

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Титовская средняя общеобразовательная школа имени М.Ф.Кавалерова»
171521, Тверская область, Кимрский муниципальный округ, д. Титово, д.77/А
тел.8(482-36) 7-42-52, kimr.titovsk@tvershkola.ru, сайт: titovskaysosh.nubex.ru



УТВЕРЖДАЮ

Директор школы

 Чжен Т.В.

Программа
летней профильной смены «Дружба народов»,
посвященная году единства народов России
Пришкольного лагеря
дневного пребывания детей

Титово. 2026г

Оглавление

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ	3
1.1. Концептуальное обоснование и педагогическая идея программы	4
1.2. Нормативно-правовая база	5
1.3. Актуальность и новизна	5
ЦЕЛЕВЫЕ ОРИЕНТИРЫ ПРОГРАММЫ	7
2.1. Цель и задачи	7
2.2. Прогнозируемые результаты	7
МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	8
3.1. Структура построения программы	8
3.2. Система детского самоуправления	8
3.3. Синхронизация Программы летней профильной смены	9
ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	10
4.1. Основные этапы	10
4.2. Ключевые мероприятия	11
УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	11
5.1. Организационные условия	11
5.2. Материально-технические условия	11
5.3. Информационно-методические условия	12
5.4. Кадровые условия	12
ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ	12
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	16
Приложение 1	17
Приложение 2	33

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

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

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Концептуальное обоснование и педагогическая идея программы

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

Программа летней профильной смены «Дружба народов» (далее Программа) призвана подчеркнуть важность укрепления межнационального единства и сохранения культурного многообразия нашей страны. Особое внимание уделяется Тверской области — региону, где исторически проживают в мире и согласии различные этносы. По информации Регионального отделения Тверской области Общероссийской общественно - государственной организации «Ассамблея народов России» в Тверской области проживает более 100 национальностей².

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

В основе реализации Программы лежат два методологических подхода, утвержденных Федеральной программой воспитательной работы³: системно-деятельностный и аксиологический подход.

Системно-деятельностный подход подразумевает организацию воспитательной деятельности, в которой главное место отводится активной, разносторонней, самостоятельной познавательной деятельности ребенка и специальным образом организованной совместной деятельности детей,

¹ Указ Президента Российской Федерации от 25.12.2025 № 962 "О проведении в Российской Федерации Года единства народов России"

<http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202512250003?ysclid=mngdaz1ucb823815963>

² Региональное отделение Общероссийской общественно - государственной организации «Ассамблея народов России» Тверской области <https://tver.ogonr.ru/>

³ Приказ Минпросвещения России от 17.03.2025 № 209

<http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202503310005>

вожатых и педагогических работников в условиях временного детского коллектива, развитию их субъектной позиции.

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

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

1.2. Нормативно-правовая база

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

Правовая основа программы базируется на следующих ключевых документах:

- Конституция РФ;
- Конвенция ООН о правах ребенка.

Федеральные законы:

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

Указы Президента и стратегии:

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

Ведомственные акты:

- Приказ Минпросвещения России от 17.03.2025 № 209 «Об утверждении федеральной программы воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления и календарного плана воспитательной работы».

1.3. Актуальность и новизна

Актуальность. Современному специалисту, организующему детский отдых, а также непосредственно взаимодействующему с детьми в

⁴ Там же

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

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

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

Отличительные особенности:

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

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

1.4. Особенности участников программы

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

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

- Для младших подростков 11-14 лет – вовлечение в исследовательскую и творческую деятельность, изучение культурного наследия народов.

- Для старших подростков 15-17 лет – организация и проведение мероприятий, направленных на укрепление межнационального диалога, развитие патриотизма и лидерских качеств.

ЦЕЛЕВЫЕ ОРИЕНТИРЫ ПРОГРАММЫ

2.1. Цель и задачи

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

Задачи по направлениям:

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

2.2. Прогнозируемые результаты

Предметные:

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

Метапредметные:

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

Личностные:

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

МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Структура построения программы

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

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

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

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

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

Тематический блок: «Край Тверской – мой край родной»

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

3.2. Система детского самоуправления

Уровни:

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

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

Функционал:

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

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

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

Необходимо синхронизировать информацию следующим образом:

Содержание структурных элементов Программы летней профильной смены «Дружба народов»	Содержание разделов Программы воспитательной работы организаций отдыха детей и их оздоровления Тверской области
1. Пояснительная записка 1.1. Концептуальное обоснование и педагогическая идея программы 1.3. Актуальность и новизна	Раздел I. Общие положения
2. Целевые ориентиры программы 2.1. Цель и задачи	Раздел II. Целевой раздел Программы
3. Механизм реализации программы 3.2. Система детского самоуправления	Раздел III. Содержательный раздел Инвариантный модуль «Детское самоуправление» Инвариантный модуль «Инклюзивное пространство» Инвариантный модуль «Психолого-педагогическое сопровождение»
4. Основные этапы и содержание программы 4.1. Основные этапы 4.2. Ключевые мероприятия	Раздел III. Содержательный раздел Блоки «Мир», «Россия», «Человек» Инвариантные модули: «Спортивно-оздоровительная работа»

	<p>«Культура России»</p> <p>«Профориентация»</p> <p>«Коллективная социально значимая деятельность в Движении Первых»</p> <p>Вариативные модули:</p> <p>«Экскурсии и походы» (при наличии)</p> <p>«Кружки и секции» (при наличии)</p> <p>«Цифровая и медиа-среда» (при наличии)</p> <p>«Проектная деятельность» (при наличии)</p> <p>«Детская дипломатия и международные отношения» (при наличии)</p>
<p>5. Условия реализации программы</p> <p>5.1. Организационные условия</p> <p>5.2. Материально-технические условия</p> <p>5.3. Информационно-методические условия</p> <p>5.4. Кадровые условия</p>	<p>Раздел IV. Организационный раздел</p> <p>Партнерское взаимодействие</p> <p>Взаимодействие с родительским сообществом</p> <p>Материально-техническое обеспечение</p> <p>Методическое обеспечение</p> <p>Кадровое обеспечение</p>
<p>6. Оценка результативности</p>	<p>Раздел IV. Организационный раздел</p> <p>Этап последствия</p> <p>Анализ воспитательной работы</p>

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

4.1. Основные этапы

Подготовительный этап:

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

Организационный период смены:

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

Основной период смены:

- тематические дни по Программе;

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

Итоговый период смены:

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

Этап последствий:

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

Анализ воспитательной работы:

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

4.2. Ключевые мероприятия

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

- 1 блок Фестиваль «Сказки у общего костра»
- 2 блок Музыкальный фестиваль «Песни моей семьи»
- 3 блок Фестиваль «Диалог культур»

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

5.1. Организационные условия

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

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

5.2. Материально-технические условия

Перечень оборудования:

- Спортивный инвентарь (мячи, скакалки, обручи, теннис и т.д.);
- Канцелярские принадлежности (ватман, краски, фломастеры и т.д.);

- Мультимедийное оборудование (проектор, экран, аудиоаппаратура и т.д.);

- Настольные игры;

- Материалы для творчества (цветная бумага, клей, пластилин и т.д.).

5.3. Информационно-методические условия

- Обучение кадрового состава,

- Проведение педагогических и методических советов, консультаций в процессе подготовки и реализации Программы

- Подбор методической литературы для использования в процессе подготовки проектов в ходе реализации Программы

5.4. Кадровые условия

Рекомендуемое кадровое обеспечение:

№ п/п	Должность	Количество
1	Начальник лагеря	1
2	Воспитатель	из расчета 1 на отряд
3	Вожатый	из расчета 2 на отряд
4	Инструктор по физической культуре	1
5	Педагог-психолог	1
6	Педагог дополнительного образования	по факту нагрузки
7	Медицинский работник	1 (по договору)

ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ

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

Система оценки включает три этапа:

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

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

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

Критерии и показатели оценки по направлениям

Направление	Критерии результативности	Показатели и методы оценки
Гражданско-патриотическое	Сформированность уважения к государственным символам и истории родного края	<ul style="list-style-type: none"> – Правильное исполнение Гимна РФ на линейках (наблюдение). – Знание символов (опрос, викторина) - знание традиций народов, проживающих на территории Тверской области. – Наличие проектов о малой Родине (выставка, защита).
Духовно-нравственное	Уровень толерантности, эмпатии, культуры поведения	<ul style="list-style-type: none"> – Снижение количества конфликтных ситуаций (фиксация вожатыми, психологом). – Положительная динамика по методике «Цветовой тест отношений» (на начало и конец смены). – Участие в мероприятиях, посвященных культуре народов РФ.
Физическое развитие и ЗОЖ	Укрепление здоровья, освоение норм ЗОЖ	<ul style="list-style-type: none"> – Динамика физических показателей (тесты: бег, прыжки, подтягивания – в начале и конце смены). – Отсутствие травматизма (статистика медпункта). – Знание принципов здорового питания.
Творческое развитие	Наличие творческого	<ul style="list-style-type: none"> – Количество и качество творческих работ (поделки,

Направление	Критерии результативности	Показатели и методы оценки
	продукта, расширение кругозора	медиа-ролики, посты, рисунки) – Участие в конкурсах и фестивалях (грамоты, дипломы). – Защита индивидуального или группового проекта.
Экологическое воспитание	Сформированность ответственного отношения к природе	– Участие в экологических акциях – Сформированность экопривычек (сортировка мусора, экономия воды) – наблюдение, опрос.
Социализация и самоуправление	Развитие лидерских качеств, навыков командной работы	– Функционирование актива лагеря (протоколы заседаний, реализованные инициативы). – Динамика уровня сплоченности отряда (социометрия) – Навыки самоорганизации (дежурство, планирование дня) – чек-листы отрядных дел.

Формы фиксации и предъявления результатов

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

Удовлетворенность участников

Для оценки удовлетворенности детей и родителей используются:

Анкета «Мое лето в лагере» (закрытые и открытые вопросы), родительское онлайн-анкетирование (через мессенджеры или официальный канал лагеря), «Копилка пожеланий» (почтовый ящик для отзывов и предложений).

Результативность смены считается высокой, если не менее 80% детей демонстрируют положительную динамику по 2/3 показателей; реализовано не менее 80% запланированных мероприятий; уровень удовлетворенности детей и родителей составляет не менее 85% (по данным анкетирования).

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Нормативные документы:

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

Методическая литература:

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

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Тематический блок «Россия – семья народов»

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

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

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

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

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

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

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

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

Тематический блок «Большая семья – тверская традиция»

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

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

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

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

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

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

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

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

Тематический блок «Край Тверской – мой край родной»

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Методические рекомендации по проведению тематических блоков

Блок «Россия – семья народов»

Раздел I для детей 7-10 лет

День 1 «День дружбы»

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

Цели:

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

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

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

Продолжительность: 1,5 часа

Форма проведения: командный квест с элементами тимбилдинга

Количество участников: от 2 до 6 команд по 8–12 человек

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

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

Ведущий:

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

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

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

2. Станции (каждая по 10–15 минут)

Станция 1. «Переправа доверия» (физическое испытание)

Ведущий: инструктор по спорту.

Задание:

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

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

Плоты можно передавать друг другу, переправляя их с берега на берег.

Цель: отработать координацию, терпение и взаимопомощь.

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

Станция 2. «Тропа доверия» (психологическое упражнение)

Ведущий: тренер по командообразованию.

Задание:

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

Цель: почувствовать ответственность за других, научиться чётко передавать информацию и доверять.

Результат: фрагмент кода (буквы «Ж»).

Станция 3. «Творческий взрыв» (креативная)

Ведущий: художник-аниматор.

Задание:

Команда получает задание создать «живую скульптуру» на тему «Единство» или «Дружба». Можно использовать всех участников, допускаются движения, звуки, короткие сценки. Через 7 минут команда представляет скульптуру ведущему, который оценивает оригинальность, слаженность и раскрытие темы.

Альтернатива: коллективный плакат «Мы – команда» – каждый участник по очереди подходит к листу и рисует одну деталь, передавая фломастер следующему. Получается общий рисунок.

Результат: фрагмент кода (буква «Б»).

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

Ведущий: физрук.

Задание:

Эстафеты, направленные на слаженность, а не на скорость:

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

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

Ведущий: стратег.

Задание:

Команде даётся проблемная ситуация, например: «Вы заблудились в лесу. У вас есть спички, компас, бутылка воды, верёвка и аптечка. Нужно за 5 минут принять коллективное решение: что делать, распределить роли (кто ищет дрова, кто разводит костёр, кто остаётся на месте и т.д.). Затем представить свой план ведущему».

Критерии: умение слушать, аргументировать, приходить к общему решению.

Результат: фрагмент кода (буква «У»).

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

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

Ведущий:

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

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

Ведущий:

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

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

Ведущий:

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

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

4. Рефлексия (в отрядах после мероприятия)

Вожатые обсуждают с ребятами:

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

Реквизит и оформление

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

Примечания для организаторов

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

Задание: Ученый (ведущий) говорит: "Чтобы собрать макет Супер-мозга, нам нужно сделать объемную звезду (или ракету, или любой простой объект)". Но ни у кого нет всего сразу.

Как играют: В дело вступает Курьер. Он бегает к другим отделам и вежливо просит: "Дайте нам, пожалуйста, линейку, мы вам потом дадим клей". Но просто так отдать нельзя — нужно договориться. Можно меняться.

Результат: Все вместе (с помощью Курьеров и переговоров) собирают один общий объект на столе у ведущего или каждая команда делает свою деталь для общей большой поделки.

Этап 5: «Сборка Супер-мозга» (Финал, 10 мин)

Все команды собираются вместе в большой круг. У них на руках несколько деталей (кусочки пазла или элементы поделки) с предыдущих этапов.

Задание: Из этих кусочков нужно сложить ОДНУ большую общую картинку (например, большое солнце с лучиками, на каждом лучике — качество: "Дружба", "Помощь", "Смех").

Главное условие: Класть детали должны представители от каждой команды по очереди, советуясь со всеми. Нельзя, чтобы один ребенок собрал всё.

Кульминация: Когда картина собрана, ведущий говорит: "Ура! Супер-мозг собран! А вы знаете, почему он работает? Потому что каждый из вас был важной деталью! Давайте запустим его!" (Все хлопают, топают, кричат общую кричалку, например, "Мы — команда!").

Завершение (Рефлексия в игровой форме, 5 мин)

Все сидят вокруг собранного "Супер-мозга" (общей картинки).

Ведущий задает простые вопросы, кидая мягкий мячик:

Кому сегодня было трудно, когда глаза были закрыты? Кто помог?

Кто сегодня был самым быстрым курьером?

Кто нашел друга из другого отдела?

Что было самым веселым?

Награда:

Каждый ребенок получает "Удостоверение младшего научного сотрудника Команды Мечты" (красочная бумажка) и, например, конфету-витаминку "Для усиления мозговой деятельности".

Концерт открытия смены «Дружба народов»

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

Структура (20–30 мин):

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

День 3 «Единство»

Тренинг общения «Секреты понимания»

Продолжительность: 1 час 15 минут

Форма проведения: групповая работа в кругу с элементами игр, упражнений и обсуждений

Количество участников: 10–20 человек (оптимально 12–15)

Место проведения: уютное помещение или тенистая поляна (дети должны сидеть в кругу на стульях, подушках или на траве)

Цели тренинга

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

Структура тренинга

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

Необходимые материалы

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

Ход тренинга

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

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

Ведущий:

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

Правила тренинга (обсуждаются и принимаются всеми):

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

2. Разминка. Знакомство и контакт (10 минут)

Игра «Имя и движение»

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

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

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

Игра «Передай улыбку»

Цель: настроить на доброжелательное общение.

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

3. Основная часть (40 минут)

Блок 1: Слушаем и слышим (12 минут)

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

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

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

Обсуждение:

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

Упражнение «Слушаем тишину»

Цель: развитие внимания и умения концентрироваться на звуках.

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

Блок 2: Говорим и понимаем (15 минут)

Игра «Объясни без слов»

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

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

Обсуждение:

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

Упражнение «Комплименты»

Цель: научить говорить приятные слова и принимать их.

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

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

Ведущий раздаёт бумагу и карандаши.

Задание: «Нарисуйте своего героя. Это может быть кто угодно: пожарный, мама, ваш друг, а может быть, вы сами!»

После рисования несколько желающих показывают рисунок и рассказывают, почему их герой — герой.

Финальные слова ведущего: «Каждый из вас сегодня молодец. Вы поняли самое главное: герой — это не тот, у кого есть плащ и суперсила. Герой — это тот, у кого доброе сердце. И вы тоже можете быть героями каждый день, просто помогая другим. Давайте поаплодируем друг другу!»

Результат:

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

Смотр строя и песни

Цели

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

Формат (1 час)

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

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

Структура

1. Старт (5 минут)

- Общий сбор. Ведущий объявляет: «У вас есть 15 минут, чтобы превратиться в армейское подразделение!»
- Отряды разбегаются готовиться.

2. Подготовка (20–30 минут)

- Отряды самостоятельно (с помощью вожатого) придумывают речёвку, выбирают песню, договариваются о внешнем виде, репетируют.

3. Смотр (30–40 минут)

- Каждый отряд по очереди выходит на импровизированный плац.
- Программа выступления:
 1. Командир громко объявляет: «Отряд (название) для прохождения торжественным маршем построен!»
 2. Отряд делает шаг вперёд и хором кричит речёвку (можно на месте).
 3. Проходит круг (или до определённой точки) строевым шагом, стараясь держать равнение.
 4. Поёт один куплет песни (можно на месте или во время марша).
- Жюри (вожатые, гости) оценивает: громкость, дружность, оригинальность, внешний вид.

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

6. Заключение (3–5 минут)

Ведущий:

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

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

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

Викторина «Богатыри и герои»

Длительность: 20–25 минут

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

1. Вступление (2 минуты)

Ведущий:

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

2. Вопросы (10–12 минут)

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

Блок 1. Богатыри былинные

1. Как звали самого известного богатыря, который 33 года пролежал на печи, а потом победил Соловья-разбойника?

- А) Добрыня Никитич
- Б) Алёша Попович
- В) **Илья Муромец**

(Пояснение: Илья Муромец – самый сильный и почитаемый богатырь)

2. Кто из богатырей был сыном попа (священника)?

- А) Илья Муромец
- Б) **Алёша Попович**
- В) Святогор

(Пояснение: Алёша Попович – самый молодой и хитрый богатырь)

3. Как звали богатыря, который был известным дипломатом и знал несколько языков?

- А) **Добрыня Никитич**
- Б) Микула Селянинович
- В) Василий Буслаев

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

Блок 2. Оружие и доспехи

4. Что из этого НЕ является оружием, а защищает тело воина?

- А) Меч
- Б) **Кольчуга**

- В) Копьё
(Пояснение: Кольчуга – рубашка из металлических колец, защищала от ударов)

5. **Как назывался головной убор богатыря?**

- А) Каска
- Б) **Шлем**
- В) Фуражка
(Пояснение: Шлем защищал голову от стрел и мечей)

6. **Какое оружие богатыри использовали для боя на дальнем расстоянии?**

- А) Палица
- Б) Нож
- В) **Лук и стрелы**

Блок 3. Подвиги и приключения

7. **С кем сражался Илья Муромец?**

- А) С Змеем Горынычем
- Б) **С Соловьём-разбойником**
- В) С Кощеем Бессмертным

8. **Кого победил Добрыня Никитич в главном своём подвиге?**

- А) **Змея Горыныча**
- Б) Тугарина Змеевича
- В) Идолище Поганое

9. **Какой богатырь был не только воином, но и пахарем (оратаем)?**

- А) Святогор
- Б) **Микула Селянинович**
- В) Вольга Всеславьевич
(Пояснение: Микула – богатырь-крестьянин, его силу никто не мог превзойти в труде)

Блок 4. Сказочные и исторические герои

10. **Как звали князя, который крестил Русь?**

- А) **Владимир Красное Солнышко**
- Б) Ярослав Мудрый
- В) Александр Невский
(Пояснение: Князь Владимир – тот самый, при котором Русь приняла православие, в былинах его часто называют ласково)

11. **Кто из этих героев жил на самом деле, а не только в сказках?**

- А) Илья Муромец (считается, что у него был прототип, но он стали героем былин)
- Б) **Александр Невский** (реальный князь, защитник Руси)
- В) Соловей-разбойник

12. **Как звали девочку, которая спасла братца, унесённого гусями-лебедями? (Это скорее разминка)**

- А) Машенька
- Б) **Алёнушка**
- В) Настенька

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

Если дети засиделись, можно провести две короткие игры:

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

г) Конкурс «Копилка вежливости»

Давайте устроим небольшое соревнование и пополним нашу копилку хороших слов.

Разделимся на две команды:

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

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

д) Секреты успешного разговора

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

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

3. Заключение. Притча «Все в твоих руках»

Наше занятие подходит к концу.

— Что сегодня было для вас самым неожиданным?

— Какой секрет общения вы возьмете с собой?

А закончить мне хочется одной мудрой историей.

Давным-давно в горах жил мудрец. Люди шли к нему за советом, и он помогал каждому.

Одному завистнику это не нравилось. Он решил опозорить мудреца. Поймал бабочку,

зажал ее в кулаке и пошел к мудрецу с вопросом:

— Скажи, что у меня в руке?

Мудрец ответил: — Бабочка.

— А какая она: живая или мертвая? — хитро спросил завистник, думая про себя: «Скажет «живая» — я сдавлю ее, скажет «мертвая» — я разожму пальцы, и она улетит».

Но мудрец посмотрел на него и тихо сказал: — **Все в твоих руках.**

Помните, ребята, ваше настроение, ваши друзья и то, как сложится ваш разговор — все это в ваших руках. Учитесь общаться, ищите нужные слова, и тогда у вас все будет хорошо!

День 7

«Хранители культуры»

Программа фестиваля «Сказки у общего костра»

Сам фестиваль строится следующим образом:

1. **Зачин** (Сбор у костра). Ведущие в народных костюмах объявляют об открытии, звучит «сказительская» музыка (гусли, варган, курай). Зажигается символический «общий костер» (можно использовать пиротехнический эффект, оранжевые ткани с подсветкой и вентилятором или просто включить светодиодную гирлянду,

День 1 «День дружбы»

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

Цели:

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

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

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

Продолжительность: 1,5 часа

Форма проведения: командный квест с элементами тимбилдинга

Количество участников: от 2 до 6 команд по 8–12 человек

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

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

Ведущий:

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

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

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

2. Станции (каждая по 10–15 минут)

Станция 1. «Переправа доверия» (физическое испытание)

Ведущий: инструктор по спорту.

Задание:

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

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

Плоты можно передавать друг другу, переправляя их с берега на берег.

Цель: отработать координацию, терпение и взаимопомощь.

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

Станция 2. «Тропа доверия» (психологическое упражнение)

Ведущий: тренер по командообразованию.

Задание:

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

Цель: почувствовать ответственность за других, научиться чётко передавать информацию и доверять.

Результат: фрагмент кода (буквы «Ж»).

Станция 3. «Творческий взрыв» (креативная)

Ведущий: художник-аниматор.

Задание:

Команда получает задание создать «живую скульптуру» на тему «Единство» или «Дружба». Можно использовать всех участников, допускаются движения, звуки, короткие сценки. Через 7 минут команда представляет скульптуру ведущему, который оценивает оригинальность, слаженность и раскрытие темы.

Альтернатива: коллективный плакат «Мы – команда» – каждый участник по очереди подходит к листу и рисует одну деталь, передавая фломастер следующему. Получается общий рисунок.

Результат: фрагмент кода (буква «Б»).

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

Ведущий: физрук.

Задание:

Эстафеты, направленные на слаженность, а не на скорость:

5. «Сцепка вагонов» – команда бежит, держась за пояс друг друга, нужно обежать стойку и вернуться, не расцепившись.

6. **«Кенгуру»** – мяч зажат между коленями, нужно допрыгать до финиша и передать эстафету следующему. Если мяч упал, вся команда начинает сначала (чтобы стимулировать поддержку).
 7. **«Перекасти поле»** – команда встаёт в круг, подбрасывает большой надувной мяч и не даёт ему упасть, считая количество ударов. Нужно сделать не менее 10 ударов, при этом каждый раз мяч должен коснуться рук разных людей.
 8. **Общий финиш** – вся команда одновременно пересекает линию финиша, взявшись за руки.
- Результат:** фрагмент кода (буква «А»).

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

Ведущий: стратег.

Задание:

Команде даётся проблемная ситуация, например: «Вы заблудились в лесу. У вас есть спички, компас, бутылка воды, верёвка и аптечка. Нужно за 5 минут принять коллективное решение: что делать, распределить роли (кто ищет дрова, кто разводит костёр, кто остаётся на месте и т.д.). Затем представить свой план ведущему».

Критерии: умение слушать, аргументировать, приходить к общему решению.

Результат: фрагмент кода (буква «У»).

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

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

Ведущий:

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

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

Ведущий:

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

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

Ведущий:

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

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

4. Рефлексия (в отрядах после мероприятия)

Вожатые обсуждают с ребятами:

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

Реквизит и оформление

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

Примечания для организаторов

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

День 2 «Команда Будущего»

Деловая игра «Команда мечты»

Цель игры:

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

Этапы игры (проводится 1.5 – 2 часа):

1. Формирование команд и распределение ролей (15 мин)

Команды создаются случайным образом (по 5-7 человек).

Каждый участник получает уникальную **карточку роли**, которую он должен «отработать» в игре. Роли могут быть такими:

- **Капитан (Лидер):** принимает окончательные решения, координирует, следит за временем.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5. Финал: «Постройка плота» (20 мин)

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

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

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

Завершение (Рефлексия) (10 мин)

Все садятся в круг на «построенном плоту».

Ведущий задает вопросы:

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

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

Концерт открытия смены «Дружба народов»

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

Структура (20–30 мин):

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

День 3 «Единство»

Тренинг общения «Секреты понимания»

Продолжительность: 1 час 15 минут

Форма проведения: групповая работа в кругу с элементами игр, упражнений и обсуждений

Количество участников: 10–20 человек (оптимально 12–15)

Место проведения: уютное помещение или тенистая поляна (дети должны сидеть в кругу на стульях, подушках или на траве)

Цели тренинга

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

Структура тренинга

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

Необходимые материалы

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

Ход тренинга

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

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

Ведущий:

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

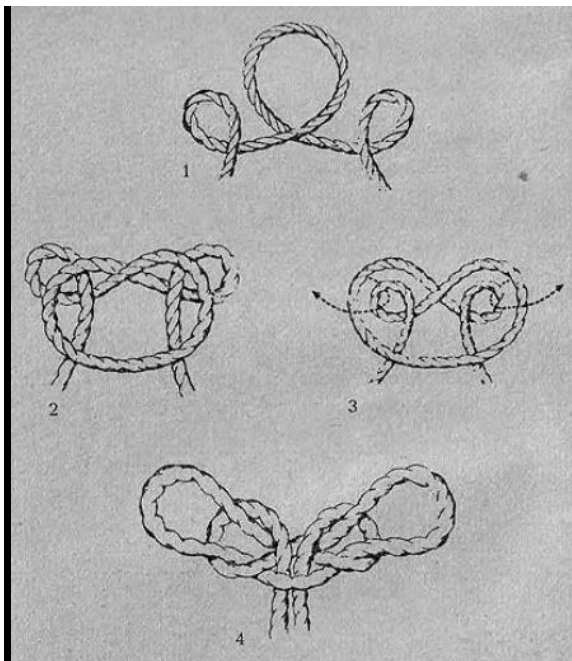
Правила тренинга (обсуждаются и принимаются всеми):

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

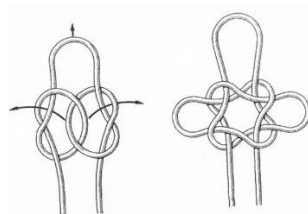
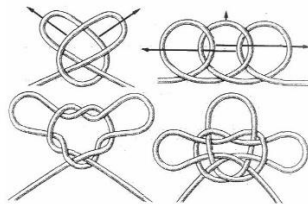
2. Разминка. Знакомство и контакт (10 минут)

Игра «Имя и движение»

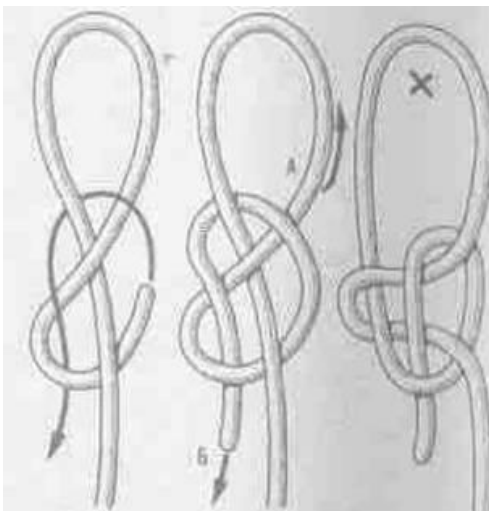
Цель: снять напряжение, запомнить имена, создать комфортную атмосферу.



2. Южный крест



3. Крабья петля



1. «**Родословное дерево**» – из набора карточек (бабушки, дедушки, дети) нужно правильно выстроить семейное древо.
2. «**Дом моей мечты**» – из кубиков/бумаги построить дом и перечислить, что делает семью крепкой.
3. «**Семейный обед**» – сервировка стола или угадывание традиционных блюд по описанию.
4. «**Мамины помощники**» – эстафета: навести порядок (собрать разбросанные вещи) или развесить платочки.
5. «**Семейный альбом**» – из фотографий (карточек) выбрать те, где изображены семейные моменты, и объяснить почему.
6. «**Сказочная семья**» – угадать героев сказок (например, «три медведя», «репка») по описанию или собрать пазл.
7. «**Комплименты**» – каждый участник говорит соседу доброе слово (станция на доверие и тёплую атмосферу).
8. «**Семейные традиции**» – придумать и показать пантомимой одну традицию (встреча Нового года, день рождения, пикник).

Финал: Общее построение. Из собранных ключей (деталей) собирается большая эмблема «Счастливая семья». Все вместе исполняют общий танец или песню «Мы одна семья».

День 3 «Семейный альбом»

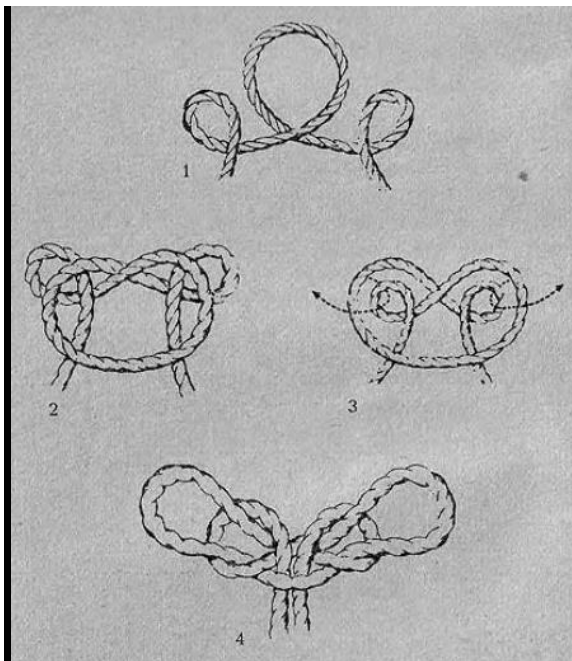
Беседа по теме: «Мастерство в наследство»

Идея: Разговор о том, кем работают родители, бабушки и дедушки, как профессии передаются в семье и почему труд важен для каждого. Беседа строится на личных историях детей, интерактиве и уважении к разным профессиям.

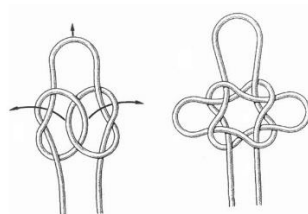
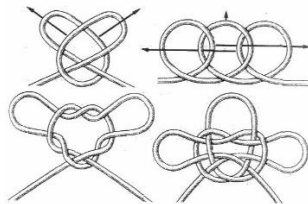
Цель: Познакомить с разнообразием профессий, показать ценность труда, укрепить гордость за свою семью.

Ход беседы (30–40 минут):

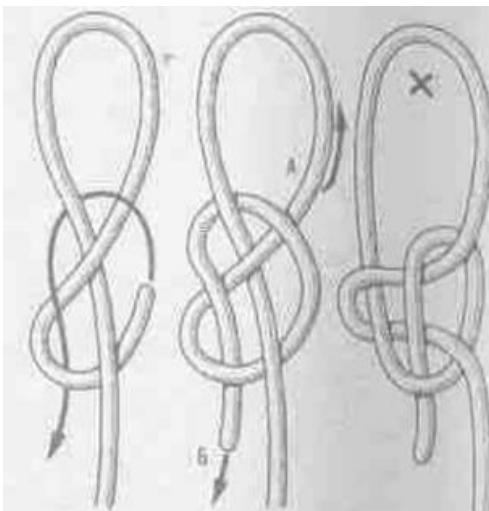
1. **Вступление (5 мин):** Ведущий задаёт вопросы: «Кто знает, кем работают мама и папа? А бабушка?». Рассказывает притчу о важности любого труда.
2. **Основная часть (20 мин):**
 - «**Профессия в загадках**»: Ведущий загадывает загадки о разных профессиях (врач, учитель, строитель, водитель и т.д.), дети хором отвечают.
 - «**Угадай, кто я?**»: Несколько желающих выходят и пантомимой показывают профессию своего родителя, остальные угадывают.
 - «**Семейные династии**»: Ведущий рассказывает о семьях, где несколько поколений работают в одной сфере (примеры из известных семей или просто история). Спрашивает, есть ли у кого-то такие династии в роду.



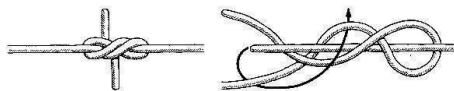
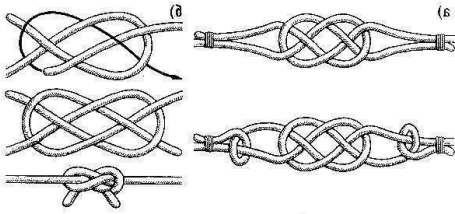
2. Южный крест



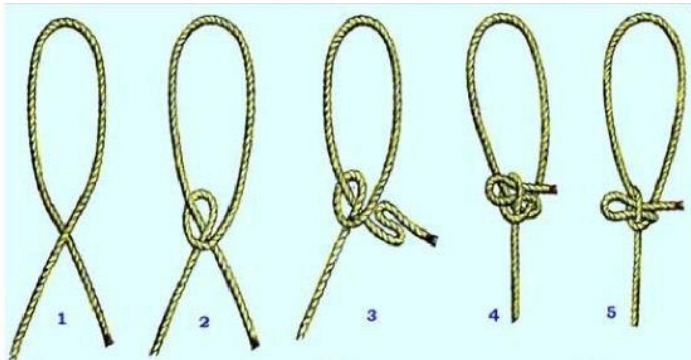
3. Крабья петля



4.Кинжальный



5.Калмыцкий



Концепция мероприятия «Битва хоров»

Идея: «Битва хоров» – это творческое состязание между отрядами, где каждый коллектив представляет вокальный номер. Мероприятие превращает сцену в арену музыкальных поединков, наполняя лагерь драйвом, единством и радостью совместного творчества.

Цели:

- Раскрыть артистические способности детей.
- Сплотить отряды через общее выступление.
- Подарить участникам яркие эмоции и позитивные воспоминания.

Формат проведения: Фестиваль-конкурс, проходящий в один из вечеров смены на главной сцене лагеря. Каждый отряд исполняет одну или две песни (в зависимости от возраста). В жюри – представители администрации, вожатые, возможно, приглашённые гости.

Возрастные категории и требования:

- Младшие отряды (7–10 лет): 1 песня (до 3 минут), допускается фонограмма «плюс», простые движения.
- Средние отряды (11–14 лет): 1–2 песни (до 4 минут), приветствуется «минус» и живое исполнение, сценическое движение.
- Старшие отряды (15–17 лет): 1–2 песни (до 5 минут), обязательный «минус», многоголосие, театрализация номера.

Условия участия:

- В хоре участвует весь отряд вместе с вожатыми.
- Допускаются солисты (не более 3 человек), остальные – подпевка и подтанцовка.

- Песенный хоровод: под руководством вожатых все участники исполняют простую общую песню (например, «Вместе весело шагать»).
4. Кульминация: «Песня от вожатых».
- Вожатые готовят свой сюрприз — они исполняют песню, которую пели в их семьях или которая ассоциируется у них с лагерем. Это показывает детям, что вожатые тоже были детьми и тоже хранят семейные традиции.
5. Финал: «Общий хор».
- Пока жюри подводит итоги, все участники и зрители встают в большой круг и под руководством музыкального руководителя исполняют песню, символизирующую единство и дружбу. Это может быть «Как здорово, что все мы здесь сегодня собралось» (О. Митяев), «Изгиб гитары жёлтой» или «Солнечный круг».
6. Награждение.
- Объявление результатов. Важно наградить не только победителей в основных номинациях, но и отметить специальные призы:
- «Самая трогательная история»
 - «Лучшее исполнение народной песни»
 - «За сохранение семейных традиций»
 - «Приз зрительских симпатий»
 - «Лучшая инсценировка песни»
- Все участники получают дипломы и сладкие призы.
7. Критерии оценки выступлений
- Жюри (вожатые, начальник лагеря, возможно, приглашённый гость) оценивает по следующим критериям:
- Искренность и эмоциональность передачи (насколько прочувствованно исполнение).
 - Качество вокального исполнения (чистота интонирования, слаженность хора).
 - Оригинальность подачи (инсценировка, использование элементов быта, костюмов).
 - Соответствие теме «Семейные песни» (рассказ, предваряющий песню).
 - Общее впечатление и артистизм.

Раздел III

15-17 лет

Методическое наполнение блока «Большая семья – тверская традиция»

День 1 «Семья – это мы»

Тема: «Моя семья — мой маяк: путешествие к семейным ценностям»

Основная идея: Семья — это не просто люди, живущие под одной крышей. Это невидимый, но очень прочный «фундамент» или «маяк», который освещает путь каждому из нас. Ценности — это «кирпичики», из которых строится этот фундамент.

Цель: помочь детям осознать и сформулировать, что такое семья и какие ценности/традиции/правила делают их семью уникальной и крепкой.

Ход беседы (4 этапа)

1. Разминка-погружение (5 минут)

Этот плакат станет нашим общим «письмом в будущее». Он провисит до конца смены как напоминание о наших мечтах, а в финале мы вернемся к нему, чтобы подвести личные итоги и понять, как мы выросли и чему научились.

Музыкальный фестиваль «Песни моей семьи» — это творческий фестиваль-конкурс, посвященный семейным музыкальным традициям. Он призван напомнить детям о ценности семейных уз, о песнях, которые передаются из поколения в поколение, и о том, что музыка объединяет людей независимо от возраста и национальности. Каждый отряд представляет одну или несколько песен, которые имеют значение для их семей или отражают семейные ценности.

Цели:

- **Воспитательная:** Укрепить связь ребят с их семейными корнями, вызвать интерес к истории своей семьи через песни, которые пели бабушки и дедушки.
- **Творческая:** Развить вокальные, артистические и сценические навыки детей, поощрить интерпретацию знакомых мелодий.
- **Командообразующая:** Объединить отряд вокруг общей идеи, создать атмосферу взаимопомощи и поддержки при подготовке номера.
- **Культурно-просветительская:** Познакомить детей с разнообразием музыкального наследия (народные песни, военные, колыбельные, авторские песни разных эпох) и показать, что в каждой семье есть свои сокровища.

Подготовка длится в течение блока и включает несколько шагов, чтобы дети не просто выучили песню, но и прочувствовали её.

Этап 1: «Семейный архив» (Сбор материала)

Каждому отряду даётся задание: провести «исследование» — вспомнить, какие песни поют (или пели) дома, расспросить родителей, бабушек и дедушек по телефону или вспомнить лагерные вечера. Вожатые помогают выбрать одну-две песни, которые будут интересны для исполнения. Это могут быть:

- Колыбельные, которые пела мама.
- Песни, которые пели в походах (под гитару).
- Песни военных лет, если семья хранит память о ветеранах.
- Современные песни, которые любит вся семья.
- Народные песни региона, откуда приехали дети.

Этап 2: «Музыкальная гостиная» (Разучивание и аранжировка)

Отряды разучивают песни. Можно привлечь музыкального работника лагеря или вожатых, владеющих инструментом. Важно обсудить, как лучше исполнить песню: хором, с солистами, добавить элементы инсценировки, подобрать простые движения или рассадить всех вокруг «костра» и создать эффект домашних посиделок.

Этап 3: «История одной песни» (Подготовка рассказа)

Каждый номер должен предваряться небольшим рассказом (1-2 минуты) от членов отряда

о том, почему выбрана эта песня, что она значит для их семей. Это добавит глубины и душевности выступлению.

День 2 «Семейный очаг»

Концепция музыкальной гостиной «Семь нот о главном»

Идея: Уютный вечерний концерт, где музыка становится языком, объединяющим ребят разных возрастов, вожатых и темы семьи, дома, детства. Формат напоминает квартирник или посиделки у костра.

Структура (40–50 минут):

1. **Вступление (ведущий):** Тёплые слова о том, что лагерь — тоже семья. Зажигается символический «домашний очаг» (фонарики или свеча на сцене).

2. **Музыкальные блоки (3–4):**

«Колыбельная» – тихая песня (от вожатых или старших), под которую ребятам раздают мягкие игрушки или звёздочки.

«Детство» – поурри из песен из мультфильмов («Облака», «Улыбка»). Можно караоке с залом.

«Семейный альбом» – лирическая песня о родителях, бабушке, доме («Папа может», «Бабушка рядышком»).

«Вместе весело шагать» – финальная зажигательная песня, которую все поют хором (можно с простыми движениями).

3. **Интерактив:** Минута тишины «Позвони маме мысленно» или запуск бумажных самолётиков с пожеланиями своей семье.

Финал: Общее фото с зажжёнными фонариками телефонов и исполнение песни «Солнечный круг» или «Мы желаем счастья вам».

Игра по станциям «Семейные ценности»

Идея: Команды (отряды) путешествуют по станциям, выполняя задания, связанные с семейными ценностями. На каждой станции они получают «ключ» (часть пазла или жетон). В финале из собранных ключей складывается общий символ (например, «Дом» или «Сердце»).

Станции (7–10 штук, время 5–7 минут):

1. «Родословное дерево» – из набора карточек (бабушки, дедушки, дети) нужно правильно выстроить семейное дерево.
2. «Дом моей мечты» – из кубиков/бумаги построить дом и перечислить, что делает семью крепкой.
3. «Семейный обед» – сервировка стола или угадывание традиционных блюд по описанию.
4. «Мамины помощники» – эстафета: навести порядок (собрать разбросанные вещи) или развесить платочки.

5. **«Семейный альбом»** – из фотографий (карточек) выбрать те, где изображены семейные моменты, и объяснить почему.
6. **«Сказочная семья»** – угадать героев сказок (например, «три медведя», «репка») по описанию или собрать пазл.
7. **«Комплименты»** – каждый участник говорит соседу доброе слово (станция на доверие и тёплую атмосферу).
8. **«Семейные традиции»** – придумать и показать пантомимой одну традицию (встреча Нового года, день рождения, пикник).

Финал: Общее построение. Из собранных ключей (деталей) собирается большая эмблема «Счастливая семья». Все вместе исполняют общий танец или песню «Мы одна семья».

День 3 «Семейный альбом»

Беседа по теме: «Мастерство в наследство»

Идея: Разговор о том, кем работают родители, бабушки и дедушки, как профессии передаются в семье и почему труд важен для каждого. Беседа строится на личных историях юношей и девушек, интерактиве и уважении к разным профессиям.

Цель: Познакомить с разнообразием профессий, показать ценность труда, укрепить гордость за свою семью.

Ход беседы (30–40 минут):

1. **Вступление (5 мин):** Ведущий задаёт вопросы: «Кто знает, кем работают мама и папа? А бабушка?». Рассказывает притчу о важности любого труда.
2. **Основная часть (20 мин):**
 - **«Профессия в загадках»:** Ведущий загадывает загадки о разных профессиях (врач, учитель, строитель, водитель и т.д.), дети хором отвечают.
 - **«Угадай, кто я?»:** Несколько желающих выходят и пантомимой показывают профессию своего родителя, остальные угадывают.
 - **«Семейные династии»:** Ведущий рассказывает о семьях, где несколько поколений работают в одной сфере (примеры из известных семей или просто история). Спрашивает, есть ли у кого-то такие династии в роду.
3. **Рефлексия (5 мин):** Каждый по кругу (или желающие) говорят одно предложение: «Я горжусь своей семьёй, потому что...» или «Когда я вырасту, я хочу быть как мама/папа, потому что...».
4. **Финал:** Общая фотография с рисунками или ладошками, на которых написана профессия семьи. Можно предложить участникам нарисовать дома портрет семьи на работе.

Мастер-класс по созданию символа семьи

Идея: Создание руками юношей и девушек уникального символа, который отражает ценности, традиции и особенности их семьи. Это может быть герб, декоративное панно и др.

Цель: Через творчество осмыслить понятие «семья», развить гордость за свои корни и создать осязаемый символ, который можно увезти домой.

Материалы: Картон, цветная бумага, фетр, лоскутки ткани, нитки, бусины, фломастеры, клей, ножницы, природные материалы (шишки, листья), рамки для фото.

Ход мастер-класса (40–50 минут):

- 1. Введение (5 мин):** Ведущий говорит о том, что у каждой семьи есть свои символы: гербы, фамильные украшения, реликвии. Предлагает сегодня создать свой символ.
- 2. Выбор формата (5 мин):** Участники выбирают, что будут делать:
 - **Герб семьи:** Щит, поделенный на части (увлечения, профессии, традиции).
 - **Древо жизни:** Аппликация дерева с ладошками-листьями (каждый подписывает имя члена семьи).
 - **Фоторамка «Дом»:** Украшение картонной рамки символами (солнце, сердце, очаг).
- 3. Практическая работа (25 мин):** Ребята мастерят под руководством вожатых. Можно включить тихую фоновую музыку.
- 4. Презентация (5 мин):** Желаящие выходят и рассказывают, что означает их символ, почему выбрали такие цвета или элементы.

Финал: Общее фото с работами. Мастер-класс заканчивается мыслью, что самый главный символ семьи — это любовь и забота, а поделка будет напоминать об этом.

Сюжетно-ролевая игра: «Семейный совет»

Идея: Юноши и девушки погружаются в симуляцию семейной жизни: распределяют роли, решают бытовые и финансовые вопросы, учатся договариваться и выходить из конфликтов. Это не просто игра в «дочки-матери», а реалистичный квест о взрослых отношениях и ответственности.

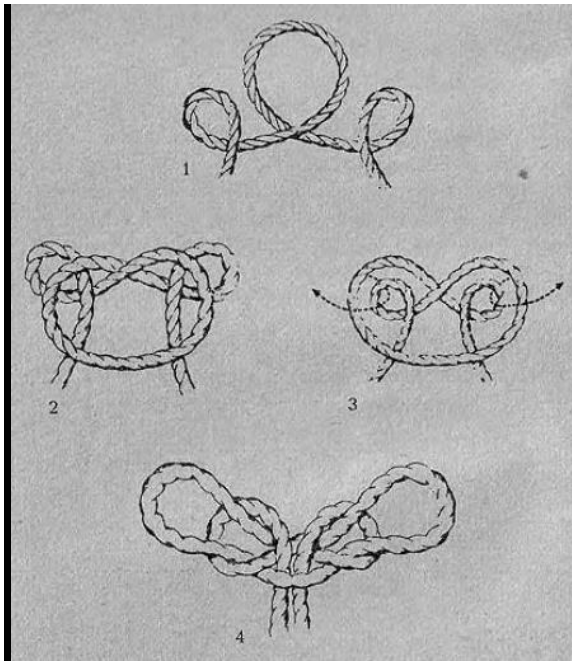
Формат: Команды (игровые семьи) по 5–6 человек. Каждая получает легенду: состав семьи (папа, мама, бабушка, дети-подростки), бюджет, жилищные условия.

Этапы игры (1–1,5 часа):

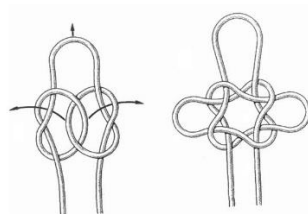
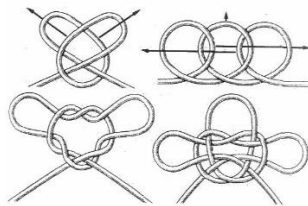
- 1. «Распределение бюджета»** – команда получает условную сумму и список расходов (еда, коммуналка, одежда, развлечения). Нужно уложиться и обосновать выбор.
- 2. «Бытовые ситуации»** – карточки с проблемами (прорвало трубу, ссора с соседями, двойка в школе). Задача – быстро найти решение и обыграть сценку.
- 3. «Семейный досуг»** – придумать и показать традицию выходного дня, которая объединяет всех.
- 4. «Конфликт поколений»** – проигрывание острой ситуации (например, подросток не хочет убираться или поздно возвращаться). Задача – найти компромисс.

Изучаемые узлы:

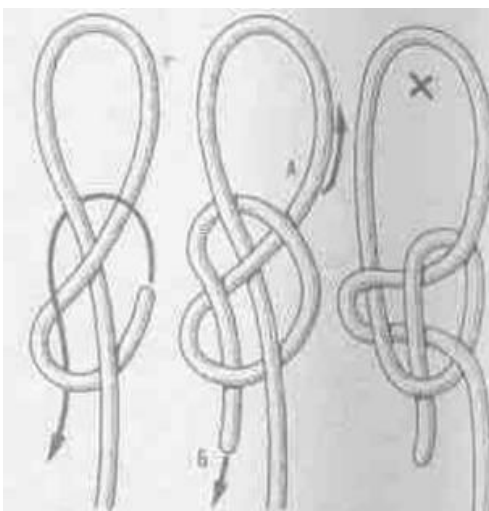
1. Боцманский



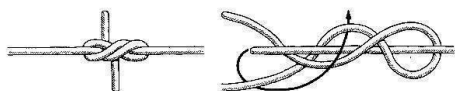
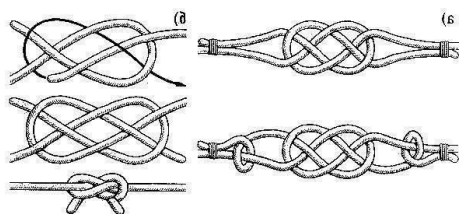
2. Южный крест



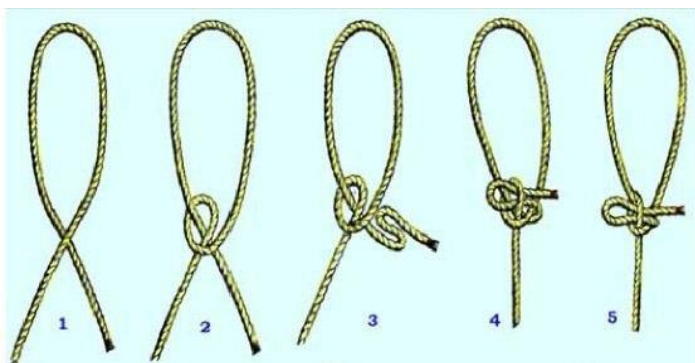
3. Крабья петля



4. Кинжальный



5. Калмыцкий



Концепция мероприятия «Битва хоров»

Идея: «Битва хоров» – это творческое состязание между отрядами, где каждый коллектив представляет вокальный номер. Мероприятие превращает сцену в арену музыкальных поединков, наполняя лагерь драйвом, единством и радостью совместного творчества.

Цели:

- Раскрыть артистические способности детей.
- Сплотить отряды через общее выступление.
- Подарить участникам яркие эмоции и позитивные воспоминания.

Формат проведения: Фестиваль-конкурс, проходящий в один из вечеров смены на главной сцене лагеря. Каждый отряд исполняет одну или две песни (в зависимости от возраста). В жюри – представители администрации, вожатые, возможно, приглашённые гости.

Возрастные категории и требования:

- Младшие отряды (7–10 лет): 1 песня (до 3 минут), допускается фонограмма «плюс», простые движения.
- Средние отряды (11–14 лет): 1–2 песни (до 4 минут), приветствуется «минус» и живое исполнение, сценическое движение.
- Старшие отряды (15–17 лет): 1–2 песни (до 5 минут), обязательный «минус», многоголосие, театрализация номера.

Условия участия:

- В хоре участвует весь отряд вместе с вожатыми.
- Допускаются солисты (не более 3 человек), остальные – подпевка и подтанцовка.

- Разрешены костюмы, реквизит, простые декорации.

Критерии оценки:

- Вокальное исполнение (чистота, слаженность).
- Сценический образ (костюмы, внешний вид).
- Артистизм и режиссура номера.
- Массовость и включённость всех участников.
- Зрительские симпатии (отдельная номинация).

Репертуар: Песни на выбор отряда (патриотические, народные, эстрадные хиты, песни из кино/мультфильмов, рок-композиции и т.п.). Главное – соответствие возрасту и позитивный настрой.

Проведение:

1. Открытие мероприятия с объявлением участников.
2. Выступления отрядов по очереди (очередность определяется жеребьёвкой).
3. Работа жюри, подсчёт баллов.
4. Интерактив со зрителями (например, общий флешмоб или караоке-пауза).
5. Объявление победителей и награждение в номинациях (победители по лигам, лучший солист, лучший костюм, приз зрительских симпатий и др.).
6. Финальная общая песня или «орлятский круг».

Техническое обеспечение: Качественная звукоусиливающая аппаратура, микрофоны (радио- и на стойках), проектор для отображения названий отрядов и песен, цветное освещение.

Ожидаемые результаты:

- Эмоциональный подъём и заряд бодрости.
- Укрепление дружеских связей внутри отрядов.
- Яркое завершение творческого периода смены, запоминающееся событие.

День 5 Семейная гостиная

Концепция игры-эстафеты «Кто хозяин в доме?» в детском лагере

Идея:

Командная игра-эстафета, погружающая участников в мир домашних забот и обязанностей. Детям предстоит проявить ловкость, смекалку и скорость, выполняя забавные и непростые задания, связанные с уборкой, приготовлением еды, стиркой и обустройством жилья. Эстафета наглядно показывает, что быть хозяином в доме – это весело, но требует сноровки и взаимопомощи.

Цели:

- Привить уважение к домашнему труду в игровой форме.
- Развить командный дух, ловкость, координацию и скорость реакции.
- Расширить представления детей о бытовых обязанностях и способах их выполнения.
- Создать позитивную соревновательную атмосферу.

Возрастные категории:

Игра адаптируется под три возрастные группы с разной сложностью заданий:

- **Младшая (7–10 лет):** Упрощенные задания, акцент на ловкость и веселье.
- **Средняя (11–14 лет):** Задания средней сложности, требующие координации и командной работы.
- **Старшая (15–17 лет):** Усложненные задания с элементами логики, скорости и точности, возможно, с «подвохами».

- **Творческая:** Дать возможность детям проявить себя в разных жанрах (хореография, вокал, театр, декламация, изобразительное искусство, дефиле и др.), развить фантазию и артистизм.
- **Командообразующая:** Сплотить отряд вокруг общей творческой задачи, где каждый найдёт роль по способностям.
- **Коммуникативная:** Создать условия для межкультурного общения, обмена творческими идеями между отрядами.

Каждый отряд представляет на сцене творческий номер (5–7 минут), раскрывающий выбранную культуру или блюдо. Это может быть:

- Национальный танец (или стилизация).
- Песня на языке народа или инструментальная композиция.
- Театрализованная сценка по мотивам легенды или сказки.
- Литературно-музыкальная композиция (стихи + музыка).
- Дефиле в национальных костюмах (созданных своими руками).
- Смешанный жанр (например, танец + песня + театр).
- Блюдо традиционной кухни.

День 2 «Природа Тверского края» Сценарий мероприятия «Зеленое царство Тверской области»

Цель: Познакомить детей с удивительными растениями родного края, научить их различать полезные и опасные растения, развить фантазию и любовь к природе.

Оборудование: Микрофон, возможно, проектор для показа картинок (по желанию), бумага и ручки/карандаши для детей.

Ход мероприятия:

(Ведущий выходит с микрофоном, приветливо улыбаясь)

Ведущий: Здравствуйте, дорогие путешественники! Сегодня наш лагерь превращается в большую научную экспедицию. А вы — не просто ребята, а настоящие юные биологи и следопыты!

Скажите, вы любите разгадывать загадки? А слушать волшебные истории? Сегодня мы отправимся в виртуальное путешествие по лесам и лугам нашей Тверской области, чтобы познакомиться с её зелёными жителями. Держите наготове ручки и бумагу — мы будем делать заметки и зарисовки, как настоящие учёные. Поехали!

Остановка 1. «Лесные самоцветы» (Редкие и красивые растения)

Ведущий: Представьте себе: бежит по лесу красавица, бежит, торопится и теряет свою золотую туфельку с красными ленточками. Упала туфелька на землю и превратилась в дивный цветок. Как вы думаете, в какой?

(Дети предлагают варианты)

Ведущий: Правильно, это **Венерин башмачок!** (Показывает картинку или описывает). Посмотрите, он и правда похож на маленький жёлтый башмачок. Это очень редкая орхидея, она даже записана в Красную книгу, как ценный клад. Если встретите его в лесу — не рвите, просто полюбуйтесь, ведь это большая удача!

Ведущий: А вот ещё одна красавица, про которую поэты стихи сочиняли и композиторы музыку писали. Например, композитор Чайковский очень любил эти цветы и посадил их вокруг своего дома.

Что же это за цветок? Это **Ландыш**. (Показывает картинку)

В одной сказке Белоснежка потеряла в лесу своё жемчужное ожерелье, и жемчужинки превратились в эти белые, пахучие колокольчики. Но помните: эти «жемчужинки» — ядовиты! Любоваться можно, а в рот брать нельзя. Зато какой от них аромат стоит весной в лесу!

Творческое задание: А сейчас, ребята, закройте глаза и представьте, что вы превратились в маленьких эльфов. Где бы вы спрятались от дождя? Правильно, под колокольчиком ландыша! Откройте глаза и зарисуйте в своих блокнотах этот волшебный цветок-домик.

Остановка 2. «Осторожно, опасность!» (Ядовитые растения)

Ведущий: Ребята, лес не только красив, но и очень строг. В нём есть свои правила безопасности. Самые яркие и красивые ягоды часто бывают самыми опасными!

Посмотрите на это растение. (Показывает картинку **Вороньего глаза**). У него четыре больших листа, а в центре — одна чёрная ягода, которая блестит, как глаз вороны. Очень красиво, правда? Но запомните, ребята, железное правило: **Никогда не ешьте незнакомые ягоды!** Эта ягода — смертельный яд для человека. Ею можно только любоваться.

Ведущий: А это — **Живокость** (или дельфиниум). Посмотрите на её нераскрывшиеся бутоны. На кого они похожи? (Показывает картинку). Да, на маленьких дельфинчиков! Легенда говорит, что один дельфин подарил этот цветок своей любимой. Но внутри этого красавца тоже прячется опасность — он ядовит. Его используют для лекарств, но самим его трогать не стоит.

Игра «Съедобное - несъедобное»:

Ведущий: Я буду показывать картинки или называть растения. Если растение съедобное — хлопаем в ладоши, если ядовитое — топаем ногами.

(Примеры: *яблоко* (хлопок), *вороний глаз* (топот), *малина* (хлопок), *ландыш* (топот), *одуванчик* (хлопок — из него салат делают!), *живокость* (топот)).

Остановка 3. «Зелёная аптека» (Лечебные растения)

Ведущий: Но не все растения враги. Многие — настоящие друзья и доктора. Посмотрите под ноги. Вот растёт **Подорожник**. (Показывает картинку). Почему его так назвали? Потому что он любит расти вдоль дорог. А ещё у него есть второе имя — «порезник» или «ранник».

Представьте: вы идёте в поход, натёрли ногу или порезали палец, а аптечки с собой нет. Что делать? А под ногами — лекарь! Чистый лист подорожника нужно приложить к ранке, и он остановит кровь и вытянет боль. Индейцы в Америке называли его «след белого человека», потому что его семена приехали к ним в карманах путешественников из Европы.

Ведущий: А это растение знают все. Оно весной становится жёлтым, а потом превращается в белую пушистую шапку. Загадка:

*Я — шарик пушистый,
Белею в поле чистом,
А дунул ветерок —
Остался стебелёк.*

Что это? (Дети отвечают, **Одуванчик**)

Правильно! Одуванчик — это просто кладовая витаминов. Из его листьев делают салаты (правда, их нужно замочить в воде, чтобы ушла горечь), из цветов варят варенье, а из корней делают напиток, похожий на кофе! Вот такой он полезный.

Остановка 4. «Водный мир и лесные великаны»

Ведущий: А теперь мы подошли к озеру. Посмотрите, какая красота! На воде, как на тарелочке, лежат большие зелёные круги, а на них — белоснежные цветы.

Это **Кувшинки**.

Есть легенда, что они родились из искр, упавших с неба. А ещё кувшинки умеют закрываться на ночь и прятаться под воду, а утром снова всплывать! Настоящие живые часы.

Ведущий: Ну и какое же путешествие по Тверской области без великанов — **Дубов**? Дуб — это символ силы и могущества. Раньше на Руси под дубами проводили важные собрания и даже свадьбы. Дуб живёт очень долго, 300–400 лет, а то и больше! Из его плодов — желудей — раньше, в древности, делали муку и пекли лепёшки. А кора дуба лечит больные дёсны.

Остановка 5. «Мастерская природы» (Творческая минутка)

Ведущий: Наша виртуальная экскурсия подходит к концу. Мы увидели много чудес: и опасный Вороний глаз, и нежный Ландыш, и могучий Дуб.

Ведущий: Ребята, а кто мне скажет, какой цветок называют «радугой»? (Ответ, **Ирис**). Правильно! Его назвали в честь богини радуги Ириды. А какой цветок, по легенде, вырос из слез Богоматери? (Ландыш).

Ведущий: А теперь я приглашаю вас на вечерний **мастер-класс**! Мы с вами попробуем сами сделать цветы из бумаги. Каждый из вас сможет создать свой собственный цветок — будь то кувшинка, ирис или ромашка. Приходите, будет интересно!

Итог:

Ведущий: Сегодня мы узнали, что растения — это не просто трава под ногами. У каждого из них есть своя история, свой характер и свои секреты. Давайте беречь эту зелёную страну, не рвать цветы без надобности и никогда не пробовать незнакомые ягоды. До новых встреч, юные натуралисты!

Создание гербария «Волшебный сундучок»

Во время прогулки ребята собирают образцы растений, которые им встречаются и создают гербарий.

Экологическая игра «Зелёный код Тверской области»

Формат: Интерактивная лекция-диалог + полевая игра.

1. Лекционная часть (20–25 мин):

- **Редкие виды:** Венерин башмачок (растёт 15 лет до цветения), Ирис сибирский, Шпажник. Причина исчезновения – человек.
- **Растения-двойники:** Сравнение ромашки аптечной и собачьей, ландыша и купены. Учимся отличать по признакам.
- **Практическое применение:** Одуванчик – салат и «кофе» во Франции; подорожник – антисептик; крапива – витамины. **Мини-тест** на знание лекарственных свойств.
- **Опасные пришельцы:** Борщевик Сосновского – чем полезен и почему стал врагом.
- **Викторина «Угадай растение по факту»** (закрепление).

2. Экологическая игра «Экспедиция» (20–30 мин):

Суть: Команды получают «легенду» учёных и исследуют участок.

Задания для команд (на выбор 3–4):

1. **Метод квадрата:** описать все виды на участке 1x1 м, найти доминанта.
2. **Ярусность:** найти дерево, куст, траву, мох.
3. **Следы человека:** оценить влияние (тропы, мусор) по 5-балльной шкале.
4. **Необычный экземпляр:** найти самое странное растение, зарисовать.
5. **Цепь питания:** составить пищевую цепочку из увиденного.

Финал: Команды защищают мини-отчёт (2–3 мин).

День 3 «Мои герои»

Занятие-беседа «Святой князь Михаил Тверской: выбор и судьба»

Цель: Познакомить с жизнью и подвигом святых покровителей Тверской земли – князя Михаила Ярославича и княгини Анны Кашинской; сформировать понимание нравственного выбора, гражданского долга и исторической памяти.

Формат: Беседа с элементами дискуссии, анализом источников и просмотром видео.

Оборудование: Проектор, презентация (иконы, памятники, карта), видеофрагменты, раздаточный материал (цитаты, вопросы для групп).

Продолжительность: 40–45 минут.

Ход занятия

1. Вступление. Постановка проблемы (5 минут)

Ведущий: Здравствуйте, ребята. Сегодня мы поговорим о людях, живших более 700 лет назад, на нашей Тверской земле. Но разговор пойдёт не просто о «древних временах», а о выборе. О выборе, который определяет судьбу человека и целого народа.

Перед вами портреты двух людей (на экране – иконы князя Михаила и княгини Анны). Что вы о них знаете? (Выслушать ответы). Их имена – Михаил Тверской и Анна Кашинская. Князь и княгиня. Почему спустя столетия мы о них помним? Почему их называют святыми? На эти вопросы мы и постараемся ответить.

Ведущий: Эпоха, в которую они жили, называлась монголо-татарским игом. Русские княжества зависели от Золотой Орды. Князья должны были ездить к хану за разрешением на княжение – ярлыком. Эта поездка часто была опасной: ханы могли казнить, унижить, ограбить. И вот в такое время жил тверской князь Михаил Ярославич.

2. Основная часть. Личность и подвиг князя Михаила (15 минут)

Ведущий (с опорой на презентацию):

Михаил Ярославич стал тверским князем в конце XIII века. Он был сильным правителем: отстроил Тверь, отражал нападения литовцев, стремился объединять русские земли. Современники называли его «солнцем земли Русской». Как думаете, почему? (Версии детей: был добрым, справедливым, сильным, заботился о людях).

Но у него был соперник – московский князь Юрий Данилович. Между Тверью и Москвой началась борьба за великое княжение. Хитрый Юрий женился на сестре хана Узбека и получил ярлык, хотя по праву старшинства он принадлежал Михаилу.

Ключевой эпизод:

В 1317 году Юрий с татарским войском пошёл на Тверь. Михаил разбил его в битве у села Бортенево (22 декабря). В плен попала жена Юрия – Кончака (сестра хана). К несчастью, она вскоре умерла в Твери. Этим воспользовались враги: они донесли хану, что князь отравил сестру и не хочет платить дань.

Ведущий: Хан Узбек разгневался и приказал Михаилу явиться в Орду. Друзья и бояре отговаривали князя:

– «Не ездь, сынок! Хан убьёт тебя! Пошли лучше дань, откупимся!»

– «Видели ли вы, – спросил князь, – чтобы кто-нибудь откупался от смерти данью? Если я один погибну за своих людей, то лучше мне сейчас положить душу за многие души».

Вопрос для дискуссии:

- Как вы оцениваете это решение? Был ли у князя другой выход? (Дети высказываются: мог не ехать, мог бежать, мог собрать войско для защиты).
- Что значит «положить душу за други своя»? Знакомо ли вам это выражение? (Можно подвести к евангельской цитате «Нет больше той любви, как если кто положит душу свою за друзей своих»).

Ведущий: Михаил поехал. Он знал, что едет на верную смерть. В Орде его сначала заставили ждать, унижали, а потом судили несправедливо и убили 5 декабря 1318 года. Тело князя привезли в Москву, а позже – в Тверь.

3. Обсуждение и работа с понятиями (5 минут)

Ведущий:

- Как вы думаете, почему Михаила стали почитать как святого? Ведь он не монах, не священник, он – князь и воин. (Ответы: погиб за веру, за людей, не предал, не отступил).
- В чём заключается его подвиг? (Подвиг – не в военной победе, а в жертвенном решении).

Ведущий: В Православной церкви таких святых называют благоверными князьями. Это правители, которые прославились не только делами, но и христианским смирением, верностью долгу.

4. Рассказ об Анне Кашинской (7 минут)

Ведущий: У Михаила была жена – княгиня Анна, дочь ростовского князя. Она вышла замуж за Михаила в 1294 году, и у них родилось пятеро детей. Анна была верной помощницей мужа, а когда он погиб, ей пришлось пережить страшные годы.

Представьте: сначала гибнет любимый муж. Затем в Орде казнят её старшего сына Дмитрия (по прозвищу Грозные Очи). Позже – другого сына, Александра, и даже внука Фёдора. Почти вся семья уничтожена в междоусобной борьбе.

Вопрос:

- Как вы думаете, что чувствует человек, потерявший почти всех близких? Что помогает ему не озлобиться, не сломаться? (Вера, молитва, служение людям).

Ведущий: Анна ушла в монастырь, стала монахиней с именем София. Она молилась, помогала бедным, лечила больных. В конце жизни она переехала в небольшой городок Кашин, где её очень полюбили. Поэтому её и называют Анной Кашинской. После смерти у её гроба стали происходить чудеса, и её тоже причислили к лику святых. Она – символ терпения, стойкости и милосердия.

5. Творческое задание (5–7 минут)

Ведущий: Сейчас я предлагаю вам представить себя журналистами или сценаристами. Вам нужно написать короткий пост для соцсетей или слоган для памятника Михаилу Тверскому. Что бы вы написали? Какие слова подобрали, чтобы передать значение его подвига?

Можно работать в парах. Примерные идеи:

- «Он выбрал смерть, чтобы жила земля Русская».
- «Князь, не предавший свой народ».
- «Михаил Тверской: солнце, зашедшее за нас».

(Дети пишут, затем зачитывают свои варианты. Ведущий комментирует, хвалит за точность и выразительность).

6. Итоговая дискуссия и рефлексия (5 минут)

Ведущий:

- Почему мы до сих пор помним Михаила и Анну?
- Что в их судьбе может быть важным для нас сегодня, для современных людей? (Верность, жертвенность, любовь к Родине, стойкость в бедах).
- Где в Твери или области можно встретить память о них? (Улицы, памятники, храмы, название набережной и т.д.)

Ведущий: Сегодня мы говорили о выборе. Князь Михаил сделал свой выбор – пойти на смерть ради спасения других. Княгиня Анна сделала свой выбор – сохранить верность и доброту после страшных потерь. Их жизнь – это пример того, что даже в самые тёмные времена человек может оставаться человеком.

Материалы для ведущего (памятка):

- **Ключевые понятия:** ярлык, Орда, благоверный князь, святой, подвиг, жертвенность.
- **Акценты:** не перегружать политическими деталями; делать упор на нравственный выбор и его последствия.
- **Важно:** дать подросткам возможность высказать своё мнение, даже если оно отличается от «официального». Дискуссия ценнее однозначных ответов.

Концепция творческого мастер-класса «Символы России»

Название: «Символы России: от березы до матрешки»

Целевая аудитория: дети 7–14 лет (возможна адаптация для смешанных групп)

Продолжительность: 60–90 минут

Формат: интерактивное занятие с практической частью (декоративно-прикладное творчество)

Цель мастер-класса:

Через знакомство с официальными и народными символами России сформировать у участников чувство патриотизма, уважения к культурному наследию и развить творческие способности.

Задачи:

1. Познакомить детей с многообразием символов России (государственные: герб, флаг, гимн; природные: береза, ромашка; народно-культурные: матрешка, самовар, балалайка, медведь, валенки, хохлома, гжель).
2. Объяснить значение каждого символа, историю его возникновения и место в русской культуре.

3. Развить мелкую моторику, художественный вкус и воображение через создание собственного изделия.
4. Воспитать гордость за свою страну и интерес к её традициям.

Структура мастер-класса:

1. Вводная часть (10–15 минут)

Беседа-викторина: «Что мы называем символами России?»

Демонстрация изображений (презентация или карточки): флаг, герб, матрешка, береза, балалайка, медведь, самовар, валенки, хохломская роспись, гжель.

Краткий рассказ о каждом символе: почему именно они стали олицетворять Россию.

2. Основная часть – творческая работа (40–60 минут)

Участникам предлагается выбрать один из символов и выполнить творческую работу в одной из техник (на выбор):

Символ	Техника исполнения
Матрешка	Роспись деревянной заготовки / аппликация из бумаги
Береза	Рисование гуашью / объемная аппликация из бумаги
Хохлома / Гжель	Роспись бумажной тарелки или гипсовой заготовки
Флаг России	Торцевание / аппликация из салфеток / оригами
Самовар	Пластилинография / аппликация из фольги
Медведь	Рисование / лепка из пластилина
Русский народный костюм	Кукла - мотанка из ткани

3. Заключительная часть (5–10 минут)

Мини-выставка готовых работ.

Обсуждение: что нового узнали, что понравилось больше всего.

Фотографирование с поделками.

Ожидаемые результаты:

Участники смогут перечислить не менее 5 символов России и объяснить их значение.

Каждый ребенок создаст собственную творческую работу (сувенир), которую заберет с собой.

Повышение интереса к истории и культуре своей страны.

Необходимые материалы:

Заготовки (деревянные матрешки, бумажные тарелки, гипсовые фигурки, картон).

Краски (гуашь, акрил), кисти, клей, ножницы.

Цветная бумага, салфетки, пластилин, фольга.

Образцы готовых работ, иллюстрации.

Влажные салфетки для рук.

Варианты развития:

Можно пригласить народных мастеров для показа росписи.

Добавить музыкальное сопровождение (народные песни, звуки балалайки).

Провести параллель с региональными символами Тверской области (например, тверской карельский костюм, памятник Михаилу Тверскому как символ города).

Концепция спортивной квест - игры «Готов»

Продолжительность: 60–90 минут

Место проведения: спортивная площадка, стадион, лесная поляна, территория лагеря

Идея и название

Название «Готов» расшифровывается как «**Герои. Отвага. Товарищество. Готовность**». Это игра, в которой участники проходят полосу испытаний, проверяющих физическую подготовку, ловкость, скорость реакции, умение работать в команде и быстро принимать решения.

Легенда игры: участники — будущие защитники и спасатели, которые проходят учения в «Школе специальной подготовки». Чтобы получить звание «Готов», им нужно выполнить серию заданий на разных станциях и собрать заветные жетоны (или буквы, из которых в финале сложится кодовое слово).

Цели и задачи

Цель: организовать активный досуг детей, способствующий физическому развитию и сплочению коллектива.

Задачи:

- Развить физические качества: силу, выносливость, ловкость, координацию.
- Сформировать навыки командного взаимодействия, взаимопомощи.
- Воспитать волевые качества: смелость, решительность, умение преодолевать трудности.
- Закрепить знания основ безопасности и первой помощи.
- Создать положительный эмоциональный настрой.

Этапы подготовки

1. Выбор площадки и разметка маршрута.
2. Подготовка инвентаря (см. ниже).
3. Формирование команд (можно оставить отряды целиком, можно разделить на смешанные группы).
4. Подготовка маршрутных листов (для каждой команды свой порядок прохождения станций, чтобы избежать очередей).
5. Инструктаж ведущих на станциях (вожатые, активисты старших отрядов).

Станции (испытания)

Все станции проходятся на время или на количество выполненных заданий. За успешное прохождение команда получает жетон (или букву).

№	Название станции	Задание	Инвентарь
1	«Минное поле»	С завязанными глазами пройти дистанцию, не наступив на «мины» (кегли, бутылки).	Кегли или пластиковые

№	Название станции	Задание	Инвентарь
		Остальные подсказывают словами: «вперёд», «левее», «стоп». За каждую сбитую мину – штраф (например, приседания).	бутылки, повязки на глаза
2	«Переправа»	Вся команда переправляется с одного «берега» на другой по ограниченной площади: либо по узкой доске, либо с помощью двух досок/кочек (переставляя их).	Доски, обручи или нарисованные мелом круги
3	«Снайпер»	Метание мячей (или шишек) в цель – вертикальную (щит) или горизонтальную (ведро). Каждый участник делает 1–2 броска. Суммарное количество попаданий засчитывается.	Мячи, цель (корзина/ведро)
4	«Паутина»	Между деревьями или стойками натянуты верёвки в хаотичном порядке. Нужно всей командой пролезть, не задев верёвки. Если задел – возвращается или выполняет штрафное задание.	Верёвки
5	«Первая помощь»	Теоретическое или практическое задание: правильно наложить шину, перевязать «пострадавшего», ответить на вопросы по ОБЖ.	Бинты, шины (палки)
6	«Полоса препятствий»	Короткая полоса: пробежать, пролезть под дугой, перепрыгнуть через яму, пробежать по буму.	Дуги, скамейки, барьеры
7	«Шифровка»	Команда получает зашифрованное слово (например, «ПОБЕДА» или «РОДИНА») в виде ребуса или азбуки Морзе. Нужно разгадать и правильно произнести вслух.	Карточки с шифрами
8	«Перетягивание каната»	Состязание с другой командой (или с вожатыми) на силу.	Канат
9	«Кочки»	Перебраться через «болото» по кочкам (кругам из картона или обручам), не наступив в «воду». Команда может помогать, передавая	Обручи или картонные круги

№	Название станции	Задание	Инвентарь
		кочки.	
10	«Эрудит»	Вопросы на знание истории, географии, спорта (адаптированные под возраст). Например: «Назовите три символа России», «Что такое ГТО?», «Что делать при пожаре?».	Карточки с вопросами

Финал игры

После прохождения всех станций команды собираются на главной площади.

Подсчитываются жетоны или составляется кодовое слово из букв. Ведущий объявляет, что все успешно справились и получают звание «Готов». Можно провести общий флешмоб или награждение сладкими призами.

Награждение:

- Дипломы участников.
- Сладкие призы.
- Возможность запустить общий салют (мыльные пузыри или конфетти).

Необходимый инвентарь

- Маршрутные листы
- Секундомеры (или телефоны)
- Кегли / пластиковые бутылки
- Повязки на глаза
- Верёвки, канат
- Обручи (5–6 шт.)
- Мячи (теннисные, резиновые)
- Корзины или вёдра
- Бинты, палки для шин
- Карточки с вопросами и шифрами
- Стойки или деревья для паутины
- Сладкие призы, грамоты

Варианты адаптации

- **Для старших (11–14 лет):** усложнить полосу препятствий, добавить силовые элементы, ввести штрафные круги за ошибки.
- **В плохую погоду:** часть станций можно перенести в спортзал или корпуса (например, «Эрудит», «Первая помощь», «Шифровка»).

День 4 Наши традиции

Беседа «Кодекс гостеприимства: Свои среди своих и чужих»

Цель: Осмысление понятий «традиция» и «гостеприимство» как основы комфортного общения в разновозрастном коллективе и за его пределами, развитие навыков рефлексии и уважения к разным культурам.

Длительность: 45–50 минут.

Реквизит: Флипчарт или доска, маркеры, карточки с описанием проблемных ситуаций (кейсы), стикеры двух цветов.

Ход беседы

1. Вступление. Традиции: Якорь или пережиток? (7–10 минут)

Вожатый: «Привет, народ! Давайте сразу к делу. Как вы думаете, зачем людям нужны традиции? В мире столько всего меняется, технологии шагают вперед, может, пора уже отменить все эти "так заведено" и жить по-новому?»

(Здесь важно дать высказаться нескольким людям, возможно, спровоцировать мини-диспут. Кто-то скажет, что традиции объединяют семью, кто-то — что многие традиции устарели.)

Вожатый: «Интересные мысли. На самом деле, традиции — это не просто скучные ритуалы. Это код, который помогает нам понимать "своих". В лагере тоже есть свои традиции: например, "огонек" знакомства или прощальный костер. Они создают особую атмосферу, верно?»

А теперь вопрос посложнее: сталкивались ли вы с тем, что традиции вашей семьи отличаются от традиций семьи вашего друга? Как вы к этому относитесь?»

(Обсуждение различий: кто-то отмечает старый Новый год, кто-то не ест определенную еду, кто-то празднует религиозные праздники.)

Вывод вожатого: «Традиции могут быть разными, и это нормально. Умение уважать чужие традиции — первый шаг к тому, чтобы стать интересным собеседником и желанным гостем».

2. Блиц-опрос: Праздник к нам приходит (5 минут)

Вожатый: «С традициями разобрались. Переходим к праздникам. Сейчас проверим ваш кругозор. Я называю необычную деталь праздника, а вы угадываете, о каком событии идет речь.

1. Фаршированные оливки, апельсины в чулках, и бой быков. (Новый год / Рождество в Испании)
2. Пасхальный кролик, который прячет яйца. (Пасха в Европе и США)
3. День мертвых: люди красят лица в цвета скелетов и дарят друг другу черепа из сахара. (Мексиканский праздник "Диа де лос Муэртос")

Вожатый: «Как видите, даже страшное или странное для нас может быть веселым праздником для других. Главное — уметь понять причину».

3. Гостеприимство: Искусство принимать и быть принятым (Работа в группах с кейсами) (15–20 минут)

Вожатый: «Теперь самое интересное. Гостеприимство — это не только скатерть-самобранка. Это умение создать комфорт. Давайте разделимся на 3–4 группы. Каждая

группа получит ситуацию, которую нужно разобрать и предложить свой вариант действий. Время на обсуждение — 3 минуты».

Карточки-кейсы:

- **Ситуация 1 (Для гостя).** Вы пришли в гости к другу. Там очень навязчивая бабушка, которая пытается накормить вас огромной порцией совершенно невкусного для вас пирога. Вы сыты и не хотите это есть, но обижать бабушку нельзя. Ваши действия?
(Ожидаемые варианты: "Спасибо большое, бабушка, вы так вкусно печете! Можно я возьму кусочек с собой, очень хочется угостить брата/маму?" или "Я с таким удовольствием попробую, но, кажется, я только что объелся в столовой, можно мне самую маленькую крошечку?")
- **Ситуация 2 (Для хозяина).** К вам в гости пришли друзья, и один из них нечаянно опрокинул сок на ваш новый ноутбук/диван. Все замолчали, друг красный как рак. Ваша реакция и слова?
(Ожидаемые варианты: Сначала свести все в шутку ("Ну вот, технике устроили душ!"), быстро помочь убрать, сказать: "Не переживай, я сам вечно все проливаю, с кем не бывает". Главное — снизить напряжение, а не кричать о цене вещи.)
- **Ситуация 3 (Культурный конфликт).** К вам в отряд приехал новенький из другой страны (например, из Узбекистана или с Кавказа). Он очень религиозен и не ест свинину, а также не жмет руку девочкам. Некоторые в отряде начинают хихикать и называть его "странным". Ваша задача как лидера (старосты) — сгладить ситуацию. Что вы скажете ребятам?
(Ожидаемые варианты: Объяснить, что это его культура и традиции, попросить уважать друг друга. Предложить ему самому рассказать о своих обычаях, чтобы стало понятнее, а не смешнее.)
- **Ситуация 4 (Нежданные гости).** Вы с родителями собирались лечь спать пораньше, у вас пижама и маска на лице. И тут звонок в дверь — приехали дальние родственники из другого города, которые "проезжали мимо и решили заглянуть на огонек". Ваши действия и действия родителей? Как себя вести?
(Ожидаемые варианты: Быстро переодеться, улыбнуться, предложить чай. Понять, что правила гостеприимства требуют принять путников, даже если это спонтанно. Можно помочь родителям быстро накрыть на стол.)

После выступления групп — общее обсуждение. Вожатый подчеркивает удачные находки и корректирует откровенно провальные варианты.

4. Тренинг "Комплимент со смыслом" (5–7 минут)

Вожатый: «Умение принять гостя или самому быть классным гостем часто зависит от мелочей. Одна из них — умение сказать приятные слова. Но в 14 лет говорить "У тебя красивые глаза" уже как-то банально, правда? Давайте учиться замечать *личностные* качества.

Сейчас мы встанем в круг. Первый человек поворачивается к соседу и говорит комплимент, но не про внешность, а про качество или умение. Например: "Я ценю в тебе

умение рассмешить любую компанию", "Ты очень ответственный, на тебя можно положиться", "У тебя классный вкус в музыке"».

Вожатый: «Согласитесь, такие слова запоминаются дольше, чем просто "ты крутой"».

5. Рефлексия и выводы (5 минут)

Вожатый: «Наша беседа подходит к концу. У меня на доске два поля: "**В гостях хорошо, а...**" и "**Дома хорошо, а...**".

У вас на столах стикеры двух цветов. На стикерах одного цвета напишите, что для вас самое важное в *чужом* доме (в гостях), чтобы вам было комфортно. На стикерах другого цвета — что вы готовы дать сами, принимая гостей у *себя* в доме или в отряде.

(Дети пишут и приклеивают. Обычно получается: в гостях — уважение к личному пространству, вкусная еда, интересное общение; у себя — чистота, забота, развлечения для гостя.)

Вожатый (заключительное слово):

«Посмотрите, что у нас получилось. Гостеприимство — это диалог. Это про то, как сделать другого человека своим, даже если он немного другой. В лагере мы все живем в одном большом доме. И от того, насколько мы гостеприимны друг к другу, зависит, захочется ли нам вернуться сюда через год.

Спасибо за честный разговор!»

Советы для вожатого для работы с 11–14-летними:

- **Не морализируйте.** Подростки остро реагируют на нравоучения. Лучше работайте в формате "мне интересно ваше мнение, а вот еще один взгляд на вещи".
- **Будьте готовы к провокациям.** Кто-то может сказать: "А зачем мне эти ваши правила, хочу — прихожу, хочу — ухожу". Не давите, спросите: "Хорошо, а как бы ты хотел, чтобы относились к тебе?" Обычно это срабатывает.
- **Используйте реальные лагерные примеры.** Если вчера в столовой кто-то кого-то облил компотом — это лучший кейс для разбора, чем абстрактная история.

Гастрономический праздник: «Накрываем стол»

Идея: Вечернее мероприятие, где речь идет о традициях застолья.

Примерная программа:

- Рассказ о традиционном чаепитии (самовар, баранки, варенье).
- Конкурс «Блины» (можно ненастоящие: кто красивее нарисует стопку блинов или быстрее вырежет из бумаги).
- Дегустация (если позволяет столовая): пирожки, каравай, пряники.
- Конкурс частушек (можно устроить поединок между вожатыми и детьми или отрядами).

День 5 «Мастерская добрых дел»

Творческая мастерская: «Народные промыслы»

- **Формат:** Работа кружков по интересам (вертушка). Каждый ребенок проходит несколько станций мастер-классов.
- **Варианты мастер-классов:**
 - *Роспись:* Хохлома, Гжель, Городецкая роспись (можно расписывать деревянные ложки, тарелки или просто бумажные шаблоны).
 - *Гончарное дело:* Если нет станка, можно лепить свистульки или мисочки из глины/соленого теста.
 - *Плетение:* Плетение поясов, фенечек или венков из полевых цветов.

«Битва хороводов» и «Этно - дискотека»

- **Формат:** Конкурс + танцы.
- **Часть 1:** Конкурс хороводов. Отряды показывают движения. Оценивается синхронность и сложность построения (улитка, змейка, стенка на стенку).
- **Часть 2:** Дискотека. Но играет не только попса, а ремиксы народных песен (в стиле поп, рок, электро). Дети танцуют современно, но движения могут быть народными («Яблочко», «Калинка», присядка).

День 6 «Хоровод дружбы»

Концепция интерактивной игры «Хоровод дружбы» (Тверская область)

Формат: Командная игра-путешествие по станциям с финальным хороводом.

Идея:

Игра погружает участников в аутентичную культуру Тверского края. Дети знакомятся с уникальными местными традициями, играми и ремёслами через интерактивные задания. Кульминацией становится воссоздание старинного тверского хоровода «Кружевина», который символизирует единство и дружбу.

Легенда:

В старину в тверских сёлах (под Кашином, в Удомельском крае) водили особый хоровод — «Кружевину». Люди верили, что его узоры сплетают судьбы воедино и оберегают землю. Но со временем нить традиции прервалась, и хоровод распался на отдельные фрагменты. Чтобы вернуть силу дружбы, детям предстоит пройти по следам тверских мастеров, сказителей и игроков, собрать утерянные «узоры» и заново сплести общий круг.

Основная механика:

Участники делятся на команды (отряды) и получают маршрутные листы в виде «веретён». На каждой станции их встречает «Хранитель» традиции (вожатый в народном костюме или с атрибутом).

Выполнив задание, команда получает фрагмент будущего хоровода — цветную нить, ленту или символ.

На финальном сборе из всех фрагментов собирается общий круг, и участники встают в большой хоровод «Кружевина».

Ключевые тематические блоки (станции), отражающие тверскую идентичность:

- **Танцевальный блок «Кашинская плясовая»** – разучивание движений уникального хоровода «Кружевина» (д. Илькино Кашинского района)

Первый «манер» — наборный. Участники стоят отдельно, затем выбирается пара, которая, взявшись за руки, приглашает остальных в хоровод, чтобы получилась цепочка, которая потом замкнётся в круг.

Вторая фигура. Парень и девушка, находящиеся напротив, идут навстречу друг другу в центр круга, обходят друг друга и кружатся, при этом необходимо смотреть партнёру прямо в глаза. Затем возвращаются на свои места, и так делает каждая пара хоровода.

Третья фигура. Пары разворачиваются спиной друг к другу, идут, сходятся в середине круга, смотрят друг другу в глаза, поворачивают и затем каждый идёт на своё место.

Четвёртая фигура. Участники начинают пожимать плечами, пара выходит и идёт навстречу друг другу, пожимает плечами и кружится, а все остальные стоят смирно.

Пятая фигура («Кудри путыринные»). Девушки сходятся в «звёздочку» в середину круга правыми руками, затем каждая идёт к своему парню, кружится, потом возвращается в середину круга и так постепенно проходит ко всем ребятам. **Игровой блок «Илькинские забавники»** – традиционные тверские игры: «Цепи кованы», «Золотые ворота», «Заря-заряница».

- **Интеллектуальный блок «Удомельские сказители»** – загадки, легенды и устаревшие слова Тверской губернии.
- **Творческий блок «Лихославльские умельцы»** – создание изделия из глины/теста (отсылка к гончарному промыслу).
- **Музыкальный блок «Весьегонский оркестр»** – игра на народных инструментах (рубель, трещотки, ложки).

Фестиваль «Диалог культур»

Каждый отряд представляет на сцене творческий номер (5–7 минут), раскрывающий выбранную культуру или блюдо, который подготавливали в течение блока.

- Отряды по очереди представляют на сцене номера (танец, песня, сценка, дефиле, смешанный жанр).
- Между номерами — небольшие интерактивы со зрителями (викторины о странах, танцевальные флешмобы).
- Жюри (вожатые, гости) оценивает номера по номинациям (не соревнование, а поощрение в разных категориях).

Раздел III для детей 15-17 лет

День 1 «Тверская история»

Беседа: «Что я знаю о своей малой Родине?»

Формат: Разговор за 20–30 минут с вопросами к юношам и девушкам.

1. Начало (3 минуты)

Вожатый: «Ребята, мы живем в огромной стране - России. Но есть место, где мы находимся прямо сейчас. Это наша *малая родина*. Как называется область, в которой находится наш лагерь?» (Ребята отвечают, Тверская).

«Правильно. Давайте сегодня просто поговорим о том, чем знаменита наша Тверская земля. Может быть, вы сами что-то знаете?»

2. Основная часть (15–20 минут) — Коротко о главном

Вожатый рассказывает и тут же спрашивает участников, чтобы они не заскучили.

1. Самая главная река.

«Кто знает, какая самая известная река в России начинается прямо у нас, в Тверской области?» (Волга).

Рассказ: Есть такое место — Волговерховье. Там из маленького ручейка вытекает наша великая Волга. Сначала она тоненькая, а потом становится широкой.

2. Самое красивое озеро.

«А какое озеро в нашей области самое известное? Кто там отдыхал?» (Селигер).

Рассказ: Оно огромное, там много островов. На одном острове стоит старый монастырь (Нилова пустынь), его видно издалека.

3. Наши знаменитые земляки.

«Ребята, вы слушаете песни? Кто знает певца Михаила Круга? Он как раз из Твери».

Рассказ: А еще давным-давно жил купец Афанасий Никитин. Он первым из русских доплыл до далекой Индии и написал об этом книгу. Тоже наш, тверской.

4. Города с секретами.

«Кто-нибудь был в городе Калязин?»

Рассказ: Там есть знаменитая колокольня, которая стоит прямо посреди воды. Раньше она была на суше, но сделали водохранилище, и вода поднялась. Теперь колокольня как маяк стоит.

А в городе Торжок пекут очень вкусные пожарские котлеты. И там вышивают золотом — это называется «Торжокское золотое шитье».

5. Животные.

«Как думаете, водятся ли у нас в лесах зубры?» (Да).

Рассказ: Зубр — это огромный дикий бык, его специально охраняют в заповедниках. Еще у нас есть рыси, медведи, бобры.

3. Итог (5 минут)

Вожатый: «Вот видите, наш край небольшой на карте, но очень интересный. Тут начинается Волга, тут жили путешественники, тут есть озера и древние города.

Давайте по кругу скажем, что вам больше всего запомнилось из того, что я рассказал?

Или, может, вы сами что-то хотите добавить про свой город или деревню?»

Советы для вожатого:

- Не читайте по бумажке — рассказывайте своими словами.
- Если видите, что участникам скучно, спросите: «Кто был на Селигере? Поднимите руку».
- Главное — чтобы юноши и девушки поняли: место, где они живут, уникально.

«Диалог культур» — это творческий фестиваль, посвященный многообразию культурного наследия народов России. Главный акцент делается именно на творческом самовыражении: участники не просто рассказывают о разных культурах, а проживают их через искусство. Каждый отряд представляет один из народов, живущих на территории Тверской области, используя любые творческие жанры — танец, песню, театр, поэзию, изобразительное искусство, моду и даже кулинарное мастерство.

Цели:

- **Образовательная:** Познакомить детей с традициями, обычаями, искусством разных народов через личное творческое переживание.

- **Воспитательная:** Воспитать уважение к культурному многообразию, толерантность, умение ценить уникальность каждой культуры и находить в ней общечеловеческие ценности.
- **Творческая:** Дать возможность детям проявить себя в разных жанрах (хореография, вокал, театр, декламация, изобразительное искусство, дефиле и др.), развить фантазию и артистизм.
- **Командообразующая:** Сплотить отряд вокруг общей творческой задачи, где каждый найдёт роль по способностям.
- **Коммуникативная:** Создать условия для межкультурного общения, обмена творческими идеями между отрядами.

Каждый отряд представляет на сцене творческий номер (5–7 минут), раскрывающий выбранную культуру или блюдо. Это может быть:

- Национальный танец (или стилизация).
- Песня на языке народа или инструментальная композиция.
- Театрализованная сценка по мотивам легенды или сказки.
- Литературно-музыкальная композиция (стихи + музыка).
- Дефиле в национальных костюмах (созданных своими руками).
- Смешанный жанр (например, танец + песня + театр).
- Блюдо традиционной кухни.

День 2 Природа Тверского края

Видеолекции Русского географического общества доступны на официальном сайте по ссылке: <https://rgo.ru/activity/lecture-halls/?ysclid=mmd9uom856221073284>

Создание гербария «Волшебный сундучок»

Во время прогулки ребята собирают образцы растений, которые им встречаются и создают гербарий.

Игра «Экологический совет: стратегия сохранения»

Формат: ролевая игра-симуляция с элементами проектной деятельности.

Время: 60–90 минут.

Число участников: 15–20 человек (можно разделить на группы по 3–5 человек).

Легенда игры

В администрацию _____ района Тверской области поступило несколько обращений (название района выбирается самостоятельно):

1. Учёные-ботаники обнаружили новые места произрастания редких видов, занесённых в Красную книгу (Венерин башмачок, Ирис сибирский).

2. Местные жители жалуются на массовое распространение борщевика Сосновского, который захватывает луга и подступает к деревьям.
3. Инвестор планирует построить туристическую базу на берегу живописного озера, где как раз находятся популяции редких растений.

Глава района (ведущий) собирает Экологический совет, чтобы выработать сбалансированное решение, учитывающее интересы науки, хозяйства и местных жителей.

Роли (команды)

1. **Группа учёных-ботаников** – обладают данными о редких видах, их биологии, уязвимости. Предлагают меры строгой охраны.
2. **Экологи** – специалисты по инвазионным видам и мониторингу. Знают, как бороться с борщевиком и оценивать ущерб.
3. **Представители лесного хозяйства и администрации** – отвечают за использование земель, выдают разрешения, заинтересованы в экономическом развитии.
4. **Общественность (местные жители, активисты)** – хотят чистоты, безопасности и сохранения мест отдыха.
5. **Журналисты (пресс-центр)** – фиксируют ход заседания, задают вопросы, готовят итоговый репортаж.

Каждая группа получает **кейс-папку** с исходными материалами.

Кейс - папки

Группа 1. Ботаники

Карта-схема с отмеченными тремя точками произрастания Венериного башмачка (всего 45 растений) и двумя точками Ириса сибирского (около 100 экземпляров).

Научная справка: для цветения Венериного башмачка требуется 15–17 лет, сбор одного цветка уничтожает растение, корневая система поверхностная, легко вытаптывается.

Предложение: организовать памятник природы или заказник на этой территории (не менее 50 га), запретить любое строительство и рубки, ограничить посещение.

Группа 2. Экологи

Данные о площадях, занятых борщевиком: 5 га вдоль дорог и у реки, ежегодный прирост 20%.

Методы борьбы: скашивание до цветения, обработка гербицидами, перепашка. Стоимость обработки 1 га – 50 тыс. руб.

Экологи предупреждают, что без вмешательства через 5 лет борщевик достигнет мест обитания редких видов.

Предложение: выделить средства на борьбу и провести обработку в ближайшие 2 года.

Группа 3. Лесное хозяйство/администрация

Инвестор предлагает построить экологическую турбазу на 50 мест, что создаст 20 рабочих мест и привлечёт туристов. Строительство планируется на свободном участке, но он граничит с зоной редких растений.

Есть возможность перенести стройку на 2 км севернее, на уже нарушенные земли (бывшие сельхозугодья), но это удлинит дорогу и увеличит смету.

В бюджете района есть 2 млн рублей на природоохранные мероприятия.

Группа 4. Общественность

Жители жалуются на ожоги от борщевика у детей. Просят срочно принять меры.

Люди хотят иметь благоустроенное место для отдыха у озера, но не хотят, чтобы там был «заповедник, куда нельзя заходить».

Готовы участвовать в субботниках по уборке борщевика.

Группа 5. Журналисты

Получают задание: подготовить заметку о работе совета, взять интервью у участников, выделить конфликт интересов и итоговое решение.

Ход игры

1. **Вступление (5 мин)** – Глава района объявляет повестку, представляет участников.
2. **Подготовка (15 мин)** – Команды изучают свои материалы, готовят выступление на 3–4 минуты, формулируют предложения.
3. **Презентации (20 мин)** – Каждая группа выступает, выдвигает свою позицию.
4. **Дебаты (20 мин)** – Свободное обсуждение, вопросы, поиск компромиссов. Журналисты задают уточняющие вопросы.
5. **Голосование и принятие резолюции (10 мин)** – Глава района предлагает проект решения, который должен включать:
 - судьбу стройки (разрешить/запретить/перенести);
 - меры по охране редких видов (границы охраняемой зоны, режим);
 - план борьбы с борщевиком;
 - участие общественности.
6. **Итоговый репортаж (5 мин)** – Журналисты зачитывают свою статью.
7. **Рефлексия (5 мин)** – Обсуждение, что было самым сложным, какие аргументы оказались решающими.

Материалы для ведущего

Фишки или карточки для голосования.

Таблица для фиксации предложений.

Возможные критерии оценки решения:

Экологичность (сохранение биоразнообразия) – 0–5 баллов.

Экономическая реалистичность – 0–5 баллов.

Социальная приемлемость – 0–5 баллов.

Итоговый балл помогает определить наилучшее решение, но главное – сам процесс переговоров.

День 3 «Мои герои»

Занятие-беседа «Святой князь Михаил Тверской: выбор и судьба»

Цель: Познакомить с жизнью и подвигом святых покровителей Тверской земли – князя Михаила Ярославича и княгини Анны Кашинской; сформировать понимание нравственного выбора, гражданского долга и исторической памяти.

Формат: Беседа с элементами дискуссии, анализом источников и просмотром видео.

Оборудование: Проектор, презентация (иконы, памятники, карта), видеофрагменты, раздаточный материал (цитаты, вопросы для групп).

Продолжительность: 40–45 минут.

Ход занятия

1. Вступление. Постановка проблемы (5 минут)

Ведущий: Здравствуйте, ребята. Сегодня мы поговорим о людях, живших более 700 лет назад, на нашей Тверской земле. Но разговор пойдёт не просто о «древних временах», а о выборе. О выборе, который определяет судьбу человека и целого народа.

Перед вами портреты двух людей (на экране – иконы князя Михаила и княгини Анны). Что вы о них знаете? (Выслушать ответы). Их имена – Михаил Тверской и Анна Кашинская. Князь и княгиня. Почему спустя столетия мы о них помним? Почему их называют святыми? На эти вопросы мы и постараемся ответить.

Ведущий: Эпоха, в которую они жили, называлась монголо-татарским игом. Русские княжества зависели от Золотой Орды. Князья должны были ездить к хану за разрешением на княжение – ярлыком. Эта поездка часто была опасной: ханы могли казнить, унижить, ограбить. И вот в такое время жил тверской князь Михаил Ярославич.

2. Основная часть. Личность и подвиг князя Михаила (15 минут)

Ведущий (с опорой на презентацию):

Михаил Ярославич стал тверским князем в конце XIII века. Он был сильным правителем: отстроил Тверь, отражал нападения литовцев, стремился объединять русские земли.

Современники называли его «солнцем земли Русской». Как думаете, почему? (Версии детей: был добрым, справедливым, сильным, заботился о людях).

Но у него был соперник – московский князь Юрий Данилович. Между Тверью и Москвой началась борьба за великое княжение. Хитрый Юрий женился на сестре хана Узбека и получил ярлык, хотя по праву старшинства он принадлежал Михаилу.

Ключевой эпизод:

В 1317 году Юрий с татарским войском пошёл на Тверь. Михаил разбил его в битве у села Бортенево (22 декабря). В плен попала жена Юрия – Кончака (сестра хана). К несчастью, она вскоре умерла в Твери. Этим воспользовались враги: они донесли хану, что князь отравил сестру и не хочет платить дань.

Ведущий: Хан Узбек разгневался и приказал Михаилу явиться в Орду. Друзья и бояре отговаривали князя:

- «Не ездил, сынок! Хан убьёт тебя! Пошли лучше дань, откупимся!»
- «Видели ли вы, – спросил князь, – чтобы кто-нибудь откупался от смерти данью? Если я один погибну за своих людей, то лучше мне сейчас положить душу за многие души».

Вопрос для дискуссии:

- Как вы оцениваете это решение? Был ли у князя другой выход? (Участники высказываются: мог не ехать, мог бежать, мог собрать войско для защиты).
- Что значит «положить душу за други своя»? Знакомо ли вам это выражение? (Можно подвести к евангельской цитате «Нет больше той любви, как если кто положит душу свою за друзей своих»).

Ведущий: Михаил поехал. Он знал, что едет на верную смерть. В Орде его сначала заставили ждать, унижали, а потом судили несправедливо и убили 5 декабря 1318 года. Тело князя привезли в Москву, а позже – в Тверь.

3. Обсуждение и работа с понятиями (5 минут)

Ведущий:

- Как вы думаете, почему Михаила стали почитать как святого? Ведь он не монах, не священник, он – князь и воин. (Ответы: погиб за веру, за людей, не предал, не отступил).
- В чём заключается его подвиг? (Подвиг – не в военной победе, а в жертвенном решении).

Ведущий: В Православной церкви таких святых называют благоверными князьями. Это правители, которые прославились не только делами, но и христианским смирением, верностью долгу.

4. Рассказ об Анне Кашинской (7 минут)

Ведущий: У Михаила была жена – княгиня Анна, дочь ростовского князя. Она вышла замуж за Михаила в 1294 году, и у них родилось пятеро детей. Анна была верной помощницей мужа, а когда он погиб, ей пришлось пережить страшные годы.

Представьте: сначала гибнет любимый муж. Затем в Орде казнят её старшего сына Дмитрия (по прозвищу Грозные Очи). Позже – другого сына, Александра, и даже внука Фёдора. Почти вся семья уничтожена в междоусобной борьбе.

Вопрос:

- Как вы думаете, что чувствует человек, потерявший почти всех близких? Что помогает ему не озлобиться, не сломаться? (Вера, молитва, служение людям).

Ведущий: Анна ушла в монастырь, стала монахиней с именем София. Она молилась, помогала бедным, лечила больных. В конце жизни она переехала в небольшой городок Кашин, где её очень полюбили. Поэтому её и называют Анной Кашинской. После смерти у её гроба стали происходить чудеса, и её тоже причислили к лику святых. Она – символ терпения, стойкости и милосердия.

5. Просмотр видео (5–7 минут)

Ведущий: Сейчас мы посмотрим небольшой фрагмент фильма о князе Михаиле. Обратите внимание на то, как изображён его характер, как показан момент прощания с семьёй или сцена в Орде.

(Просмотр видео, например, фрагмента из фильма «Михаил Тверской – Сердце святого князя»)

Краткое обсуждение после видео:

- Какие чувства вызвал фильм?
- Что нового вы узнали о князе?

- Как вы думаете, трудно ли было снимать такой фильм? Почему важно снимать фильмы об исторических личностях?

6. Творческое задание (5–7 минут)

Ведущий: Сейчас я предлагаю вам представить себя журналистами или сценаристами. Вам нужно написать короткий пост для соцсетей или слоган для памятника Михаилу Тверскому. Что бы вы написали? Какие слова подобрали, чтобы передать значение его подвига?

Можно работать в парах. Примерные идеи:

- «Он выбрал смерть, чтобы жила земля Русская».
- «Князь, не предавший свой народ».
- «Михаил Тверской: солнце, зашедшее за нас».

(Ребята пишут, затем зачитывают свои варианты. Ведущий комментирует, хвалит за точность и выразительность).

7. Итоговая дискуссия и рефлексия (5 минут)

Ведущий:

- Почему мы до сих пор помним Михаила и Анну?
- Что в их судьбе может быть важным для нас сегодня, для современных людей? (Верность, жертвенность, любовь к Родине, стойкость в бедах).
- Где в Твери или области можно встретить память о них? (Улицы, памятники, храмы, название набережной и т.д.)

Ведущий: Сегодня мы говорили о выборе. Князь Михаил сделал свой выбор – пойти на смерть ради спасения других. Княгиня Анна сделала свой выбор – сохранить верность и доброту после страшных потерь. Их жизнь – это пример того, что даже в самые тёмные времена человек может оставаться человеком.

Материалы для ведущего (памятка):

- **Ключевые понятия:** ярлык, Орда, благоверный князь, святой, подвиг, жертвенность.
- **Акценты:** не перегружать политическими деталями; делать упор на нравственный выбор и его последствия.
- **Важно:** дать юношам и девушкам возможность высказать своё мнение, даже если оно отличается от «официального». Дискуссия ценнее однозначных ответов.

Защита мини-проектов «Герои Отечества – кто они?»

Вариант 1. Участники смены (индивидуально или в группах) выбирают значимого исторического или современного деятеля, которого они считают героической личностью.

Итогом работы становится публичное выступление, раскрывающее биографию выбранного персонажа и акцентирующее внимание на проявлениях мужества, ответственности, самопожертвования. Выступающие должны аргументировать, почему данные качества являются фундаментом для здорового общества и служат ориентиром для подрастающего поколения.

Публичное представление рассказов о героях могут проводиться по вариантам:

1. внутри отряда, без обсуждения на общелагерном мероприятии;
2. на общелагерном мероприятии «Герои Отечества»;

Вариант 2. Организация встреч детей с ветеранами различных боевых событий, воинами-интернационалистами и участниками СВО.

Концепция спортивной квест - игры «Готов»

Продолжительность: 60–90 минут

Место проведения: спортивная площадка, стадион, лесная поляна, территория лагеря

Идея и название

Название «Готов» расшифровывается как **«Герои. Отвага. Товарищество. Готовность»**. Это игра, в которой участники проходят полосу испытаний, проверяющих физическую подготовку, ловкость, скорость реакции, умение работать в команде и быстро принимать решения.

Легенда игры: участники — будущие защитники и спасатели, которые проходят учения в «Школе специальной подготовки». Чтобы получить звание «Готов», им нужно выполнить серию заданий на разных станциях и собрать заветные жетоны (или буквы, из которых в финале сложится кодовое слово).

Цели и задачи

Цель: организовать активный досуг детей, способствующий физическому развитию и сплочению коллектива.

Задачи:

- Развить физические качества: силу, выносливость, ловкость, координацию.
- Сформировать навыки командного взаимодействия, взаимопомощи.
- Воспитать волевые качества: смелость, решительность, умение преодолевать трудности.
- Закрепить знания основ безопасности и первой помощи.
- Создать положительный эмоциональный настрой.

Этапы подготовки

1. Выбор площадки и разметка маршрута.
2. Подготовка инвентаря (см. ниже).
3. Формирование команд (можно оставить отряды целиком, можно разделить на смешанные группы).
4. Подготовка маршрутных листов (для каждой команды свой порядок прохождения станций, чтобы избежать очередей).
5. Инструктаж ведущих на станциях (вожатые, активисты старших отрядов).

Станции (испытания)

Все станции проходятся на время или на количество выполненных заданий. За успешное прохождение команда получает жетон (или букву).

№	Название станции	Задание	Инвентарь
1	«Минное поле»	С завязанными глазами пройти дистанцию, не наступив на «мины» (кегли, бутылки). Остальные подсказывают словами: «вперёд», «левее», «стоп». За каждую сбитую мину – штраф (например, приседания).	Кегли или пластиковые бутылки, повязки на глаза
2	«Переправа»	Вся команда переправляется с одного «берега» на другой по ограниченной площади: либо по узкой доске, либо с помощью двух досок/кочек (переставляя	Доски, обручи или нарисованные мелом круги

№	Название станции	Задание	Инвентарь
		их).	
3	«Снайпер»	Метание мячей (или шишек) в цель – вертикальную (щит) или горизонтальную (ведро). Каждый участник делает 1–2 броска. Суммарное количество попаданий засчитывается.	Мячи, цель (корзина/ведро)
4	«Паутина»	Между деревьями или стойками натянуты верёвки в хаотичном порядке. Нужно всей командой пролезть, не задев верёвки. Если задел – возвращается или выполняет штрафное задание.	Верёвки
5	«Первая помощь»	Теоретическое или практическое задание: правильно наложить шину, перевязать «пострадавшего», ответить на вопросы по ОБЖ.	Бинты, шины (палки)
6	«Полоса препятствий»	Короткая полоса: пробежать, пролезть под дугой, перепрыгнуть через яму, пробежать по буму.	Дуги, скамейки, барьеры
7	«Шифровка»	Команда получает зашифрованное слово (например, «ПОБЕДА» или «РОДИНА») в виде ребуса или азбуки Морзе. Нужно разгадать и правильно произнести вслух.	Карточки с шифрами
8	«Перетягивание каната»	Состязание с другой командой (или с вожатыми) на силу.	Канат
9	«Кочки»	Перебраться через «болото» по кочкам (кругам из картона или обручам), не наступив в «воду». Команда может помогать, передавая кочки.	Обручи или картонные круги
10	«Эрудит»	Вопросы на знание истории, географии, спорта (адаптированные под возраст). Например: «Назовите три символа России», «Что такое ГТО?», «Что делать при пожаре?».	Карточки с вопросами

Финал игры

После прохождения всех станций команды собираются на главной площади. Подсчитываются жетоны или составляется кодовое слово из букв. Ведущий объявляет, что все успешно справились и получают звание «Готов». Можно провести общий флешмоб или награждение сладкими призами.

Награждение:

- Дипломы участников.
- Сладкие призы.
- Возможность запустить общий салют (мыльные пузыри или конфетти).

Необходимый инвентарь

- Маршрутные листы
- Секундомеры (или телефоны)
- Кегли / пластиковые бутылки
- Повязки на глаза
- Верёвки, канат
- Обручи (5–6 шт.)
- Мячи (теннисные, резиновые)
- Корзины или вёдра
- Бинты, палки для шин
- Карточки с вопросами и шифрами
- Стойки или деревья для паутины
- Сладкие призы, грамоты

Варианты адаптации

- **Для старших (15–17 лет):** усложнить полосу препятствий, добавить силовые элементы, ввести штрафные круги за ошибки.
- **В плохую погоду:** часть станций можно перенести в спортзал или корпуса (например, «Эрудит», «Первая помощь», «Шифровка»).

День 4 Наши традиции

Беседа «Свой среди чужих, чужой среди своих: Навигация по правилам гостеприимства и традициям в современном мире»

Цель: Стимулировать рефлекссию по поводу культурных норм, личных границ и этики межличностного общения в контексте глобализации и взросления.

Длительность: 50–60 минут.

Реквизит: Стулья, расставленные по кругу (или полукругом), флипчарт/доска, проектор (по желанию, для демонстрации коротких видео или мемов по теме).

Ход дискуссии

1. Разогрев. Вход в тему через личный опыт (5–7 минут)

Вожатый (модератор): «Всем привет. Давайте сразу договоримся: сегодня у нас не лекция, а разговор на равных. Здесь нет "правильных" ответов, есть разные точки зрения.

Тема звучит так: "Свой среди чужих, чужой среди своих". Как вам такое сочетание? О чем это, по-вашему?»

(Выслушиваются первые ассоциации. Обычно это про ощущение себя не в своей тарелке, про эмиграцию, про буллинг и др.).

Вожатый: «Отлично. Сегодня поговорим о том, как традиции и правила гостеприимства либо помогают нам чувствовать себя "своими", либо, наоборот, создают дискомфорт».

2. Блок 1. Традиции: Якорь в прошлое или фундамент будущего? (10–12 минут)

Вожатый: «Начнем с традиций. Скажите честно, сколько из вас на Новый год едят оливье и смотрят "Иронию судьбы"? А кто считает, что это пережиток прошлого и пора уже заказать суши и включить "Один дома"?»

(Поднимите руки. Обычно мнения разделяются. Это хороший старт для дискуссии).

Вопросы для обсуждения:

- **Для тех, кто "за":** Что вы чувствуете, когда соблюдаете эту традицию? Уют? Связь с детством? Это осознанный выбор или просто "так принято"?
- **Для тех, кто "против":** Что именно вас раздражает? Ощущение навязанности? Желание создать свои правила?
- **Глобальный вопрос:** Есть ли традиции, от которых, по вашему мнению, человечеству пора отказаться? Почему?

Вывод модератора: «Традиция перестает быть живой, когда превращается в механическое действие. Она работает, если отвечает на вопрос "ЗАЧЕМ я это делаю". Лично для себя. Либо за этим стоит глубокая ценность — семья, память, радость».

3. Блок 2. Гостеприимство: Зона комфорта или зона стресса? (Работа с кейсами) (15–20 минут)

Вожатый: «Теперь про гостей. В 15-17 лет вы уже достаточно взрослые, чтобы сталкиваться с неловкими ситуациями. Давайте разберем несколько реальных кейсов. Я делю вас на две группы (или работаем в общем кругу, но быстро).

Кейс 1. "Культурный шок".

Ваш друг из Сирии или Дагестана приглашает вас на семейный праздник. Там мужчины и женщины сидят за разными столами, подают непривычную еду (бараний жир, много специй), и хозяйка очень настойчиво предлагают добавку. Вы чувствуете себя неловко и не знаете, как отказаться, чтобы не обидеть.

Ваши действия? Как сохранить и свои границы, и уважение к культуре?

Обсуждение:

(Ожидаемые мысли: заранее изучить традиции, сказать "спасибо, это было невероятно вкусно, но я просто объелся", спросить разрешения помочь на кухне, проявить интерес к блюдам).

Важный акцент: Разница между "навязыванием" и "проявлением заботы" в разных культурах.

Кейс 2. "Медвежья услуга".

Вы пришли в гости к другу, у которого строгие родители. Они начинают вас расспрашивать: "Куда поступаешь? А почему не на юриста? А у тебя парень/девушка есть? А почему нет?" Вам это неприятно, но друг умоляет вас "не портить вечер".

Как выйти из ситуации, чтобы не быть грубым и не испортить другу отношения с семьей?

Обсуждение:

(Ожидаемые мысли: использовать "перевод стрелок" — спросить совета у них же ("А как вы считаете, на кого лучше идти?"), отвечать общими фразами ("Планы еще формируются, рынок труда меняется"), перевести тему на похвалу их ребенку ("А вот ваш Петя — молодец, он мне с физикой помог").

Кейс 3. "Тишина в сети".

К вам напросился в гости (или в лагерную компанию) новенький, который ведет себя странно: не понимает мемов, не знает ваших внутренних шуток, молчит в компании. Вы видите, что ему дискомфортно, но и вам с ним неловко. Проще его игнорировать.

Это гостеприимство? Ваша ответственность — "втаскивать" его в компанию или нет?

Обсуждение:

(Здесь важно разделить понятия: гостеприимство не равно "обязанность развлекать". Но базовый уровень комфорта создать нужно. Можно предложить поговорить с ним один на один, узнать его интересы, возможно, он просто стесняется).

4. Блок 3. Дилемма: "Чемодан без ручки" (5–7 минут)

Вожатый: «Бывает такое, что традиции и гостеприимство превращаются в "чемодан без ручки": и нести тяжело, и бросить жалко. Например, ежегодный сбор всей родни, где все ссорятся, или привычка тащить в дом горы еды, которую никто не ест.

Вопрос к вам: Есть ли в вашей жизни традиции, которые вы бы хотели изменить, модернизировать или отменить? Как бы вы об этом сказали родителям или старшим родственникам, не обидев их?»

(Обмен опытом. Это важный момент сепарации — научиться договариваться со старшими о новых форматах взаимодействия. Например: "Давайте в этом году не будем жарить 10 кг мяса, а съездим все вместе в лес и пожарим сосиски, но зато все будут".)

5. Заключительная рефлексия. "Правила моего дома" (5 минут)

Вожатый: «Мы много говорили о том, как принято у других. Давайте вернемся к себе. Представьте, что вы уже взрослые, у вас своя квартира/дом. Вы ждете гостей.

- Какие три правила гостеприимства будут действовать в **вашем** доме?
- Что для вас будет табу? (Например: не приходите без звонка, не обсуждать политику за столом и т.д.)
- Будете ли вы сохранять семейные традиции своих родителей или создадите свои?

Пусть каждый по кругу скажет одно ключевое слово или фразу, которая описывает его идеальный дом с точки зрения гостеприимства. (Например: "уют", "свобода", "вкусная еда", "душевные разговоры", "тишина").

(Участники высказываются. Вожатый благодарит).

6. Финальный аккорд (2–3 минуты)

Вожатый: «Знаете, в Японии есть традиция — мыть ноги перед входом в дом. В России — встречать хлебом-солью. Суть не в ритуалах. Суть в том, что, открывая дверь гостю, мы говорим: "Ты важен для меня, я готов разделить с тобой свое пространство и время".

Взрослость — это не умение следовать правилам, а умение выбирать, когда и зачем ты это делаешь. Спасибо за честный разговор. Надеюсь, этот вечер тоже был для вас проявлением гостеприимства с нашей стороны».

Советы для вожатого (15+):

- **Снимите иерархию.** Сядьте в один круг с ними. Не стойте над душой. Говорите на равных, допускайте, что они умнее вас в каких-то вопросах.
- **Используйте триггерные вопросы.** Спросите про "пост на тему гостеприимства в соц. сети" — показное против реальное.
- **Не бойтесь пауз.** Если старшие подростки молчат, не спешите заполнять тишину. Дайте им подумать. Часто самые глубокие мысли рождаются после 10 секунд молчания.
- **Будьте готовы к откровениям.** В таком разговоре кто-то может рассказать о сложных отношениях в семье. Будьте тактичны и, если нужно, предложите поговорить лично после беседы.

Гастрономический праздник: «Накрываем стол»

Идея: Вечернее мероприятие, где речь идет о традициях застолья.

Примерная программа:

- Рассказ о традиционном чаепитии (самовар, баранки, варенье).
- Конкурс «Блины» (можно ненастоящие: кто красивее нарисует стопку блинов или быстрее вырежет из бумаги).
- Дегустация (если позволяет столовая): пирожки, каравай, пряники.
- Конкурс частушек (можно устроить поединок между вожатыми и детьми или отрядами).

День 5 «Мастерская добрых дел»

Творческая мастерская: «Народные промыслы»

- **Формат:** Работа кружков по интересам (вертушка). Каждый участник проходит несколько станций мастер-классов.
- **Варианты мастер-классов:**

- *Роспись*: Хохлома, Гжель, Городецкая роспись (можно расписывать деревянные ложки, тарелки или просто бумажные шаблоны).
- *Гончарное дело*: Если нет станка, можно лепить свистульки или мисочки из глины/соленого теста.
- *Плетение*: Плетение поясов, фенечек или венков из полевых цветов.

«Битва хороводов» и «Этно - дискотека»

- **Формат**: Конкурс + танцы.
- **Часть 1**: Конкурс хороводов. Отряды показывают движения. Оценивается синхронность и сложность построения (улитка, змейка, стенка на стенку).
- **Часть 2**: Дискотека. Но играет не только попса, а ремиксы народных песен (в стиле поп, рок, электро). Ребята танцуют современно, но движения могут быть народными («Яблочко», «Калинка», присядка).

День 6 «Хоровод дружбы»

Концепция интерактивной игры «Хоровод дружбы» (Тверская область)

Формат: Командная игра-путешествие по станциям с финальным хороводом.

Идея:

Игра погружает участников в аутентичную культуру Тверского края. Дети знакомятся с уникальными местными традициями, играми и ремёслами через интерактивные задания. Кульминацией становится воссоздание старинного тверского хоровода **«Кружевина»**, который символизирует единство и дружбу.

Легенда:

В старину в тверских сёлах (под Кашином, в Удомельском крае) водили особый хоровод — «Кружевину». Люди верили, что его узоры сплетают судьбы воедино и оберегают землю. Но со временем нить традиции прервалась, и хоровод распался на отдельные фрагменты. Чтобы вернуть силу дружбы, ребятам предстоит пройти по следам тверских мастеров, сказителей и игроков, собрать утерянные «узоры» и заново сплести общий круг.

Основная механика:

Участники делятся на команды (отряды) и получают маршрутные листы в виде «веретён». На каждой станции их встречает «Хранитель» традиции (вожатый в народном костюме или с атрибутом).

Выполнив задание, команда получает фрагмент будущего хоровода — цветную нить, ленту или символ.

На финальном сборе из всех фрагментов собирается общий круг, и участники встают в большой хоровод «Кружевина».

Ключевые тематические блоки (станции), отражающие тверскую идентичность:

- **Танцевальный блок «Кашинская плясовая»** – разучивание движений уникального хоровода «Кружевина» (д. Илькино Кашинского района)

Первый «манер» — наборный. Участники стоят отдельно, затем выбирается пара, которая, взявшись за руки, приглашает остальных в хоровод, чтобы получилась цепочка, которая потом замкнётся в круг.

Вторая фигура. Парень и девушка, находящиеся напротив, идут навстречу друг другу в центр круга, обходят друг друга и кружатся, при этом необходимо смотреть партнёру прямо в глаза. Затем возвращаются на свои места, и так делает каждая пара хоровода.

Третья фигура. Пары разворачиваются спиной друг к другу, идут, сходятся в середине круга, смотрят друг другу в глаза, поворачивают и затем каждый идёт на своё место.

Четвёртая фигура. Участники начинают пожимать плечами, пара выходит и идёт навстречу друг другу, пожимает плечами и кружится, а все остальные стоят смирно.

Пятая фигура («Кудри путыринные»). Девушки сходятся в «звёздочку» в середину круга правыми руками, затем каждая идёт к своему парню, кружится, потом возвращается в середину круга и так постепенно проходит ко всем ребятам. **Игровой блок «Илькинские забавники»** – традиционные тверские игры: «Цепи кованы», «Золотые ворота», «Заря-заряница».

- **Интеллектуальный блок «Удомельские сказители»** – загадки, легенды и устаревшие слова Тверской губернии.
- **Творческий блок «Лихославльские умельцы»** – создание изделия из глины/теста (отсылка к гончарному промыслу).
- **Музыкальный блок «Весьегонский оркестр»** – игра на народных инструментах (рубель, трещотки, ложки).

Фестиваль «Диалог культур»

Каждый отряд представляет на сцене творческий номер (5–7 минут), раскрывающий выбранную культуру или блюдо, который подготавливали в течение блока.

- Отряды по очереди представляют на сцене номера (танец, песня, сценка, дефиле, смешанный жанр).
- Между номерами — небольшие интерактивы со зрителями (викторины о странах, танцевальные флешмобы).
- Жюри (вожатые, гости) оценивает номера по номинациям (не соревнование, а поощрение в разных категориях).