), работа кружков и спортивных секций;  День: «В капитанской рубке» (сбор командиров отрядов), «Подарок Царю-батюшке»;  Вечер: «В гостях у Несмеяны» («Караоке пати») (приложение 2), «Во саду ли» тематическая дискотека. | Утро: «Здравствуй, Греция!» (Торжественное открытие Олимпийских игр);  День: «Импровизация на Олимпе» (приложение 15);  Вечер: «Мифы» (приложение 3). |
| **8-й день**  **Бразилия, 2000** | **9-й день**  **Карибские острова, 1720** | **10-й день**  **Джубга, 2320 год** | **11-й день**  **Франция, 13 век** | **12-й день**  **Праздник вне времени** | | **13-й день**  **Юрский период** | **14-й день**  **Российская Империя, 1698** |
| Утро: «Поехали!» (отрядный сбор), работа кружков и спортивных секций, «Вперёд, Экипаж» (Олимпийские соревнования);  День: «В капитанской рубке» (сбор командиров отрядов); подготовка к «Карнавалу» («Стартин»);  Вечер: «Карнавал» («Стартин», приложение 4), дискотека. | Утро: «Поехали!» (отрядный сбор), работа кружков и спортивных секций, «Вперёд, экипаж!» (Олимпийские соревнования);  День: Станционная игра «Поиск сокровищ»;  Вечер: «Сражение за бухту!» («Девочки против мальчиков» приложение 5), дискотека. | Утро: «Поехали!» (отрядный сбор), работа кружков и спортивных секций, «Вперёд, экипаж!» (Олимпийские соревнования);  День: «Лагерь будущего» (Конкурс проектов);  Вечер: «Мистер и Миссис будущее», тематическая дискотека. | Утро: «Поехали!» (отрядный сбор), работа кружков и спортивных секций, «Вперёд, экипаж!» (Олимпийские соревнования), Конкурс групп поддержек;  День: «В капитанской рубке» (сбор командиров отрядов),  Шоу «Интуиция»;  Вечер: дискотека, «Время тишины» (тематический огонек) | Утро:  Боди-арт-конкурс (пляж);  День: Торже­ственная ли­нейка в честь Дня России;  Вечер: «День России» (тор­жественный концерт, приложение 6),  дискотека «Триколор». | | Утро: «По­ехали!» (от­рядный сбор), работа круж­ков и спор­тивных сек­ций, «Вперёд, экипаж» (Олимпий­ские соревнования);  День: «Гонки динозавров» (вожатский комический футбол)  Вечер: «Перетанцуй Аллозавра» («Танцующий человек», приложение 7). | Утро: «Поехали!» (отрядный сбор), работа кружков и спортивных секций), «Вперёд, экипаж» (Олимпийские соревнования);  День: Большая ярмарка.  Вечер: «Голос Российской Империи», дискотека. |
| **15-й день**  **Италия, 1639** | **16-й день**  **Остров Моту-Нуи, 20 год** | **17-й день**  **СССР, 1955** | **18-й день**  **Настоящее время** | **19-й день**  **Настоящее время** |
| Утро: «Поехали!» (отрядный сбор), работа кружков и спортивных секций, «Вперёд, экипаж» (Олимпийские соревнования);  День: «В капитанской рубке» (сбор командиров отрядов);  Вечер: «Где логика?» (приложение 8). | Утро: «Сердце Те Фити» Конкурс фигур из песка, «Вперёд, экипаж» (Олимпийские соревнования);  День: «В капитанской рубке» (сбор командиров отрядов);  Вечер: «Песня ветра» («Студия Союз», приложение 14) | Утро: «Поехали!» (отрядный сбор);  День: «Всегда готов» (Викторина по героям СССР, приложение 11);  Вечер: «Доброго пути, олимпийский мишка» (закрытие Олимпийских игр, подведение итогов олимпиады),  «12 стульев» (приложение 12). | Утро: «Поехали!» (отрядный сбор);  День: «Лучший лагерь на свете» (Конкурс рисунков на асфальте);  Вечер: «Назад в будущее» (концерт вожатых, приложение 13). | Утро: Операция «Нас здесь не было!» (сбор вещей, уборка отрядных мест);  День: Отъезд. |

**3-я смена: педагогический проект в форме комплексной сюжетно-ролевой игры «Сюжеты нашего лета»**

Разрабатывая содержание программы, мы рассматривали следующие понятия: киносюжеты, киноискусство, Кинофестиваль, съемочная группа, киноакадемия, культура здорового образа.

Культура здорового образа жизни – это комплекс знаний, установок, личностных ориентиров и норм поведения, обеспечивающих сохранение и укрепление физического и психического здоровья как одного из ценностных составляющих, способствующих познавательному и эмоциональному развитию ребенка, достижению планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования.

В данной программе особое внимание уделяется киноискусству – виду художественного творчества, которое является синтезом литературы, изобразительного искусства, театра и музыки. На примере киносюжетов можно показать нашим воспитанникам, как формируется мировоззрение, обогатив их при этом духовно и эмоционально.

Киноакадемия – образовательное учреждение высшего уровня, в котором осуществляют обучение на специалистов в сфере киноиндустрии. Погружаясь в мир этого прекрасного искусства, мы можем с помощью занятий в нашей Киноакадемии в игровом и творческом формате рассказать о профессиях, которые существуют в мире кино, например о таких профессиях, как: режиссер, сценарист, оператор, художник-декоратор и о многих других.

Каждый отряд будет сформирован как отдельная съемочная группа, чтобы у каждого ребенка в отряде была своя роль и все дети смогли принимать участие в коллективной работе, развиваясь при этом как отдельные личности.

И, конечно же, все отряды примут участие в Кинофестивале – масштабном, итоговом шоу. Подготовка к нему будет проводиться в течение всей смены, а в конце каждый отряд представит свой авторский сюжет.

**Цель и задачи деятельности в рамках образовательного модуля**

**Цель:** Обеспечение условий для активного отдыха и всестороннего развития детей, а также их оздоровления путём погружения в тематику смену и включения в жизнедеятельность лагеря

**Задачи:**

1. Организовать деятельность подростков, направленную на активный отдых и оздоровление
2. Создать условия для всестороннего развития подростков
3. С помощью тематических мероприятий разных форматов обеспечить погружение в тематику смены
4. Актуализировать понятия здорового образа жизни и культурного досуга
5. Через образовательную часть программы познакомить подростков с основными профессиями в сфере киноиндустрии и обучить основам сценической речи, актёрского мастерства, декораторства, видеомонтажа, создания костюмов, сценарного искусства и т.д.
6. Организовать аналитическую деятельность, в ходе которой подростки смогут понять, как приобретённый опыт пригодится им в дальнейшей жизни

**Содержание модуля**

**Модель взаимодействия участников:**

На время проведения смены лагерь становится большим кинофестивалем, на который приехали участники с разных городов, для обмена опытом и получения новых знаний. Вместе подростки создадут свои съемочные группы, в каждой из которых будет своя символика, а также каждая группы создаст свой кодекс правил и примет кодекс фестиваля для совместной работы.

Время, в течение которого проходит смена, наполнено множеством интересных сюжетов, как для съёмки кино, так и репортажей, интервью и блогов.

Смена открывается вожатским концертом: на фестиваль приезжает известный продюсер, который открывает большой конкурс и выступит спонсором фильма, который станет лучшим по окончании данного конкурса.

В течение всей смены все участники познакомятся с историей киноиндустрии, с основными направлениями и профессиями. Ребята смогут принять участие в конкурсно-игровой программе «Кинопрофессии», а также посетить разные мастер-классы и тренинги в Киноакадемии. Кроме этого, будут проведены разные спортивные, интеллектуальные и творческие мероприятия, во время которых подростки смогут получить бесценный опыт, найти новых друзей и лучше узнать себя.

По окончанию всех конкурсов в каждой съемочной группе определятся роли каждого из участников группы, и они приступят к созданию своего сюжета о летней смене.

Все фильмы будут показаны на закрытии фестиваля на главной сцене, победитель будет награждён.

В начале смены проходит презентация программы смены, где подростку смогут узнать о кружках и секциях, посещение которых поможет им ярко и интересно прожить эту смену.

Перечень кружков и секций формируется исходя из программы смены, профессионализма педагогического персонала и возможностей лагеря. По итогам работы объединений участники получают новый опыт, знания и готовый продукт, который можно оставить на память о лагере или применить в дальнейшем в своей жизни.

**План-сетка 3 смены**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1-й день** | **2-й день** | **3-й день** | **4-й день** | | **5-й день** | **6-й день** | **7-й день** |
| Утро:  1.Заезд  2. Знакомство внутри отряда  День:  ОД «Кодекс актёра» (Приложение 1)  Вечер:  РВС «Экскурсия по съёмочному павильону»  Огонёк знакомств «Командная работа» | Утро:  Наша студия  День:  Киновикторина  Вечер:  Камера, мотор! (Конкурс визиток)  Дискотека «Любимый герой» | Утро:  Оформление отрядных уголков, подготовка своего выступления к открытию  День:  ОД «Выборы»  Вечер:  Открытие кинофестиваля  Вожатский концерт | Утро:  Киноакадемия - Открытие  День:  Верёвочный курс «Джуманджи»  Вечер:  Путешествие, завершающееся  Тематическим огоньком «В старом фильме» | | Утро:  Своя игра «Сюжет дня»  День:  Спортрепортаж  Вечер:  Кастинг  (Приложение 2)  Дискотека | Утро:  Фотокросс «В мире кино»  День:  Тайна третьей планеты (Приложение 3)  Вечер:  1. Что? Где? Когда?  2. Дискотека «Инопришеленцы» | Утро:  1.Соревнования по баскетболу  2.Соревнования чирлидеров  День:  Квиз «Спорт в кино»  Вечер:  Просмотр фильма «Движение вверх» |
| **8-й день** | **9-й день** | **10-й день** | **11-й день** | | **12-й день** | **13-й день** | **14-й день** |
| Утро:  Море соревнований  День:  Мультикомандная игра «Орёл и решка»  Вечер:  Танцевальный вечер «Танцуй как…» (+ «Угадай мелодию») | Утро:  Соревнования по воллейболу и пионерболу  День:  1.Конкурс сценариев  2. #делай как я (Приложение 4)  Вечер:  Шоу «Импровизация»  (Приложение 5)  Дискотека «Герои фильмов» | Утро:  Сто к одному  День:  Турнир по квиддичу  Вечер:  Детективный квест «За семью печатями» | Утро:  1.Конкурс декораций, выставка  2.Аукцион. Часть первая  (Приложение 6)  День:  «Ну, погоди!»  (Приложение 7)  Вечер:  Вечер легенд «Запутанный сценарий»  Тематический огонёк «Маска» | | Утро:  Экологический марафон  День:  Социальный ролик «Мы за чистое море»  Вечер:  1.Защита социальных роликов  2.Рекламная компания | Утро:  Квест «Карта капитана Флинта»  День:  Морской бой  (Приложение 8)  Вечер:  Шоу «Две звезды»  Дискотека «Пиратская вечеринка» с элементами стартинейджера | Утро:  Интеллектуальная игра «Умники и умницы»  День:  Дневной дозор  Вечер:  КВН  Дискотека 80-х |
| **15-й день** | **16-й день** | **17-й день** | **18-й день** |
| Утро:  «Прошло некоторое время»  (интерактив про немое кино)  День:  Шоу «Интуиция»  Вечер:  Вечер легенд «Своя история» | Утро:  1.Презентация героев  «Любимый сказочный герой»  День:  Гонка героев  (Соревнование-эстафета)  Вечер:  Сказочная история. Новое прочтение  Дискотека в стиле мульфильмов | Утро:  Аукцион. Часть вторая  День:  ПДД  Вечер:  Прощальный огонёк «Продолжение следует» | Утро:  Отъезд  День:  Вечер: |

**4 смена: Педагогический проект в форме комплексной сюжетно-ролевой игры «Вокруг Света за 21 день – Игра Джангриум»**

Заезжая на территорию лагеря, дети попадают в игру «Джангриум» где созданы все условия для проведения шикарного отдыха и путешествия в течение 19 дней. Все дети являются игроками-путешественниками и на протяжении всей смены перемещаются в различные страны в результате принятых решений и совершенных совместно действий.

Ребятам предстоит найти послание, которое гласит о том, что путешествие в эту игру – невероятно ценный дар для них. Именно здесь, в лагере «Морская волна» ребята смогут не только отправится в кругосветное путешествие, но и прокачать необходимые для жизни в современном мире навыки.

Для перемещения из одной страны в другую, ребятам необходимо соблюсти несколько условий: 1. Необходимо подтверждение освоения новых навыков и приобретения знаний; 2. Наличие средства передвижения; 3. Проведение мероприятия с принятием решений, необходимых для перехода.

Через игровую форму мы хотим, чтобы ребята узнали интересную, а самое главное, полезную информацию о различных особенностях стран.

Подростки не только узнают о различных ценностях, также они смогут принять участие в спортивных соревнованиях, попробовать себя на сцене в качестве актёров, проникнутся культурой и традициями, выбранной отрядом страны.  
 Образовательный модуль позволит подросткам раскрыть свой творческий потенциал, расширить свой кругозор в области географии и истории. Все это поможет им отвлечься от гаджетов и погрузиться в атмосферу путешествия.

**Цель и задачи деятельности в рамках образовательного модуля**

**Цель:** обеспечение полноценного нравственного и физического отдыха детей посредством включения их тематику смены и способствование формированию у подростков ценностного отношения к здоровому образу жизни и уважительному отношению к окружающим через включение в творческую и физкультурно-спортивную деятельность.

**Задачи:**

1. Организовать образовательный процесс, направленный на расширение знаний о ценностях истории, об основах здорового образа жизни и физической культуры.
2. «Разбудить» в подростках патриотизм, любовь к Родине и тягу к изучению истории.
3. Организовать просмотр фильмов данной тематики с последующим обсуждением идей и ценностей, заложенных в них.
4. Организовать деятельность, способствующую раскрытию и реализации творческих способностей подростков, через включение их в различные виды игр, кружковую деятельность и коллективную работу в отряде.
5. Обучить подростков организации и проведению спортивных и творческих мероприятий как способам организации активного и познавательного досуга.
6. Включить участников смены в совместную аналитическую деятельность, направленную на осмысление, как личных достижений, так и отрядной деятельности в целом, определение перспектив применения полученного опыта.

**Содержание модуля**

**Модель взаимодействия участников:**

Подросткам предстоит в составе своего отряда заниматься спортом, играть в новые игры, заниматься творчеством и открыть для себя мир в разные времена. В кругу новых друзей подросткам предстоит стать настоящей командой. А помогут им в этом вожатые. Через участие в общелагерных и командных делах, подростки попробуют собственные силы в написании сценариев к творческим мероприятиям, примерят на себя роли настоящих путешественников и коренных жителей стран.

Для реализации мероприятий будут организованы творческие кружки и секции, на которых подросткам на протяжении всей смены предстоит проходить обучение и в дальнейшем применить полученные знания в различных конкурсных испытаниях. В конце смены будут подводиться итоги, кто стал самой активной и творческой командой.

Каждое утро будет проходить дружинный сбор, на котором дети будут узнавать, каком городе/стране оказались они сегодня. В формате игры будет проводиться знакомство с различными традициями и обычаями.

Содержание модуля выстраивается как организация жизнедеятельности подростков, направленная на развитие творческого потенциала и пропаганду здорового образа жизни через участие в тематических мероприятиях.

Деятельность в пространстве лагеря осуществляется на нескольких уровнях. Одним из уровней образовательного пространства является **отряд**, который решает следующие задачи:

- знакомство участников смены друг с другом, с территорией детского лагеря, с традициями и законами лагеря;

- знакомство с программой детского лагеря, основными человеческими ценностями, основами здорового образа жизни и погружение в тематику смены на уровне отряда;

- предъявление участникам смены единых педагогических требований;

- работа с коллективной и индивидуальной целью ребенка;

- совместный анализ деятельности команды и каждого ребенка в отдельности, помощь в осмыслении и применении полученных знаний на практике.

Другим составляющим образовательного пространства являются **творческие кружки и спортивные секции**, в которых подростки получат дополнительную возможность творческого самовыражения, взаимодействия с ребятами из других отрядов и **педагогами-организаторами**, смогут реализовать собственные идеи и инициативы, что будет способствовать развитию творческой самостоятельности и собственной активной социальной позиции.

Игровая модель смены – «Вокруг Света за 21 день. Игра в «Джангриум» », в которой каждый ребёнок-путешественник. За победу в конкурсах отрядам будут начисляться баллы.

Деятельность всех составляющих образовательного пространства тесно связана друг с другом. В течение смены происходит взаимодействие и сотрудничество ребенка со взрослыми.

Данный элемент коммуникации предоставляет подросткам возможность выступить в роли активного участника и организатора. Педагоги направляют и координируют деятельность участников смены, стимулируя их активность и создавая ситуации успеха.

**Логика реализации игровой модели:**

Игровая модель реализуется в соответствии с этапами построения лагерной смены и включает организационный, основной и заключительный периоды.

1. *Организационный период*: включает первые 3 дня (знакомство с территорией, КМФ – 1 день; презентацию программы и погружающую игру – 2 и 3 день).
2. *Основной период*: (4-18 день) включает в себя 5 игровых этапов продолжительностью 3 дня каждый. В течении 3 дней участники перемещаются по близкорасположенным странам, после чего совершается перелет, либо же перемещение на другом средстве передвижения. Игровые этапы представляют собой прохождение испытаний и образовательный блок.
3. *Итоговый период:* (19-21 день) включает в себя подведение итогов смены и вывод из игры.

**Терминологический словарь смены:**

Территория лагеря – *игровое поле*

Ребенок – *игрок-путешественник*/*искатель* *приключений*

Вожатый – *навигатор*

Старший вожатый – *Страж справедливости*

Методист – *Проводник искателей приключений*

Начальник лагеря – *Главный хранитель игры*

Амфитеатр – *Главная платформа*

Футбольное поле – *Играриум*

**План-сетка 4 смены «Вокруг Света»**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1-й день**  **Вокруг Света за 21 день: начало** | **2-й день**  **Добро пожаловать в игру** | **3-й день**  **Пристегнитесь, мы влетаем!** | **4-й день Блок 1. Европа**  **Италия** | **5-й день**  **Блок 1. Европа**  **Англия** | **6-й день**  **Блок 1.  Европа**  **Франция** | **7-й день**  **Блок 2.**  **Азия**  **Южная Корея** |
| **Начинаем путешествие!**  Утро:  заезд, операция «Добро пожаловать в лагерь» (расселение);  День: знакомство в отряде и с педагогическим коллективом;  Вечер:  Дискотека «Дом дружбы народов»; | Утро:  Открытие Игры «Дельфиниум». Линейка и ввод в игровую модель;  День: Подготовка отрядных визиток «Моя Страна»;  Вечер:  Отрядные визитки «Моя страна»;  Дискотека «Мы вместе» | Утро: «Мой дом-моя крепость» (подготовка отрядных уголков);  День:  Презентации я отрядных уголков;  Вечер: Концерт открытия смены «Путешествие начинается!» | Утро:  Дружинный сбор «Поехали!»,  Работа квадратиков и спортивных секций;  День: Подготовка костюмов к  стартину  Вечер:  Конкурс Стартин «Танцы народов мира»;  Огонек знакомств;  . | Утро:  Дружинный сбор «Поехали!»,  Работа квадратиков и спортивных секций;  День:  Квиз «Эрудит» (Прил.1);  Вечер:  Квест по территории «Прошлое не забыто, будущее не закрыто» (Прил.2);  Дискотека | Утро: Дружинный сбор «Поехали!»,  Работа квадратиков и спортивных секций;  Подготовка к МиМ мира, отборочный тур внутри команды  День:  Интеллектуальный этап МиМ мира, постановка дефиле  Вечер:  Конкурс «Мистер и Миссис мира»;  Перелет в другой часовой пояс  Дискотека | Утро: Торжественное открытие Олимпийских игр  «Здравствуй, Корея»;  День: Книга Рекордов Гиннеса;  Вечер:  Веревочный курс «Хуманизация социальных сетей»(Прил.3)  Дискотека |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **8-й день**  **Блок 2. Азия**  **Япония** | **9-й день**  **Блок 2. Азия**  **Китай** | **10-й день**  **Блок 3.**  **Америка**  **США** | **11-й день**  **Блок 3. Америка**  **Бразилия** | **12-й день**  **Блок 3. Америка**  **Мексика** | **13-й день**  **Блок 4.**  **Африка** | **14-й**  **Блок 4.**  **Египет** |
| Утро: Дружинный сбор «Поехали!»,  Работа квадратиков и спортивных секций;  Олимпийские соревнования;  «Вперёд, страна!»  День:  «Чемпионат по творчеству» (Прил.4)  Вечер:  Квест-игра «Игры народов мира» (Прил.5) ;  Дискотека  «Охаё! (Здравствуйте) »; | Утро: Дружинный сбор «Поехали!»,  Работа квадратиков и спортивных секций;  Олимпийские соревнования;  «Вперёд, страна!»  День: Подготовка к киномании;  Вечер:  Киномания;  Переход в 3 блок  Дискотека | Утро: Дружинный сбор «Поехали!»,  Работа квадратиков и спортивных секций;  Олимпийские соревнования;  «Вперёд, страна!»  День:  Подарок к гостеванию;  Вечер: Экономическая игра «Дом дружбы народов»(Прил. 6 ) ;  Дискотека «Евросоюз»; | Утро:  Дружинный сбор «Поехали!»,  Работа квадратиков и спортивных секций;  Подготовка к карнавалу  Олимпийские соревнования;  «Вперёд, страна!»  День:  Верю- не верю  Вечер:  «Карнавал» (Прил.6)  Дискотека:  «Бразильский карнавал» | Утро:  Дружинный сбор «Поехали!»,  Работа квадратиков и спортивных секций;  Олимпийские соревнования;  «Вперёд, страна!»  День:  Подготовка летательного судна для дальнего перелета  Вечер:  Просмотр фильма «Джуманджи»;  Огонек экватора «Наши традиции»; | Утро: Дружинный сбор «Поехали!»,  Работа квадратиков и спортивных секций;  Олимпийские соревнования;  «Вперёд, страна!»  День:  Подготовка к Сафари парку  Вечер:  Сафари парк  Дискотека  Сафари | Утро: Дружинный сбор «Поехали!»,  Работа квадратиков и спортивных секций;  Олимпийские соревнования;  «Вперёд, страна!»  Изготовление большой шахматной фигуры (Прил.9)  День:  Дефиле «Ожившая мумия» (Прил.8) ;  Вечер:  Квест «Тайна зыбучих песков»;  Дискотека  «Мумия» |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **15-й день**  **Блок 4.**  **Индия** | **16-й день Блок 5.** | **17-й день**  **Блок 5.**  **Белоруссия** | **18-й день**  **Блок 5.**  **Россия** | **19-й день** | **20-й день** | **21-й**  **Вокруг Света за 21 день: Вы прошли игру** |
| Утро:  Дружинный сбор «Поехали!»,  Работа квадратиков и спортивных секций;  Олимпийские соревнования;  «Вперёд, страна!»  День:  Фотокросс  «Индийская комедия»;  Большие интеллектуальные игры (шахматы) (Прил.9)  Вечер:  Квест игра по территории «По следам индийского слона»  Просмотр фильма | Утро:  Дружинный сбор «Поехали!»,  Работа квадратиков и спортивных секций;  Олимпийские соревнования;  «Вперёд, страна!»  День:  Подготовка к конкурсу талантов «Звезда родилась!»; или «2 звезды»  Вечер: Конкурс талантов «Звезда родилась!»;  Дискотека | Утро:  Дружинный сбор «Поехали!»,  Работа квадратиков и спортивных секций;  Олимпийские соревнования;  «Вперёд, страна!»  День:  Выставка творческих работ кружков  Вечер:  Битва Вожатых  Дискотека «Разноцветная вечеринка»; | Утро:  Дружинный сбор «Поехали!»,  Работа квадратиков и спортивных секций;  Олимпийские соревнования;  «Большие гонки»(Прил.10)  «Вперёд, страна!»  День:  Закрытие Олимпийских игр,  подведение итогов олимпиады;  Вечер:  Браталки «Красная Нить»;  Дискотека «Россия! Россия!» | Утро:  Торжественная линейка закрытия смены «;  День: Подготовка к ПДД;  Вечер: ПДД«Дорога домой»;  Прощальный огонек; | Утро:  Работа квадратиков и спортивных секций;  День:  Письмо в будущее;  Вечер: Концерт закрытия «Дружба народов»; | Утро: Сбор вещей, уборка отрядных мест «Пора домой»;  День: Отъезд. |

**Приложения к 1 смене: «В мире профессий»**

*Приложение 1*

Краткое описание квеста

«Ярмарка вакансий»

В рамках мероприятия команды искателей знакомятся с перечнем профессий, в которых в течение смены подростки смогут попробовать себя. Профессии представлены на тематических станциях игры, на каждой из которых происходит мини-знакомство с деятельностью специалиста этой сферы, и выполняются игровые задания, связанные с данной деятельностью. Связующим элементом всех станций является карта, собираемая по частям после прохождения каждого задания.

*Приложение 2*

Краткое описание тематического дня

«Бизнес-день»

Отряд делится на команды примерно по 10 человек и внутри образовавшейся микрогруппы придумывает проект, который будет приносить доход, будет полезен или интересен кому-то из других отрядов, и будет реализуем в условиях ДОЛ

1. Создание и заверение индивидуальной валюты отряда

Разработка макета или прорисовывание (вручную или в электронном виде) и распечатка денежных купюр для каждого ребенка в отряде из расчёта полторы тысячи условных единиц на человека

Сдача готовой валюты отряда на подпись (или на проштамповку) методисту для заверения.

1. Защита проектов

Представление проектов экспертной комиссии (параллельно в несколько потоков) с целью получения средств (отдельной игровой валюты) для обмена на ресурсы для реализации проекта.

1. Спонсорская помощь

Награждение за защиту проектов и вручение спонсорской помощи. Знакомство с прайс-листом канцелярии, распечатки и другой помощи, которую можно получить в обмен на валюту, полученную от спонсоров. Принятие решения внутри команды о распределении полученной валюты на рекламную компанию и реализацию проектов.

1. Получение расходных материалов

Обмен игровой валюты на расходные материалы, подготовка рекламы (видеоролики, плакаты, афиши, объявления и т.д.) и подготовка проекта к запуску

1. Рекламная компания

Работа промоутеров, выбранных из проектных команд, расклейка объявлений, запуск видеорекламы. Приглашение и привлечение будущих клиентов.

1. Создание паспорта (диплома) гражданина игры

Создание паспорта с табличкой внутри, один столбец которой заполнен названиями проектов других команд, а второй предназначен для подписи руководителя проекта при прохождении, обучении или получения чего-то в рамках данного проекта

1. Реализация проектов

Начинают работать площадки со всеми проектами. Площадки располагаются в зоне видимости, оформляются вывесками и плакатами. Команда делится пополам и по очереди одна часть проводит свой проект, а другая посещает с паспортами другие площадки, оплачивая посещение заверенной валютой своего отряда

Паспорт постепенно заполняется, полученная проектной командой валюта копится, после мероприятия подводятся итоги и проводится награждение по трём номинациям:

1) Защита теоретической части

2) Проведение площадки и реализация проекта

3) Прохождение площадок (индивидуальное награждение)

*Приложение 3*

Краткое описание экскурсионного тура

«Культурное наследие»

В ходе жеребьёвки команды искателей получают направление и временной интервал исследования (например, русский импрессионизм в живописи XIX века, народный костюм XVI века и т.д.), готовят «музейную экспозицию» и проводят по ней экскурсию, знакомя участников игры с культурным наследием выбранной эпохи.

*Приложение 4*

Краткое описание тематического дня

#ТрудКрут

День посвящён основным направлениям деятельности студенческих отрядов: педагогическому, строительному, сервисному, медицинскому, сельскохозяйственному, направлению проводников и т.д. В течение дня происходит знакомство с РСО. Своя игра посвящена именно направлениям РСО.

*Приложение 5*

Краткое описание игры

«Город мастеров»

На ограниченной территории располагаются станции с мастер-классами, проводимыми самими искателями. Участники смены перемещаются под присмотром вожатых самостоятельно, посещают интересующие их мастер-классы.

*Приложение 6*

Краткое описание ролевой игры

«В поисках императора»

По территории лагеря бродят персонажи игры – слуги и жители дворца, каждый из которых рассказывает свою версию событий, связанных с пропажей императора. Персонажи могут говорить только правду, недоговаривать, скрывать факты или вносить деструктив, запутывая игроков. У команд искателей есть возможность потребовать правду у трёх персонажей. Задача искателей первыми понять и сообщить методисту, что же произошло во дворце.

*Приложение 7*

Сценарий фоновой игры

«Бумеранг добра»

В игре используется бумеранг на прищепке или булавке из подручных материалов.

- Друзья, а хотите совершить маленькое чудо? (ответ искателей)

- Тогда смотрите, у меня в руках необычная вещь. Это самый настоящий «бумеранг добра». Есть одна теория, и я вам её расскажу, но только по секрету. Считается, что добро возвращается, не всегда сразу, но обязательно что-то хорошее случается с тем, кто совершает добрые поступки. Хочу вам предложить попробовать, интересно? (ответ искателей)

- Тогда давайте договоримся: каждый, к кому попадёт наш волшебный бумеранг, передаст его кому-то из команды, сказав при этом обязательно комплимент или подарив что-то небольшое на память, например значок.

Бумеранг добра передаётся от одного искателя в команде к другому с приятными пожеланиями, комплиментами или подарками. Иногда может несколько раз оказаться у тех же участников.

*Приложение 8*

Краткое описание «Фестиваля

Уличного искусства»

Каждая команда искателей готовит свою «уличную площадку», связанную с искусством. Это может быть рисование быстрых портретов подходящих искателей из других команд, хореографические номера, исполнение известных музыкальных композиций, рисование граффити на ватмане, аквагрим и т.д.

**Приложения ко 2 смене: «Путешествие по временам»**

*Приложение 1*

Краткое описание сценария открытия первой смены «Вылетаем в будущее»

Безумный учёный создаёт машину времени и попадает в лагерь Морская волна. Ему очень нравится в лагере. Там он знакомится с детьми Машей и Мишей. Он показывает им машину времени и то, как можно перемещаться в пространстве и времени.   
Об этом изумительном изобретении узнаёт сам Повелитель времени. Ему совсем не по вкусу то, что узнать будущее и повлиять на него может обычный человек.

Повелитель времени делает так, что после очередного перемещения дети оказываются у него в замке. Он говорит детям, что очень разгневан и что перемещение во времени запрещены обычным людям, ведь это не шутки. Дети пугаются и обещают уговорить учёного уничтожить машину времени.

Дети возвращаются к учёному и передают ему сообщение Повелителя времени. Учёный очень расстроен. Более того, он совершенно не согласен уничтожать машину времени, ведь он десятилетиями трудился над её созданием.

Повелитель времени узнаёт о том, что учёный его ослушался и накладывает временное заклинание на лагерь «Морская волна»: теперь каждый день лагерь будет оказываться в новом месте и времени.

Победить временное заклинание и починить машину времени можно только если каждый день сделать замечательным и незабываемым вне зависимости от места и времени.

Дети спрашивают зал, справятся ли они вместе с временным заклинанием?

*Приложение 2*

Караоке-party

**Цель:**

раскрыть творческий потенциал детей и подростков.

**Задачи:** – предоставить подросткам возможность творчески проявить себя;

– способствовать сплочению детей в коллективе через совместное творчество;

– создать атмосферу праздника.

**Форма проведения:**

- творческий конкурс.

План проведения:

1. Организационный момент. Приветствие.
2. Проведение мероприятия.
3. Сольное исполнение песен вожатыми.
4. Отрядное исполнение песен детьми.
5. Подведение итогов.
6. Награждение дипломами.

**Необходимый материал и реквизит:**

Презентация «Караоке пати»;

Дипломы;

**Оборудование:**

- караоке-система, ноутбук, проектор, экран, микрофоны.

**Участники мероприятия:**

- дети, подростки 12 лет и старше.

**Аннотация.**

Данное мероприятие представляет собой развлекательную конкурсную программу для детей и подростков, которые могут проявить свои творческие способности, исполняя песни, создавая пародии на известных исполнителей эстрады, участвуя в инсценировках, импровизациях.

Направлено на создание условий для раскрытия творческого потенциала подростков, формирование культуры проведения досуга, а также, создание праздничного настроения в детском коллективе.

**Ход мероприятия.**

**Ведущий:**

- Здравствуйте, дорогие друзья! Приветствую вас на нашей Караоке-party!

С песней по жизни идти веселей… Вы тоже так считаете? Тогда караоке

придётся вам по вкусу. Здесь вы сможете показать всем, на что способны. Песни всех времён и народов наполнят вечер. Почувствуйте себя звездой эстрады, сразитесь в песенном конкурсе с другими смельчаками и получите овации от восторженных слушателей.

Караоке – развлечение, заключающееся в непрофессиональном пении с использованием устройства, позволяющего петь под заранее записанную музыку (фонограмму).

А оценивать ваше творчество будет компетентное жюри! (представление членов жюри). Каждый отряд оценивается по 10-ти балльной шкале.

Итак, начинаем!

**Первая категория** нашего конкурса - **Песни про дружбу**. Каждый отряд выбирает ноту в данной категории и исполняет ее.

Оценивается сплочённость, дружность команды, точность исполнения.

**Вторая категория - Русские народные, веселые хороводные**. Каждый отряд выбирает ноту в данной категории и исполняет ее.

**Третья категория - Мульти- пульти.**

Каждый отряд выбирает ноту в данной категории и исполняет ее.

**Четвертая категория - Фронтовые песни, о войне.**

Данная категория оценивается по 15 бальной шкале.

Оценивается сплочённость, дружность команды, точность исполнения.

**Пятая категория - Сольное исполнение.** В данной категории участвуют исключительно вожатые отрядов. На сцену приглашаются по 1 вожатому от каждого отряда. Оценивается точность исполнения по 10-ти балльной шкале.

**Шестая категория - Любимые песни.** Каждый отряд поёт заранее выбранную и отрепетированную песню. Выступление оценивается по 10-ти балльной шкале. Если отряд исполняет отрядную песню под минус (без фанеры), то выступление оценивается на балл выше.

**Ведущий:**

- Дорогие участники! Подошла к концу наша караоке-party!

Послушаем наше уважаемое жюри, которое объявит нам итоги.

*Объявляются результаты. Происходит награждение отрядов.*

*Приложение 3*

«Мифы»

**Цель:** раскрыть творческий потенциал детей и подростков, познакомить с волшебным миром мифов и сказок.

**Задачи:** – предоставить подросткам возможность творчески проявить себя;

– способствовать сплочению детей в коллективе через совместное творчество;

– создать условия для интересного изучения истории, традиций и мифов.

**Форма проведения:**

- показ инсценировок.

План проведения:

1. Раздача мифов отрядам.
2. Проведение мероприятия.
3. Подведение итогов.
4. Награждение дипломами.

**Необходимый материал и реквизит:**

-костюмы героев мифов для ведущих;

-дипломы;

**Оборудование:**

- ноутбук, микрофоны.

**Участники мероприятия:**

- дети, подростки 12 лет и старше.

**Аннотация.**

Данное мероприятие представляет конкурс инсценировок на тему мифов древней Греции для детей и подростков. Подростки раскрывают свой творческий потенциал, узнавая новое об истории и культуре, окунаясь в мир легенд и мифов.

Список мифов:

1. Миф об Атлантах
2. Ахиллесова пята
3. Миф об Икаре
4. Миф о Медузе Горгоне
5. Миф о Нарциссе
6. Миф об Арахне
7. Миф о Прометее
8. Ящик Пандоры

**Ход мероприятия.**

*Под античную музыку на сцену выходят двое ведущих, одетых в костюмы.*

**Ведущий 1:** Скажи, дорогая моя сестра,   
А много ли знаешь ты мифов?

Историй, что шли с нами через года,   
Из гор, дворцов и морских рифов?

**Ведущий 2:** Да, знаю я пару историй таких.   
Герои в них – очень отважны.   
Бывают – напротив: скупы и глупы…  
Но каждый из мифов – о важном.

**Ведущий 1:**  
Друзья, а вы знаете в мифах толк?   
«ДАААА»  
Сейчас мы проверим это.  
История нам задаёт вопрос.  
И ждёт лишь от нас ответа.

*МИФ ОБ АТЛАНТЕ*

***ПРОХОДКА ТАНЦЕМ (ROCK)***

**Ведущий 2:** Легенды не слагаются случайно.  
В них много пафоса, но и реальность есть.  
Сражался доблестно, бесстрашно и отчаянно  
Герой войны троянской Ахиллес.

**Ведущий 1:** Он призван был явиться всем примером.  
Несметных подвигов свершил его клинок,  
Но вместо мира, счастья, дома, веры  
Дорогу славы выбрал полубог.  
**Ведущий 2:** Так расскажите, что же было дальше.  
Нам всем это не терпится узнать.  
Без предисловий, сказок и без фальши  
Вожатые нам смогут рассказать.

*МИФ ОБ АХИЛЛЕСОВОЙ ПЯТЕ*

***МУЗЫКА МОРЯ И ЧАЕК***

**Ведущий 1:** Казалось бы, что облака! что море!

Удел наш — воля мощных птиц.  
Взлетать на радостном просторе,  
Метаться в далях без границ!

**Ведущий 2:** Так думал наш герой – Икар.  
На крыльях в небе он мечтал лететь.  
Но час, увы, его настал:  
К несчастью, не сумел он уцелеть.

**Ведущий 1:** Расскажет горькую судьбу   
Отряд под номером один.  
Взлетай, но возвращайся вниз -   
Мораль и смысл здесь един.

*МИФ ОБ ИКАРЕ*

***МУЗЫКА МЕДУЗЫ ГОРГОНЫ***

**Ведущий 2:** А её взор несёт теперь лишь смерть.  
Горгоны жизнь как круговерть:  
Кто попадётся на глаза -   
Застынет камнем навсегда!

**Ведущий 1:** Красавицей она была!  
Чудовище теперь – змея!

*МИФ О МЕДУЗЕ ГОРГОНЕ*  
  
***КРАСИВАЯ МУЗЫКА***

**Ведущий 2:** Нарцисс – красавец неземной,  
Парил, как ветер над землёй.

**Ведущий 1:** Себя любил он больше всех.  
Глупец не знал, что это грех!

**Ведущий 2:** А продолжает мифов ряд  
На сцене наш второй отряд.

*МИФ О НАРЦИССЕ*

***ЛИРИКА АЛКЕЯ***

**Ведущий 1:** Из нитей тончайших, подобных туману,  
Ткала она нежные, тонкие ткани.  
Прозрачными были они, словно воздух,  
Мерцали на ткани Вселенная… звёзды…

**Ведущий 2:** Гордилась Арахна своим мастерством.  
Решила сразиться с самим божеством.  
И бросила вызов Афине Палладе  
(Победной хотела предаться усладе).

*МИФ ОБ АРАХНЕ*

***МУЗЫКА ДРЕВНЯЯ ГРЕЦИЯ*****Ведущий 1:** Когда-то славный Прометей   
Добыл огня. И для людей   
Принёс его с Олимпа.

**Ведущий 2:** А Зевс разгневан очень был.   
Отдал приказ и пригвоздил   
К скале в цепях его навек...

**Ведущий 1:** Не выдержал бы человек,   
Но Прометей героем был!   
Он всё терпел! В своих цепях   
Был обречён на боль и страх.

*МИФ О ПРОМЕТЕЕ*

***МУЗЫКА ТАИНСТВЕННЫЙ ЛЕС***

**Ведущий 2:** Чуть приоткрыв завесу тайны,И прикоснувшись не дыша,Мы с видом - будто бы случайно,Все лезем глубже, не спеша.

**Ведущий 1:** Подарок Зевса - что за чудо?Сюрприз Пандору не смутил.Скорей открыть и будь что будет,Рассудок чувству уступил.  
**Ведущий 2:**  
Что было далее, узнаем мы от отряда номер пять.  
И тайну мифов и историй откроем для себя опять.

*МИФ О ЯЩИКЕ ПАНДОРЫ*

**Ведущий 1:**Спасибо, милые друзья  
За этот чудный вечер!  
Мы будем снова очень ждать,  
Надеяться на встречу.

**Ведущий 2:**  
А чтобы не грустили вы  
И точно не скучали.  
Закончим вечер мифов наш   
Танцуя без печали!

*Вожатский танец.*

*Подведение итогов.*

*Приложение 4*

Танцевально-развлекательное мероприятие

«Стартин».

**Цель:**Активизация творческой деятельности подростков.

**Задачи:**

создать условия для раскрепощения подростков в танце, направить на коллективное принятие решений в команде.

**Оборудование:**

Музыкальное оборудование: колонки, микрофон. Таблички с номерами отрядов.

**Ход мероприятия.**

**Ведущий**:

Добрый день, уважаемые участники танцевальной костюмированной вечеринки «Стартин»!

Стартин - это Танцевальный марафон: танцуем без остановки на протяжении всего времени. На танцевальном марафоне танцем считается любое движение, которое команда выполняет синхронно. А за вашими синхронными движениями будет наблюдать наше уважаемое жюри.

**Критерии оценки:**

• быстрота реакции

• правильное решение (в выборе стиля танца)

• сплочённость

• оригинальность

• синхронность

**Правила:**

**1.** На протяжении всего времени прохождения марафона все участники без исключения двигаются, даже если не звучит музыка (например, когда один танец закончился и ведущий объявляет следующий танец).

**2.** Ни в коем случае нельзя выступать за пределы своего квадрата (именно для этой цели внутри квадрата дополнительно делается круг).

**3**. Все участники марафона должны как можно более сплоченно и синхронно танцевать, выполняя одинаковые движения (для этой цели можно выбрать капитана команды, вожатого или человека, который сможет правильно показывать движения всех танцев). Еще одним из вариантов этого пункта правил может быть следующий: все участники должны как можно более точно повторять танцевальные движения за группой танцоров, располагающихся на сцене (такой ход поможет выйти из ситуации, когда участники не знают, как танцевать тот или иной танец.

**Основная часть**

**Перекличка по отрядам.**

1. Итак, все танцы всегда начинаются с разминки.

*Танцевальная разминка под музыку.*

1. Танцуем, словно мы:

Собачий вальс;

Лебеди;

Танец маленьких утят;

Овцы;

Лягушки.

**3.**Теперь мы с вами танцуем танго!   
Каждая команда выбирает 2-х представителей от команды. Каждой паре выдаются теннисные мячики. Пара зажимает мячик между лбами, танцуют танго. Пара, мячик у которой выпал – выбывает из конкурса.

**4. Учитель танцев.** Каждая команда выбирает 1 представителя от команды, который будет показывать движения под разные композиции.

Лезгинка

Валенки

Цыганочка

**5. Рок-н-рол.** Каждой команде выдаётся обруч. С которым они должны танцевать весь танец. Если кто-то отцепляется, то команда выбывает.

**6.**  **Танцы народов мира.** Мы с вами отправляемся по странам мира. Ваша задача максимально синхронно исполнять народные танцы стран. Итак, поехали!

Турция;

Африка;

Бразилия;

Израиль;

Ирландия;

Германия;

Россия;

**7.** **Конкурс вожатых.**  Приглашается по одному вожатому от отряда. Задача вожатых – как можно оригинальнее станцевать танец.

**8. Итоговый конкурс.** Каждая команда показывает заранее подготовленный танец.

**Завершение.** Награждение победителей и участников.

*Приложение 5*

Сценарий конкурсной программы

«Мальчики против девочек».

**Ведущий:**

Добрый вечер, девчонки! Добрый вечер, мальчишки! Добрый вечер, "Морская волна”! Только сегодня вы сидите в этом зале несколько необычно, потому что мы с вами находимся на шоу «Мальчики против девочек». Все вместе…. Молодцы! Шоу — это всегда праздник, это всегда игра. Но, как и у любой игры, у нас есть свои правила. Так что же можно, а чего нельзя делать на нашем шоу? Я буду называть эти правила, а вы будете их показывать. Договорились? В течение всего вечера можно: топать и хлопать! (зал показывает) кричать и улюлюкать! танцевать и петь! приветствовать друг друга аплодисментами! мальчишки приветствуют девчонок свистом! девчонки — визгом! можно посылать друг другу воздушные поцелуи! махать руками! И просто приветствовать друг друга!

Правила все вы уяснили, а теперь я хочу представить вам наше многоуважаемое жюри, во главе которого …

*(представление жюри)*

Предлагаю вам отправиться на поиски истины. А где же эту истину искать? Мы думали, думали, и ничего лучшего не придумали, как совершить путешествие во времени. Вы готовы? …Вы хотите этого?.. У вас получится? А как вы думаете, в каком веке лучше начать искать истину извечного спора? Ну, конечно, в каменном! Закройте глаза… *(звучит космическая музыка)* 

И вот, мы с вами очутились в каменном веке. Чем же там занимались люди? Что же там происходило? Я буду называть различные действия, а вы их показывать.  
*Мужчины охотились на зверей…  
бросали камни… и метали копья…  
Женщины раздували огонь… и собирали корешки…  
Мужчины стреляли из лука… и криками гоняли зверей…  
Женщины шлепали непослушных детей … и скалили зубы…  
А все вместе они прыгали вокруг костра, думая, что они на дискотеке!..*  
А теперь мы приглашает на сцену наших участников – по 1 мальчику и 1 девочке от каждого отряда.  
*(Звучит ритмичная музыка, команды поднимаются на сцену;  
участники называют свои имена)*  
 **1. Конкурс "Стул”.**  
Отлично справились с этим заданием команды. А теперь, мы проверим, кто из вас самый креативный. Следующий конкурс «Фотография». Суть конкурса проста – я буду называть вам ситуацию, а вам нужно будет за 10 секунд изобразить ее и застыть как будто для фотоснимка, а зал мне будет помогать отсчитывать время.

**2. Конкурс «Фотография»**

***Ситуации:***

1. Занятия в балетном классе

2. Футбольные болельщики на трибуне

3. Открытие чемпионата мира по футболу

4. Утренник в детском саду

5. Парад в честь Дня Победы

6. Девушки перед свиданием

7. На экзамене

8. На спектакле

**3. Конкурс «Портрет»**

Азартные у нас подобрались игроки! Все мы знаем, что не бывает идеальных людей, но в следующем конкурсе каждой команде представиться возможность, нарисовать и рассказать, как вы представляете идеальную девушку и идеального молодого человека. Каждой команде дается три минуты. Девочки рисуют идеального молодого человека, а мальчики идеальную девушку.

*(участники уходят готовиться)*

Каждому участнику конкурса выдается баночка гуаши любого цвета и кисточка.

**Ведущий:** А пока наши участники готовятся, мы проверим кто же из вас самые говорливые… Я приглашаю на сцену по одному участнику от каждого отряда.

**Конкурс скороговорок.**

Мы с вами увидели, что в каменном веке оказались сильнее …  
Может в средние века все было наоборот? В зале наступает мертвая тишина… работает наша "машина времени”.  
*(Звучит космическая музыка)*   
А мы с вами приготовились изображать, чем же занимались мужчины и женщины в средние века.  
*Мужчины сражались на мечах и шпагах…  
Женщины махали им платочками … и делали вид, что боялись их.  
Мужчины под окнами пели девушкам серенады..  
А девушки стыдливо отворачивались и краснели…  
Мужчины скакали на лошадях…  
Женщины тряслись в каретах и падали в обмороки…*  
Для следующего конкурса приглашаем следующих участников от каждого отряда (выбор по номеркам)

**5. Конкурс «Самолет».**

Каждому участнику нужно сделать бумажный самолетик и запустить его как можно дальше в зрительный зал.

**6.Конкурс «Ватрушка».**

Задача участников: из слова «ватрушка» составить как можно больше слов.

Слова: ватрушка, каша, рука, травка, рак, шут, утка, шутка, штука, карта, арка.  
**Ведущий:**

Но это еще не все. Нас ожидает век XX! В XX веке:  
Мужчины летают на самолетах…  
Женщины доят коров…  
Мужчины смотрят футбол…  
Женщины ремонтируют рельсы…  
А все вместе — круто отрываются на дискотеках!..  
**7. Конкурс «Танцевальный».** А теперь давайте посмотрим, как наши конкурсанты умеют танцевать в разных стилях и направлениях музыки.

И в завершение нашего шоу – конкурс для зрителей. Под одним из стульев приклеена табличка «приз». Сейчас мы и узнаем – кто стал счастливым обладателем этого приза.  
 *На спинке кресла наклеен значок, сидящий на этом стуле, получает приз.* Я предлагаю закончить наш вечер признанием в любви.  
Мальчишки, что мы можем крикнуть девчонкам? Девчонки, мы вас любим! Девчонки, чем вы можете ответить мальчишкам? Мальчишки, мы вас тоже! Мальчишки, вы любите девчонок?! Девчонки, а вы?!  
Молодцы! Мы еще раз убедились, что в «Морской волне» собрались замечательные девчонки и мальчишки, способные на настоящую дружбу! До новых встреч!

*Приложение 6*

**Сценарий торжественного концерта в честь Дня России**

**Задачи:**  
- закрепить значение цветов российского триколора;

- вызвать чувство гордости и уважения к своей Родине;

- воспитать чувство гордости к государственным символам страны;

- развить чувство товарищества, умение сопереживать и помогать друг другу;

- создать праздничное настроение;

**Цель:** популяризация государственных символов РФ; патриотическое воспитание детей и подростков.

**Ход мероприятия.**

***Ведущий 1:*** Здравствуйте, ребята! 12 июня наша страна отмечает праздник «День России»! В 1994 году указом первого Президента России Бориса Николаевича Ельцина 12 июня была принята декларация о государственном суверенитете России. Сейчас День России – символ национального единения и общей ответственности за настоящее и будущее Родины.

***Ведущий 2*:** Мы живем в стране, у которой удивительно красивое имя – Россия. А вы знаете, почему у нашей страны такое название? Ответы детей.

***Ведущий 2****(обобщает ответы детей):* Да, вы все правы!   
Тебя по-славянски назвали – Россия.  
За реки разливные в пламени синем,  
За ясные зори, умытые росами,  
За русское поле с колосьями рослыми.

*Выходят дети со стихами.*

**1 чтец**. Холмы, перелески,   
Луга и поля —   
Родная, зелёная   
Наша земля.   
Земля, где я сделал   
Свой первый шажок,   
Где вышел когда-то   
К развилке дорог.   
И понял, что это   
Раздолье полей —   
Частица великой   
Отчизны моей.

**2 чтец.** Родина – слово большое, большое!

Пусть не бывает на свете чудес,  
Если сказать это слово с душою,  
Глубже морей оно, выше небес!   
  
В нем умещается ровно полмира:  
Мама и папа, соседи, друзья.  
Город родимый, родная квартира,  
Бабушка, школа, котенок … и я.

**Ведущий 2.**  Аплодисменты нашим чтецам! Русский народ всегда славился своим гостеприимством. Гостей у нас на Руси с давних времен и по сей день встречают с хлебом и солью. А на большие праздники всегда звучит колокольный звон. *Встречайте на нашей сцене …… отряд.*

**Ведущий2.**Бурные-бурные аплодисменты!  
 Но не всех на Руси встречали хлебом и солью. Кто приходил к нам со злом да мечом, того мечом и встречали. Многие народы хотели завоевать нашу страну. Но с давних времен и по сей день защищают рубежи нашей родины славные богатыри. Русские солдаты. Об их славе и подвигах слагались былины. Мы можем узнать о них из книг, фильмов, песен.

На своем историческом пути наша Россия много вынесла, было много испытаний много войн. Но русские люди всегда находили в себе силы и всегда побеждали. От куда же они эти силы брали? А ведь ответ очень прост. Они так очень любили свою родину что не могли не отстоять ее.

*Встречаем на нашей сцене отряд…****.*** *(Номер «Мы будем служить России».)*

**Ведущий 1.** О веколетьях мы забыть не в силах, но будущее с верой убедим. Пока мы вместе, мы с тобой, Россия, такой народ непобедим! Ее не сжечь, не затушить, не смять, не растоптать, она живет и будет жить, и будет побеждать. Вперед, Россия!

*Выступление отряда ….*

**Ведущий 2.** Наша страна - велика и красива. Любой уголок ее неповторим: в одном городе много заводов, фабрик, высоких домов, широких проспектов, другой город славится памятниками старины.

Одно село стоит на берегу большой реки, другое затерялось в глухой тайге. Широко раскинулась в степи или на берегу море. Но для каждого родина - это дом, который нас ждет.

Люди не выбирают свое рождение на земле. Они могут жить в разных странах, иметь разный цвет кожи, говорить на разных языках.

Но слова родина, отечество, отчизна, святые для каждого. Для нас с вами все эти понятия заключены в слове «Россия».

*На нашей сцене отряд № … (танец «Россия, мы дети твои»).*

**Ведущий 1.** Россия как из песнизеленая листва кругом леса, поля, и реки раздолье русская душа. Вас поздравляет отряд№ ….

**Ведущий 1.** Отечеству желаю новой силы, что б легче и радостней жилось. Что б к имени прекрасному Россия и отчество достойное нашлось.

*На нашей сцене отряд ….*

**Ведущий 2.** В сердце ты у каждого, родина Россия! Белые березки, колос налитой. Нет тебя привольней, нет тебя красивей, нет на свете родины такой!

Дорогие друзья, наш праздник заканчивается. Мы желаем вам мира над головой, добра и благополучия. Еще раз с праздником, с днем России!

*Танец «Мы за любовь мы против войны» (Массовый номер вожатых и детей)*

*Приложение 7*

«Танцующий человек»

**Цель:**   
Активизация творческой деятельности посредством соперничества подростков.  
**Задачи:**  
Создание условий здорового соперничества, осознание подростками важности поддержки выступающих, расширение кругозора подростков.

**Предварительная подготовка к мероприятию.** Номерки для участников, сладкие призы, жури, техническое обеспечение мероприятия, медали, вожатые. Мероприятие оценивает компетентное жюри: вожатые и кружководы, не заинтересованные в выигрыше того или иного отряда.

**Ход мероприятия.**

**Ведущий:**Добрый вечер, дорогие друзья! Говорят, жизнь – это непрерывный карнавальный танец, подчиняющийся определенному ритму, а все мы – танцоры, которым достаются в разное время разные партии.

Я приглашаю на эту сцену по 2 участника от каждого отряда, у которых есть на груди номера, которые вам выдали ваши вожатые.

Итак, я рад вам представить наше строгое, но справедливое жюри (перечисляет).

Сейчас мы с вами будем танцевать различные танцы. Наши дорогие, любимые вожатые будут вам показывать танцевальные движения.

Ваша задача: в точности повторить их. Жюри будет оценивать точность, грамотность, красоту танцевальных движений, которые будут вам показаны.

Участники готовы? Зрители готовы? Тогда начинаем!

*Начнём с разминки, которую для вас проведёт вожатый … отряда!*

**Ведущий.** Размялись? А значит самое время переходить к конкурсной программе!

И первый танец,который мы предлагаем вам исполнить это **афро-джаз**.

*Приглашается вожатый для исполнения танца.*

**Ведущий.** Давайте еще раз подарим бурные аплодисменты нашим танцорам!

Это прекрасный танец, но, к сожалению, мы должны попрощаться с номерами… (Перечисляет номера, которые покидают сцену).

Следующим мы исполним самый настоящий русский танец «**Валенки»!**

*Приглашается вожатый для исполнения танца.*

Ну что, а мы прощаемся с номерами… (*Перечисляет номера, которые показывают жюри*). И я предлагаю вам исполнить танец «**Цыганочка».**

*Приглашается вожатый для исполнения танца.*

Друзья, не забываем поддерживать громкими аплодисментами всех участников нашего танцевального марафона!

И следующий танец мы исполняем *с вожатой из отряда* … и это **Восточные танцы!**

Мы прощаемся с участниками под номерами *(перечисляет номера)*. Друзья, предлагаю разойтись по сцене, чтобы вам было удобней. Вас становиться все меньше.

Следующий танец мы танцуем с вожатым из отряда… (*приглашается вожатый для исполнения танца)*. Это будет танец наших бабушек, дедушек, мам, и пап, это **Рок-н-рол**!

Нашу сцену покидают номера (*перечисляет*).

Следующий танец принадлежит русской классической балетной школе. Конечно, это **Лебединое озеро.**

*Приглашается вожатый для исполнения танца.*

А мы прощаемся со следующими номерами … (*перечисляет*).

Танец **Аремби –** следующий в очереди!

*Приглашается вожатый для исполнения танца.*

Пришло время попрощаться с номерами… (*перечисляет*).

Следующий танец нам покажет вожатый из отряда…*(приглашается вожатый для исполнения танца).* Этот танец - **Хип-хоп.**

Нашу сцену покидают следующие номера...

Итак, у нас осталось 3 участника!

Поздравляю: вы уже в финале! Давайте подарим бурные аплодисменты нашим финалистам!

Сейчас будет звучать 3 музыкальных композиции. Ваша задача, доказать, что именно вы - главный танцующий человек «Морской волны». Слушаем музыку и показываем, на что вы способны!

*По завершению последнего раунда жюри подводит итоги и вручает финалистам медали и призы.*

*Приложение 8*

**Интеллектуальная игра «Где логика?»**

**Цель:**

Показать подросткам в трудной жизненной ситуации возможность весёлого и интересного времяпрепровождения посредством интеллектуальной деятельности.

**Задачи:**

Создание условий здорового соперничества, расширения кругозора подростков.

**Правила игры:**

В игре принимают участие не менее двух команд. В течение всей игры команды выполняют различные задания и этим зарабатывают очки. Победитель каждого раунда получает один балл. Та команда, которая заработает больше баллов, выигрывает приз. Первым отвечает та команда, которая быстрее другой поднимет карточку с названием команды.

**«Найди общее»**

На экранах появятся три картинки командам нужно будет понять, что их объединяет. Игроки могут дать любую версию, но логичную. Балл получает команда, давшая больше правильных ответов в этом раунде.

**«Киноребусы»**

В этом раунде также появляются три картинки, которые ассоциативно связаны с фильмом, сериалом или мультфильмом. Задача команд — дать название киноленты. Балл получает команда, давшая больше правильных ответов в этом раунде.

**«Формула всего»**

На экране появляются две картинки со знаком сложения между ними. Команда должна сложить идеи двух картинок и дать ассоциативный результат их сложения. Балл получает команда, давшая больше правильных ответов в этом раунде.

**Блиц-раунд «Классика жанра»**

В финальном раунде на экране изображаются картинки, в которых зашифрована известная в народе фраза. Команды должны угадать, какая именно и, тем самым, заработать целый балл. В этом раунде по количеству баллов определяется победитель всей игры.

*Приложение 9*

**Развлекательное мероприятие «Битва вожатых»**

**Цель:** активизация командного духа в отряде, поддержка в детях идеи команды.

**Задачи:**создание условий здорового соперничества, осознание подростками важности поддержки выступающих, осознание подростками вожатого, как представителя отряда, важную часть команды.

**Ход мероприятия.**

Без предупреждения, на сцену приглашаются по одному вожатому от каждого отряда. Вожатые делятся на две команды, которые будут выполнять задания ведущего.

Задания для команд:

1. Придумать для своих команд название и девиз;
2. Разыграть ситуации, заданные ведущим;
3. Выиграть танцевальный баттл;
4. Придумать рекламу для любой вещи, принесённой из зрительного зала;

Кроме мастерства вожатых, также оценивается поддержка команд зрительным залом.

Данное мероприятие направлено на сплочение. Баллы за победу не идут в общий зачёт выигравшей команде.

*Приложение 10*

Танцевальное шоу «Большие танцы»

**Цель:**

Активизация командного духа в отряде, раскрытия творческого потенциала подростков посредством массового выступления.

**Задачи:**

Создание условий здорового соперничества, осознание подростками важности каждого члена команды.

**Ход мероприятия:**

В первые дни смены отрядам объявляется, что одним из самых важных мероприятий смены является танцевальное шоу «Большие танцы», подготовку к которому лучше не откладывать, ведь станцевать перед всем лагерем должен будет весь отряд, вместе.

Жюри оценивает каждый отряд по 10-ти балльной шкале по критериям:

- синхронность (0-10);

- костюмы (0-10);

- оригинальность постановки (0-10);

- красота исполнения движений (0-10).

По завершению мероприятия жюри награждает отряды, которым присвоены 1,2 и 3 места, а также Гран-При.

*Приложение 11*

Викторина по героям СССР

«Всегда готов!»

**Цель:**   
Патриотическое воспитание подростков.  
**Задачи:**

Расширение кругозора подростков посредством интеллектуальной активности.

**Необходимое оборудование и реквизит:**

Презентация с викториной, пронумерованные листочки и ручки для каждого отряда

**Ход мероприятия:**

Дети садятся на заранее подготовленные места по отрядам так, чтобы было удобно совещаться. На местах лежат листочки для ответов с номерами вопросов и ручки.

На сцену выходит ведущий, освещает тематику викторины и рассказывает правила.

Правила участия в викторине:

1. Нельзя вставать со своих мест после того, как вопрос уже задан.
2. Переговариваться с другими командами во время ответа – запрещено.
3. После того, как ответ на вопрос записан на пронумерованный листочек, команда поднимает руку, чтобы специально отведённый человек подошёл и отнёс ответ жюри.
4. После того, как все отряды сдали ответы, на экране появляется правильный ответ, озвучиваемый ведущим.

Список вопросов викторины:

1. Человек, обаятельную улыбку которого знал весь мир. А его фраза «Поехали!» стала крылатой. *(Юрий Гагарин)*
2. Эта скромная девушка из Ярославской области совершила 90 прыжков с парашютом, что позволило ей вступить в особый отряд. А впоследствии обрела мировую известность, проведя почти трое суток вне Земли. (*Валентина* *Терешкова)*
3. Русский советский писатель и общественный деятель, лауреат Нобелевской премии по литературе 1965 года «за эпос о донском казачестве». (*Михаил* *Шолохов*)
4. Назовите фамилию президента СССР. (*Горбачёв*)
5. Советский режиссёр-мультипликатор, создатель «Ну, Погоди!» (*Вячеслав* *Котёночкин*)
6. Диктор, чей голос был признан равносильным целой дивизии, и за чью голову Гитлер отдавал 250 тысяч марок, а «Говорит Москва!» - стало его визитной карточкой. (*Юрий* *Левитан*)
7. «Учиться, учиться и ещё раз учиться!» - так завещал нам…(*В.И. Ленин)*
8. Советский актёр, чья карьера началась на арене цирка. (*Юрий* *Никулин*)
9. Лучший вратарь 20 века. (*Лев Яшин*)
10. «Звезда по имени Солнце», «Группа крови» - назовите автора этих хитов. (*Виктор* *Цой*)

*Приложение 12*

Танцевальная программа

«12 стульев».

**Цели и задачи:** сформировать представление детей о различных танцевальных жанрах, вызвать эмоционально положительное отношение к празднику, желание активно участвовать в нем.

**Ход мероприятия.**

*Звучит «Песня Остапа Бендера» из кинофильма «12 стульев» в исполнении Андрея Миронова.*

**Ведущий:** Здравствуй, «Морская волна»! Дорогие друзья, мы рады вас видеть на нашем мероприятии под названием «12 стульев»!

На сцене стоят премированные 12 стульев. Звучит музыка из кинофильма 12 стульев. Все мы прекрасно знаем, что искали Остап Бендер и Ипполит Матвеевич в этих стульях.

Но сегодня мы не будем искать фамильные драгоценности в этих стульях… У меня в руках - 12 номерков от счастливых стульев. Ваша задача выиграть номер от стула. Почему номерки счастливые? Да потому что в одном из стульев спрятан настоящий клад!

*На сцену приглашается 12 участников. После переклички ведущий объясняет правила конкурса участником данного мероприятия.*

**Правила**: 12 участников танцуют под определенную музыкальную композицию. Когда музыка останавливается, жюри называет номер участника, лучше всего исполнившего танец. Победитель выбирает номерок одного из стульев. После этого на сцену выходят следующие двенадцать участников. Жюри имеет право назначить «перетанцовку», а именно: оставить на сцене 3-х лучших танцоров и попросить их станцевать танец ещё раз для определения лучшего участника.

Список танцев, исполняемых участниками:

**Лезгинка;**

**Цыганочка;**

**Восточный танец**;

**Ча-ча-ча;**

**Танец мимики;**

**Хип-хоп;**

**Хардбасс;**

**Бразильский танец;**

**Валенки;**

**Рок-н-ролл;**

**Ламбада;**

**Лебединое озеро.**

*После исполнения 12-ти танцев все стулья должны быть разыграны.*

**Ведущий**: Ну что ж, друзья, мы с вами разыграли все стулья. Сейчас я приглашаю тех участников, кто выиграл номерки стульев.

*Все победители поднимаются на сцену.*

**Ведущий**: Друзья, я вас поздравляю, вы уже финале! Но только одному из вас достанется клад...

*Звучит настораживающая музыка.*

По моей команде, когда зазвучит барабанная дробь, начинайте искать клад в своих стульях. Кто находит записку в стуле с надписью «клад», тот и станет нашим главным победителем!

*Звучит барабанная дробь. Дети находят записку.*

*Звучат фанфары. Вручается клад.*

**Ведущий:** Друзья, ну а я с прощаюсь с вами! Спасибо всем за участие и до скорой встречи!

*Приложение 13*

**Краткое описание сценария концерта закрытия первой смены.**

Маша и Миша радуются, ведь заклятие Повелителя времени - это лучший подарок, так как их лето было невероятным. Приходит Повелитель времени и говорит, что дети не просто справились с заклятием, но и просто поразили его. Но, к сожалению, он не может оставить им машину времени. Но, и забрать её он у них не может. С этими таинственными словами он исчезает.

После просмотра итогового ролика смены, дети понимают, что их воспоминания – это и есть самая настоящая машина времени.

В течении всего концерта посредством показа творческих номеров выражается благодарность работникам лагеря, педагогическому составу и администрации.

*Приложение 14*

**Музыкальное шоу «Студия Союз»**

**Цель:**

Показать подросткам в трудной жизненной ситуации возможность весёлого и интересного времяпрепровождения посредством интеллектуально-творческой деятельности.

**Задачи:**

Создание условий здорового соперничества, осознание подростками важности поддержки выступающих, расширение кругозора подростков.

От каждого отряда в шоу принимает участие один человек. Все дети делятся на две команды. Команды проходят испытания. Выигрывает команда, набравшее большее количество очков.

**Испытания:**

1. **«Переперевод»**

Текст загаданной песни перевели на иностранный язык с помощью онлайн-переводчика, и затем получившийся текст перевели обратно на русский. Ведущий объявляет, какой иностранный язык использовался и зачитывает результат двух переводов. Игрокам необходимо угадать, какую песню перевели. Побеждает тот, кто распознал больше песен.

1. **«Года песня»**

Ведущий исполняет любую известную песню наоборот. Участники должны угадать оригинал. Побеждает тот, кто распознал больше песен.

**3. «Рифмоплёт»**

Участникам предлагают первые строчки из малоизвестных песен, из которой убрали последние слова. Участникам необходимо выбрать правильную концовку песни из предложенных четырёх вариантов ответа. Побеждает тот, кто дал больше правильных ответов

1. **«Вы поёте великолепно»**

Участникам предлагается караоке, в котором надо управлять шариком, с помощью громкости своего голоса. В песне будут препятствия, которые надо преодолеть. Бывает, что песню не поют, а просто кричат одним звуком, но это не усложняет игру. Выигрывает тот, кто «допел» песню до конца.

1. **«Переполох»**

Участники надевают наушники, в которых звучат три песни одновременно. Задача участников — отгадать все три песни раньше соперника. Играется обычно два-три раунда. Побеждает тот, кто выиграл большее количество раундов.

*Приложение 15*

**Развлекательное мероприятие «Импровизация»**

**Цель:**   
Активизация командного духа в отряде, поддержка в детях идеи команды.

**Задачи:**

Создание условий здорового соперничества, осознание подростками важности поддержки выступающих, осознание подростками вожатого, как представителя отряда, важную часть команды.

В данном мероприятии на сцене, в основном, находятся, вожатые. Они играют роль актёров данного шоу.

**«Меняй!»**

Два актёра играют миниатюру на заранее заданную тему. После команды от ведущего «Меняй!» актёр должен быстро вставлять разные фразы или исполнять разные пантомимы, в зависимости от того, в каком направлении шло действие в миниатюре до команды.

**«Сцены из шляпы»**

Ведущий задаёт актёрам ситуации для исполнения разных неожиданных вариантов поведения.

**«Суфлёр»**

Два актёра исполняют миниатюру и в определённый момент один из них делает щелчок пальцем, после которого приглашённая звезда должна подкинуть слово или фразу, которые актёры должны использовать в диалоге.

**«Жанры»**

Три актёра играют миниатюру на заранее заданную тему, ведущий в определённый момент останавливает миниатюру и просит приглашённую звезду вбросить жанр, в котором актёры должны исполнить миниатюру заново.

**«Детектив»**

Приглашённая звезда, играя роль детектива, должна отгадать, где, кто и что сделал, с помощью подсказок от актёров, играющих роли подчинённых детектива.

**«Странный ресторан»**

Приглашённая звезда (из зала), играя роль посетителя ресторана, должна отгадать название этого ресторана с помощью подсказок от актёров, играющих роль официантов, шеф-поваров, посетителей и др.

**«Дублёр»**

Приглашённая звезда (из зала), участвуя в миниатюре с актёром, должна губами и движениями исполнять то, о чём говорит другой актёр в микрофон.

**«Громкий разговор»**

Актёр, находясь в наушниках и ничего не слыша, должен угадать по мимике другого актёра, о чём он говорит, и вести диалог.

**«Озвучка»**

Две приглашённые звезды должны озвучивать действия двух актёров в сценке, а актёры в свою очередь должны подстраивать диалог под услышанные звуки.

**«Предметы»**

Четыре актёра делятся на две команды. Каждой команде даются предметы необычной формы. Актёрам нужно показать смешные сценки с предметами.

**«Это рэп»**

Актёры разыгрывают сценку на заранее заданную тему. Ведущий в определённый момент останавливает действие словами «Это рэп» и актёр, произнесший фразу последним, должен на ходу сочинить рэп, связанный со своей фразой.

**«За спиной»**

Два актера играют импровизацию на заданную тему, двое участников стоят за спиной и не смотрят, что происходит у них за спиной. В любое время ведущий меняет участников, и актёры должны поменяться и влиться в импровизацию.

**«Опоздание»**

Двое актёров опоздали на работу. Другие два вожатых – подчинённый и начальник. Первый рассказал начальнику небылицу. И он же с помощью жестов и пантомимики должен подсказать, что нужно угадать опоздавшим.

**«Минус один»**

В этой импровизации в начале участвуют все актеры. В конце каждой игры гость программы убирает одного человека, пока не останется один человек, который сыграет все роли.

**«Внутренний голос»**

Два актёра разыгрывают данную им ситуацию, в какой-то момент один из участников выходит из этой ситуации, над ним загорается специальный свет и играет специальная музыка, участник смотрит в зрительный зал, а гость озвучивает как бы его мысли.

**Приложения к 3 смене: «Сюжеты нашего лета»**

*Приложение 1*

Краткое описание отрядного дела

«Кодекс актёра»

Сбор-планирование отряда - погружение в тематику смены, знакомство с распорядком дня, правилами лагеря, установление внутриотрядных правил, выбор девиза, названия, разведка интересных дел и составление плана съёмочной группы на смену

*Приложение 2*

«Кастинг»

Конкурсная шоу-программа для «актёров», включающая элементы популярных шоу и классического конкурса актёрского мастерства.

*Приложение 3*

«Тайна третьей планеты»

Творческий фестиваль, включающий в себя показ мод в тематике «Инопланетный костюм», «Костюм будущего», а также театральные постановки на тему космических сюжетов, машины времени и будущего.

*Приложение 4*

#делай как я

Станционная игра, где в роли ведущих выступают участники смены, а их задачей является проведение мастер-классов для других съёмочных групп.

*Приложение 5*

Развлекательное мероприятие

«Импровизация»

**Цель:**   
Активизация командного духа в отряде, поддержка в детях идеи команды.

**Задачи:**

Создание условий здорового соперничества, осознание подростками важности поддержки выступающих, осознание подростками вожатого, как представителя отряда, важную часть команды.

В данном мероприятии на сцене, в основном, находятся, вожатые. Они играют роль актёров данного шоу.

**«Меняй!»**

Два актёра играют миниатюру на заранее заданную тему. После команды от ведущего «Меняй!» актёр должен быстро вставлять разные фразы или исполнять разные пантомимы, в зависимости от того, в каком направлении шло действие в миниатюре до команды.

**«Сцены из шляпы»**

Ведущий задаёт актёрам ситуации для исполнения разных неожиданных вариантов поведения.

**«Суфлёр»**

Два актёра исполняют миниатюру и в определённый момент один из них делает щелчок пальцем, после которого приглашённая звезда должна подкинуть слово или фразу, которые актёры должны использовать в диалоге.

**«Жанры»**

Три актёра играют миниатюру на заранее заданную тему, ведущий в определённый момент останавливает миниатюру и просит приглашённую звезду вбросить жанр, в котором актёры должны исполнить миниатюру заново.

**«Детектив»**

Приглашённая звезда, играя роль детектива, должна отгадать, где, кто и что сделал, с помощью подсказок от актёров, играющих роли подчинённых детектива.

**«Странный ресторан»**

Приглашённая звезда (из зала), играя роль посетителя ресторана, должна отгадать название этого ресторана с помощью подсказок от актёров, играющих роль официантов, шеф-поваров, посетителей и др.

**«Дублёр»**

Приглашённая звезда (из зала), участвуя в миниатюре с актёром, должна губами и движениями исполнять то, о чём говорит другой актёр в микрофон.

**«Громкий разговор»**

Актёр, находясь в наушниках и ничего не слыша, должен угадать по мимике другого актёра, о чём он говорит, и вести диалог.

**«Озвучка»**

Две приглашённые звезды должны озвучивать действия двух актёров в сценке, а актёры в свою очередь должны подстраивать диалог под услышанные звуки.

**«Предметы»**

Четыре актёра делятся на две команды. Каждой команде даются предметы необычной формы. Актёрам нужно показать смешные сценки с предметами.

**«Это рэп»**

Актёры разыгрывают сценку на заранее заданную тему. Ведущий в определённый момент останавливает действие словами «Это рэп» и актёр, произнесший фразу последним, должен на ходу сочинить рэп, связанный со своей фразой.

**«За спиной»**

Два актера играют импровизацию на заданную тему, двое участников стоят за спиной и не смотрят, что происходит у них за спиной. В любое время ведущий меняет участников, и актёры должны поменяться и влиться в импровизацию.

**«Опоздание»**

Двое актёров опоздали на работу. Другие два вожатых – подчинённый и начальник. Первый рассказал начальнику небылицу. И он же с помощью жестов и пантомимики должен подсказать, что нужно угадать опоздавшим.

**«Минус один»**

В этой импровизации в начале участвуют все актеры. В конце каждой игры гость программы убирает одного человека, пока не останется один человек, который сыграет все роли.

**«Внутренний голос»**

Два актёра разыгрывают данную им ситуацию, в какой-то момент один из участников выходит из этой ситуации, над ним загорается специальный свет и играет специальная музыка, участник смотрит в зрительный зал, а гость озвучивает как-бы его мысли.

*Приложение 6*

«Аукцион»

В течение смены дети набирают «валюту» - кадры киноплёнки, которые в дни аукциона тратят на разные материальные и не материальные бонусы (канцелярию, фотосессию отряда, заказ любимой песни на дискотеке и т.д.)

*Приложение 7*

«Ну, погоди»

Станционная игра с элементами квеста и спортивных эстафет, состоящая из заданий, проверяющих и тренирующих силу, смекалку, ловкость, подобранных в соответствии с возможностями здоровья участников.

*Приложение 8*

«Морской бой»

Отряды разделены по двое, каждый из них готовит поле с кораблями, которое сдаётся ведущему (один ведущий на каждую пару отрядов). Отряд делает «выстрел» по полю соперника, каждое попадание приносит два очка, «убитый» корабль помимо очков за попадание ещё одно очко, при «мимо» отряд должен ответить на вопрос, при правильном ответе получает один балл, при ошибке теряет пол балла, ход переходит к команде-сопернику. Победители выходят в следующий тур, итоги подводятся по числу побед и по сумме баллов

**Приложения к 4 смене: «Вокруг света за 21 день»**

*Приложение 1*

Квиз «Эрудит» - Современный формат интеллектуальной игры, позволяющий определить самых разносторонне развитых ребят. Проводится в 5 туров на различные темы от истории до современной культуры и популярных трендов в социальных сетях.

*Приложение 2*

Квест по территории «Прошлое не забыто, будущее не закрыто» - Квест-игра по территории знание исторических фактов, литературы и общих принципов логики.

*Приложение 3*

Веревочный курс «Хуманизация социальных сетей» - Веревочный курс в котором особое внимание уделяется проблемам влияния интернета на формирование личности. Социальные сети представляются как персонажи и дают задание, соответствующее специализации социальной сети.

*Приложение 4*

«Чемпионат по творчеству» - мероприятие, сочетающее в своем формате спортивные и творческие начала. Командам необходимо на время выполнять определенные творческие задачи (нарисовать, изготовить, обменятся ресурсами и т.д.) Оценивается как результат творческой деятельности, так и работа команды.

*Приложение 5*

Квест-игра «Игры народов мира» - Ребятам предстоит отправится в десяток стран и попробовать выйти победителем в играх которые играют дети по всему миру.

*Приложение 6*

Экономическая игра «Дом дружбы народов»- На поле организуются интерактивные площадки (подворья). Команда презентует как свою страну так и участвует в площадках других отрядов.

*Приложение 7*

«Бразильский карнавал» - выставка костюмов, платформ с использованием реквизита, плакатов.

*Приложение 8*

Дефиле «Ожившая мумия» - Презентация костюмов в тематике Древнего Египта.

*Приложение 9*

«Большие интеллектуальные игры» - Шахматные фигуры, изготовленные за день до этого на конкурс, используются как проекция игры, которую играют дети на обычной шахматной доске. Таким образом сложный и непонятный турнир становится театрализованной реконструкцией игры.

*Приложение 10*

«Большие гонки» - Формат в котором ребята соревнуются в разных как творческих, так и спортивных играх. При этом активно используется реквизит, и особое внимание уделяется группе поддержки команд.

*Приложение 11*

Игра «Даша путешественница» - представляет собой упрощенный формат интеллектуальной игры, в которой дети смогут проявить свои способности к логическому мышлению.

*Приложение 12*

«Чемпионат по несуществующим видам спорта» - видоизмененный формат веселых стартов с активным участием команды вожатых, которая задает шутливый тон проведения мероприятия.

*Приложение 13*

«На поиски сокровищ» - игра в которой ребятам предстоит проявить внимательность и терпение, для того чтобы собрать предметы одного цвета.

*Приложение 14*

«Играриум» - единая площадка для проведения множества игр. Похоже с форматом «Чемпионат дворовых игр» и «Игры народов мира» (прил. 5). Для организации проведения могут активно привлекаться отряды старшей дружины.

**Приложения к 5 смене: «Секреты нашей страны – приключения в Стране Чудес»**

*Приложение 1*

РВС «Вниз по кроличьей норе» - каждый отряд получает лист вопросов-заданий, на которые необходимо всей командой (не разделяясь) найти верные ответы как можно быстрее. Пример вопросов-заданий:

* Как зовут педагога-организатора?
* Плакат, с какой надписью висит на столовой?
* Сколько ступенек по дороге от третьего к первому корпусу?
* Какого цвета глаза у старшего вожатого?

Вопросы-задания составляются таким образом, чтобы подростки могли познакомиться с территорией, пообщаться с педагогическим составом.

Каждый отряд за прохождение РВС получает «купон», который на следующее утро перед сбором-планированием (Приложение 3) обменивает на комплект положенной отряду канцелярии. Первые три отряда, справившиеся с заданием раньше, получают вместо обычного «золотой купон», который обменивают на особый комплект канцелярии.

*Приложение 2*

Дискотека «Кролик снова опаздывает» - отряды танцуют в отрядных кругах и в течение мероприятия в каждом кругу «появляется» Белый Кролик, немного танцует и, сообщая, что очень опаздывает, убегает

*Приложение 3*

Сбор-планирование; записка от главного мудреца:

«Мои дорогие пока ещё незнакомые друзья! Мы в беде! Красная Королева захватила власть! Только Бравный отряд может остановить её! Времени почти не осталось! В добрый дальний, друзья! Скоро встретимся!»

*Приложение 4*

«Один на один»: квест-баттл, станции и маршрутные листы продуманы так, чтобы отряд на каждой станции оказывался вместе с другим, причем каждый раз с новым. Максимальный балл за прохождение станции при успешном выполнении задания получает победивший в баттле отряд, другой получает половину от максимально возможного.

Например, если в лагере 6 отрядов, то в игре 6 станций, а на станциях они окажутся так:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Станция | 1 отряд | 2 отряд | 3 отряд | 4 отряд | 5 отряд | 6 отряд |
| 1 | 1 раунд | 1 раунд |  | 2 раунд | 2 раунд |  |
| 2 | 2 раунд | 5 раунд | 2 раунд | 5 раунд | 3 раунд | 3 раунд |
| 3 |  | 4 раунд | 5 раунд |  | 5 раунд | 4 раунд |
| 4 | 4 раунд | 3 раунд | 3 раунд | 1 раунд | 4 раунд | 1 раунд |
| 5 | 5 раунд | 2 раунд | 4 раунд | 4 раунд | 2 раунд | 5 раунд |
| 6 | 3 раунд |  | 1 раунд | 3 раунд |  | 1 раунд |

*Приложение 5*

Квест «Куда пропал Король»: Вводные: Красная и Белая Королевы – сёстры. Раньше Страной Чудес правил их отец, но однажды утром пропал из Подземья. Во дворце определенно что-то знают, но чтобы понять, что же произошло, нужны детективы. Живущие во дворце бродят по территории, каждый знает часть истории, но может сказать правду или солгать. Что-то они расскажут вам так, а другую информацию придется добыть. За определенную помощь они могут дать подсказки. Куда же пропал Король и кто в этом виноват?

Решение, к которому нужно прийти исходя из частей легенды и подсказок: Король покинул Страну Чудес, устав от постоянных ссор своих дочерей. Его надоумил Первый Министр (персонаж игры), а помог ему Казначей. Королевский Шут открыто смеялся над этим, но ему никто не верил. Стражник получил кошель золотых за молчание.

*Приложение 6*

«МиМ» - мистер и мисс лагеря. Домашнее задание – образы придворних, сценка из книг или фильмов в творческой переработке.

*Приложение 7*

«Челлендж-квест» - каждая станция – известный челлендж. Перед подведением итогов общий сбор и танец РИО «Челлендж»

*Приложение 8*

Квест «Любимая мелодия» - аккорды для часто исполняемой на смене песни под гитару находятся на станциях. Если задание на станции выполнено не верно – модератор отдает другие аккорды. Собранные по всем станциям аккорды в нужном порядке отдаются гитаристу, по его игре отряды определяют, верно ли выполнено задание и сколько ошибок было допущено. У каждого отряда есть один шанс исправить ошибки.

*Приложение 9*

«Придворный баттл» - по принципу «каждый с каждым» отряды в танцах соревнуются друг с другом. Каждый отряд разучивает танцевальные восьмерки в разных стилях по числу команд-соперников.

*Приложение 10*

Станционная игра «День Земли» - на станциях дети знакомятся с фактами о нашей планете, экологии и том, как уберечь Землю, за выполненные задания получают части изображения планеты.

*Приложение 11*

Фотокросс «Пикет» - на заданные темы (социальные проблемы) необходимо придумать высказывания как для пикета, написать их на картоне и сделать креативные фото. Оценивается оригинальность, соответствие фразы заявленной тематике, массовость.

*Приложение 12*

Город Мастеров – дети старших отрядов и часть вожатых распределяются по территории лагеря и проводят различные мастер-классы для остальных подростков. Побывав на станции и чему-то научившись, подросток получает игровую валюту, которая в конце игры подсчитывается у каждого отряда. Валюту отряд обменивает на призы. Так же индивидуальная награда предусмотрена для тех подростков, кто в личном зачёте соберёт больше валюты, то есть обучится большему числу «ремёсел»

*Приложение 13*

Зазеркальный квест – по территории лагеря спрятаны зеркала (большие и маленькие), получая подсказки за решение головоломок в штабе игры, подростки должны сделать селфи в зеркалах всем отрядом.

Приложение 14

КАМ «Из киноэкрана»: от каждого отряда выступают девочка и мальчик. Они жребием получают роли персонажей из разных фильмов. Задача в «домашнем задании» показать, что было бы, если бы эти персонажи встретились.

Если отрядов 6, то персонажи могут сочетаться так:

|  |  |
| --- | --- |
| Золушка | Буратино |
| Китнисс Эвердин | Капитан Джек Воробей |
| Мисс Перегрин | Аватар |
| Гермиона Грейнджер | Шрэк |
| Малифисента | Шерлок Холмс |
| Мальвина | Бэтмен |

Приложение 15

Шоу «Две звезды» - творческий номер от вожатого и ребенка от каждого отряда.