

**СМЕНЫ  
ПЕРВЫХ**



**Программа  
профильной  
смены**

для организаций  
отдыха детей и их  
оздоровления по  
направлению  
деятельности  
Движения Первых

**«Патриотизм и  
историческая память»**

**«Время Первых:  
СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»**

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Беяницкая средняя общеобразовательная школа»

«Утверждаю»

Директор МОУ «БеяницкаСОШ»

Мингалеева М.В.

Приказ № 8/1 от 27.03.2025 г

**Программа профильной смены для  
организаций отдыха детей  
и их оздоровления по направлению деятельности  
Движения Первых ПАТРИОТИЗМ И  
ИСТОРИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ  
«Время Первых: СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»  
(1 смена июнь 2025)**

Составили:

Селезнева С.А.

с.Беяницы 2025

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение .....	4
1. ЦЕЛИ, ЗАДАЧИ, ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.....	6
2. УЧАСТНИКИ СМЕНЫ .....	9
3. ОПИСАНИЕ КОНЦЕПТА И КЛЮЧЕВЫХ ИДЕЙ СМЕНЫ.....	11
4. ЛОГИКА И МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ .....	14
4.1. Основные этапы смены .....	14
4.2. Механизмы реализации профильной смены .....	15
4.3. План профильной смены, формы работы, ключевые дела.....	19
4.4. Описание событий по периодам и дням смены.....	20
5. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ .....	51
6. ПАМЯТКА ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ ПРОФИЛЬНОЙ .....	52
7. Литература .....	55
ПРИЛОЖЕНИЯ .....	57



## Введение

Программа тематической смены «*Служить Отечеству!*» (далее – Программа) составлена на основе Программы Костромского государственного университета «*Время первых: Служи Отечеству*» и направлена на обеспечение непрерывного образования, гражданско-патриотическое воспитание, а также развитие лидерских и коммуникативных качеств у детей в возрасте 6,5–16 лет. Она нацелена на воспитание уважения к историческому наследию, укрепление патриотических позиций молодёжи и повышение её готовности к активному участию служению народу и Отечеству.

*Актуальность Программы* в условиях современной действительности определяется сочетанием множества факторов, нивелирующих понятия «патриотизм» и «историческая память»: глобализация, недостаток исторического сознания, рост индивидуализма, ориентация на личные интересы, предпочтение космополитизма в ущерб национальной идентичности и пр. Эти и другие факторы общества потребления, формирование которого стало главным следствием глобализации, снижают воспитательный эффект патриотизма и разрывают цепь коллективной исторической памяти, играющей важную роль в поддержании и укреплении национальной идентичности, национальной культуры и того, как сами граждане воспринимают себя и свою историю.

Большое внимание в Программе уделяется ознакомлению с основными ценностями, деятельностью и проектами Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодёжи «*Движение первых*» (далее - Движение Первых), а также привлечению молодёжи к волонтерской, экологической, творческой, спортивной, научной и другой конструктивной деятельности. В Программе также подчёркивается важность русских традиционных духовно-нравственных ценностей, культурного наследия, истории, а также воспитания чувства принадлежности и ответственности по отношению к России и миру.

### **Нормативно-правовые основы Программы:**

– Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);

– Конвенция о правах ребёнка (одобрена Генеральной Ассамблеей

ООН 20 ноября 1989 г., вступила в 4 и л у для СССР 15 сентября 1990 г.);

- Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.1998 N 124-ФЗ;
- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;
- Федеральный Закон «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся» от 31.07.2020 № 304-ФЗ;
- Федеральный закон «О молодёжной политике в Российской Федерации» от 30 декабря 2020 г. N 489-ФЗ;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» от 29 мая 2015 г. № 996-р;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации «Об утверждении Плана мероприятий по реализации в 2021–2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» от 12.11.2020 № 2945-р;
- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года» от 21.07.2020 № 474;
- Указ Президента Российской Федерации «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» от 09.11.2022 г. № 809;
- Указ Президента Российской Федерации «Об утверждении Стратегии национальной безопасности» от 2.06.2021 № 400;
- Постановление Правительства Российской Федерации «Об утверждении Государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»» от 26.12.2017 г. № 1642
- Программа воспитательной работы Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых».

## 1. ЦЕЛИ, ЗАДАЧИ, ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

**Целью** Программы является *создание образовательных и воспитательных условий для формирования осознанной гражданско-патриотической позиции учащейся молодёжи, основанной на уважении исторического наследия России, принятии и понимании культурно-исторических традиций, связывающих поколения её граждан, и повышении готовности к активному участию в созидательном процессе цивилизационного развития России.*

В ходе смены участники будут иметь возможность организовать и провести свои собственные творческие мероприятия, получить опыт командной работы по написанию сценариев своих мероприятий, подготовке творческого проекта, экспертизе познавательной и творческой деятельности других участников.

Реализация цели предполагает решение ряда **задач**:

1. Сформировать целостное представление о российском патриотизме: в общем (в контексте цивилизационного развития и преемственности поколений) и в частности (военный патриотизм, патриотизм в науке, культуре, образовании, гражданском и духовном служении);

2. Содействовать пониманию специфических особенностей цивилизационного процесса развития России, знаний об исторических событиях и наиболее известных исторических деятелях России, жизненный путь которых был связан со служением Отечеству в самых разных сферах;

3. Сформировать активную гражданско-патриотическую позицию и готовность к служению Отечеству в материальной и духовной сфере, внутри и за пределами России;

4. Побудить молодых людей активно участвовать в жизни своих патриотических сообществ общероссийского и регионального уровня, поддержать и поощрить инициативы к общественно приемлемым формам гражданского участия, волонтерства, кураторства и наставничества по сохранению культурного и исторического наследия России;

5. Обеспечить осведомлённость участников Программы о деятельности Движения Первых, о выборе направлений деятельности в рамках Движения Первых, об участии в конструктивной общественной деятельности и по созданию системы постоянного взаимодействия между участниками и отделениями Движения Первых.

### **Принципы Программы**

*Последовательность и целостность*: обеспечение гармоничной совместной работы всех участников Программы;

*Природосообразность* как приоритет индивидуальных особенностей ребёнка, ценности здоровья участников Программы, социально-психологической поддержки личности и обеспечения благоприятного социально-психологического климата в коллективе;

*Культуросообразность* образовательной и воспитательной среды, ценностно-смыслового наполнения содержания программных мероприятий;

*Гуманизация* воспитательного процесса и личностно-ориентированный подход;

*Субъект-субъектное* взаимодействие участников Программы;

*Приоритет инициативности, самостоятельности, самореализации* участников Программы, социальное партнёрство в индивидуальной и групповой деятельности участников;

*Самоуправление и соуправление* как сочетание административного, группового управления и самоуправления, самостоятельности выбора вариантов направлений совместной деятельности;

*Информированность и открытый информационный обмен* участников совместной групповой деятельности.

**Основные ценности Движения Первых**, заложенные в основу профильной смены:

*Жизнь и достоинство.* Участники Движения Первых в первую очередь ценят жизнь каждого человека. Берегут чувство собственного достоинства и заботятся о сохранении достоинства окружающих.

*Патриотизм.* Участники Движения Первых любят свою Родину – Россию. Любовь к стране проявляется в делах и поступках.

*Дружба.* Движение Первых – источник Дружбы для каждого из участников. Вступая в Движение Первых, каждый может найти себе друзей близких по убеждениям, увлечениям, интересам и возрасту. В Движении Первых друзья всегда рядом.

*Добро и справедливость.* Участники Движения Первых действуют по спра- ведливости, распространяют добро, считают доброту качеством сильных людей.

*Мечта.* Участники Движения Первых умеют мечтать и воплощать свои меч- ты в жизнь. Смелые мечты открывают человеку новые возможности, а человечеству – неизведанные горизонты.

*Созидательный труд.* Каждый участник Движения Первых своим трудом приносит пользу: создает новое качество своих знаний, умений и на- выков, применяет их во благо своей семьи, Движения Первых и всей страны.

*Взаимопомощь и взаимоуважение.* Участники Движения Первых действуют как единый коллектив, помогая друг другу в учебе, труде, поиске и раскрытии таланта каждого. Плечом к плечу преодолевают трудности. Уважают особенности каждого участника Движения Первых, создавая пространство равных возможностей.

*Единство народов России.* Участники Движения Первых, являясь новыми поколениями многонационального и многоконфессионального народа России, уважают культуру, традиции, обычаи и верования друг друга. Это уникальное достояние нашей страны: народов много, Родина – одна.

*Служение Отечеству.* Участники Движения Первых объединены с Отечеством одной судьбой. Каждый на своем месте готовит себя к служению Отечеству и ответственности за его будущее.

*Крепкая семья.* Участники Движения Первых разделяют традиционные семейные ценности. Уважают старших. Помогают младшим. Заботятся в семье о бабушках и дедушках.

*Развитие и образование.* В рамках смены акцентируется внимание на важности постоянного развития и расширения кругозора и компетенций участников.

#### **Предполагаемые результаты реализации профильной смены:**

А) Формирование чувства национальной гордости и сопричастности (идентичности), готовности содействовать и демонстрировать гражданскую активность и (со-) участие, развитие лидерских качеств, развитие дисциплины и ответственности, а также содействие прочной индивидуальной и групповой связи с историей и культурой страны.

Б) Понимание и осознание значимости миссии, ценностей и направлений деятельности Движения Первых как для себя, так и для группы/общества, государства, содействие знакомству с единомышленниками и конструктивной (созидательной) деятельности внутри Движения Первых, с пониманием возможностей и ресурсов движения, готовности к перспективному сотрудничеству с региональными отделениями Движения Первых.

В) Развитие устойчивых связей между взрослыми и детьми на основе взаимной вовлеченности, наставничества и кураторства, обеспечение постоянной педагогической поддержки участия детей в гражданско-патриотической деятельности на всех уровнях.

**Ожидаемые результаты** могут быть рассмотрены на личностном уровне (характеристика уровня компетентности участника программы: имеет собственную гражданско-патриотическую позицию, уважает

историческое наследие России, принимает культурно-исторические традиции, готов к активному участию в созидательном процессе цивилизационного развития России, владеет знаниями о ценностях и направлениях деятельности Движения Первых, знаниями, умениями, навыками организаторской деятельности; владеет проективными умениями, необходимыми для участия и организации различных видов деятельности, владеет коммуникативными навыками, навыками командной работы, навыками самоорганизации, самопрезентации, планирования работы).

Конечный результат может быть рассмотрен на *уровне конкретного образовательного учреждения* (формирование первичных отделений Движения Первых и увеличение активных его участников; повышение активности участников программы, изменение позиции от зрителя и исполнителя до организатора и автора собственного проекта, повышение качества организуемых мероприятий и реализуемых программ и проектов).

Конечный результат может быть также рассмотрен на *региональном уровне* (включение участников Программы в деятельность региональных отделений Движения Первых, участие в разработке и реализации социально значимых проектов патриотической направленности для детей и молодежи области).

## 2. УЧАСТНИКИ СМЕНЫ

Программа рассчитана на детей от 11 до 16 лет (максимальный возраст – 17 лет), в том числе лидеров первичных отделений «Движения Первых», заинтересованных в Движении Первых участников, а также ребят, не входящих в Движение Первых, но интересующихся профильными видами деятельности в рамках стратегической программы Движения Первых.

**Возрастные особенности подростков 11-15 лет:** учебная деятельность перестаёт быть ведущей, на первый план выходят эмоционально-насыщенные контакты со сверстниками, мнение взрослого постепенно обесценивается, на фоне развития рефлексивных способностей происходит переоценка ценностей, построение собственной идентичности), идёт активное познание себя, своих возможностей, способностей, интересов. Зона ближайшего развития подростков и старшекласников предполагает сотрудничество со взрослым

в пространстве проблем самосознания, личностной самоорганизации и саморегуляции, интеллектуальной и личностной рефлексии. Возникает чувство взрослости. Активность подростка, его стремление к общественно значимой деятельности служат основой для овладения научными знаниями, формирования практических умений и исследовательских навыков. Основной мотив деятельности подростка – возможность проявить свою самостоятельность, ответственность, получить оценку своих возможностей значимым окружением. Включение подростков в исследовательскую деятельность должно опираться на реальную значимость этой деятельности, пользу для окружающих людей и общества в целом.

**Старшеклассник (период ранней юности с 15 до 16 лет)** входит в новую общественную ситуацию при переводе из средней школы в старшие классы или в новые учебные заведения. Это новый образ жизни, выбор профессии, референтных групп людей. В этот период ключевое значение приобретает ценностно-ориентационная активность, которая обусловлена стремлением к независимости. В этот возрастной период человек сконцентрирован на собственной личности, ориентирован на самопознание и самовоспитание.

Чтобы справиться с задачами собственного развития, старшеклассникам необходимо иметь для этого достаточный ресурс, который частично основан на опыте и способностях, приобретенных в детстве, а частично – на появляющихся уже в период взросления. В результате интеллектуального созревания возникает особая форма самосознания – рефлексия.

### 3. ОПИСАНИЕ КОНЦЕПТА И КЛЮЧЕВЫХ ИДЕЙ СМЕНЫ

Настоящая Программа оперирует следующими определениями «патриотизма» и «исторической памяти», на понимании которых выстроена логика и содержание основных мероприятий.

**Патриотизм** – это сознательно и добровольно принимаемая гражданами позиция, основанная на готовности служить интересам своей страны, её гражданам, гордиться и защищать её духовное наследие и материальное богатство, вносить свой вклад в улучшение своей нации, будь то посредством военной и государственной службы, волонтерства, наставничества, другой гражданской активности или поддержки национальных интересов внутри страны и за её пределами. Готовность как внутреннее смысловое содержание патриотической позиции, предполагает чувство долга, преданность благополучию и процветанию своей страны. В Программе идея патриотизма преломляется в готовности понимать (познавать), участвовать и мотивировать других к участию в разных формах гражданско-патриотической активности.

**Историческая память** – это коллективное понимание, интерпретация, сохранение и воспроизводство исторических знаний и опыта внутри общества или группы. Оно включает в себя сохранение исторических фактов, повествований и значений событий прошлого, а также культурных, социальных и эмоциональных аспектов, связанных с ними. Историческая память формирует и влияет на идентичность, ценности и взгляды отдельных людей и сообществ. В Программе идея исторической памяти реализуется через обращение к традициям прошлого, историческим личностям, проявившим свой патриотический долг служения Отечеству в разных сферах (образование, наука, военное дело, изобразительное искусство, музыка, дипломатия и др.).

В основе смыслового концепта Программы лежит **идея служения** Отечеству, интересам государства и общества, основанная на готовности к активной гражданско-патриотической деятельности.

Идея служения преломляется на опыте исторических личностей, патриотическое служение которых иллюстрируется на примере разных сфер общественной жизни (военное дело, дипломатия, государственная служба, образование, духовная и материальная культура, наука, искусство). Биографии исторических деятелей служат ценностно-смысловыми примерами, способными вдохновлять и мотивировать к активной созидательной деятельности. Изучая жизненный путь

и примеры патриотического служения исторических личностей, дети могут получить ценную информацию о качествах, ценностях и добродетелях, которые помогли этим людям преодолеть трудности и совершить подвиг на благо своего народа и Отечества. Биографический материал, среди прочего, иллюстрирует примеры настойчивости, усердия, лидерства, сочувствия и инноваций. Биографии также формируют более глубокое представление об историческом и культурном контексте, позволяя участникам смены понять факторы, которые повлияли на людей и их решения. Они открывают окно в разные эпохи, общества и обстоятельства, расширяя понимание человеческой природы и сложностей мира.

На примерах исторических личностей участникам демонстрируются разные области и сферы служения Отечеству:

- Служба в вооружённых силах для защиты и защиты национальной безопасности.

- Работа на государственной службе в качестве политика, государственного служащего или дипломата, вносящего свой вклад в благосостояние и развитие страны.

- Проведение научных исследований и внедрение инноваций для продвижения знаний, технологий и прогресса в различных научных областях.

- Обучение и формирование сознания будущих поколений, подготовка их к тому, чтобы стать ответственными гражданами.

- Оказание медицинской помощи и услуг для обеспечения благополучия и здоровья граждан.

- Участие в общественных работах и благотворительной деятельности для поддержки местных инициатив и помощи нуждающимся группам населения.

- Помощь незащищённым слоям населения, решение социальных проблем и содействие социальной справедливости внутри страны.

**Описание основных идей, подходов к реализации воспитательной работы в рамках лагерной смены:**

Методологическую основу Программы составляет *деятельностный подход* к воспитанию (*Рубинштейн С.Г., Леонтьев А.Н., Д.Б. Эльконин, В.В. Давыдов*), который фокусируется на формировании и развитии активной личности ребёнка, обладающей необходимой мотивацией и способностью самостоятельно организовать себя, процесс познания и свою практическую деятельность. Он ориентирован на создание условий для самоопределения и социализации ребёнка на основе социокультурных,

духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе норм и правил поведения в интересах человека, семьи, общества и государства. Этот подход основан на признании того, что воспитание наиболее эффективно, когда дети активно участвуют в решении значимых задач и имеют возможность применять свои знания в реальных условиях. Он также подчёркивает важность сотрудничества, критического мышления, творческой самореализации.

Реализация деятельностного подхода в контексте смены предполагает осознанное принятие участниками идей Движения Первых, значимыми среди которых в соответствии с целевыми установками настоящей Программы являются:

1. *Идея преданности и готовности к патриотическому служению своей стране в разных сферах деятельности;*
2. *Идея гражданской активности и ответственности по отношению к участию в демократических процессах* (волонтерство, общественная деятельность, труд);
3. *Идея защиты своей страны от внутренних и внешних угроз*, будь то посредством военной службы или других форм защиты, обеспечивая безопасность своих сограждан;
4. *Идея содействия межнациональному единству и культурному многообразию народов России* (уважение национальных культур, языков, традиций, точек зрения);
5. *Идея сохранения и развития национальной идентичности* (гордость за достижения, историю, традиции и символы своей страны);
6. *Идея содействия цивилизационному прогрессу* (содействие процветанию и развитию своей страны, будь то посредством инноваций, предпринимательства, образования или других средств, которые способствуют благополучию российского общества);
7. *Идея уважения и поддержки конституционно-демократических принципов России* (принятие и поддержка свободы, равенства, справедливости и прав человека).

### **Условия реализации профильной смены:**

1. Осознание всеми участниками образовательно-воспитательного процесса цели Программы, соответствие их возрастным потребностям и ожиданиям.

2. Доступность материальных и технических ресурсов, необходимых для эффективной реализации Программы, включая подготовку педагогов, учебные материалы, помещения и инфраструктуру.

3. Квалифицированные и мотивированные педагоги, компетентные и опытные, обладающие предметными знаниями, педагогическими навыками.

4. Вовлечение различных заинтересованных сторон, включая родителей, руководства Движения Первых, органов образования и соответствующих организаций дополнительного образования, может повысить эффективность и устойчивость Программы.

5. Регулярный мониторинг и оценка прогресса, текущих и итоговых результатов позволяют совершенствовать Программу, выявлять проблемы и принимать решения на основе фактических данных.

6. Обеспечение равного доступа к программе для всех учащихся, независимо от их социально-экономического происхождения, пола, способностей или других факторов.

## **4. ЛОГИКА И МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ**

### **4.1. Основные этапы смены**

В структуре смены следующие **смысловые этапы**:

**1 этап – организационный период.** Это этап организационного оформления первичных коллективов (определение целей, задач смены, работа на сплочение отрядов, определение перспектив деятельности) – **1-3 день смены.**

Отрядные дела на данном этапе являются основным средством формирования коллектива, его сплочения: КТД, в том числе малые формы, игры, огоньки знакомств, организационные сборы отряда и др.

Общелагерные дела. В начале смены массовые дела отвечают целям и задачам организационного периода и работают на формирование первичных коллективов (отрядов), обеспечивают участие детей в той деятельности, которая им предлагается (включение в деятельность на когнитивном и эмоциональном уровне): общие сборы лагеря, вечер знакомств, ритуалы, линейка открытия смены, классные встречи. В роли организатора выступает педагогический отряд, задавая образец, эталон для отрядов.

**2 этап – основной период (4-8 дни смены).** На нем реализуется программа образовательной и воспитательной деятельности профильной смены. Идет активная деятельность отрядов по подготовке дел;

реализация коллективно-творческих дел и участие в них; участие в образовательной программе смены; интенсивное погружение в деятельность Движения Первых на уровне отрядной и общелагерной деятельности. Основными формами работы являются игры на взаимодействие, выявление лидеров; тематический огонёк; маршрутная игра; конкурсная программа; интеллектуальная игра; викторина; аукцион; спартакиада; занятие; мастер-класс; встреча; коллективно-творческое дело; малая форма работы; игра по станциям; анализ дня; сбор; парад; экскурсия с погружением; выставка; отряд в гостях у отряда.

**3 этап – итоговый период (8-10 дни смены).** На этом этапе планируется подведение итогов деятельности и построение перспектив использования полученного опыта за пределами лагеря – в деятельности Движения Первых; организация групповой и индивидуальной рефлексии участников смены; создание позитивного настроения на новые встречи и со-местные проекты уже в рядах Движения Первых. Формы работы: прощальный огонёк; линейка закрытия; вожатский концерт; дискотека.

## 4.2. Механизмы реализации профильной смены

Формирование системы внедрения патриотических ценностей и историко-культурных знаний через разработку групповых коллективно-творческих мероприятий участниками Программы («отрядами»). Отряды формируются в начале смены по организационным спискам. В каждом отряде самими участниками выбирается командир (к концу первого дня, посредством группового обсуждения на первом «огоньке»).

Каждый день связан с одной **исторической личностью** (*Пётр Великий – морское дело, Юрий Гагарин – космонавтика, Александр Пушкин – литература, Галина Уланова – хореография, Георгий Жуков – военное дело, Михаил Ломоносов – наука, образование, Фёдор Шаляпин – музыка, Александр Горчаков – дипломатия, Александр Роу – кинематограф, фольклор, сказки, Римма Иванова – милосердие, благотворительность, Марина Цветаева – поэзия, Дмитрий Босый – труд, труженики тыла*), чье служение интересам Отечества в конкретной сфере является патриотическим примером. В первый день смены в игровой форме происходит распределение и закрепление за каждым отрядом одного-двух памятных дней, посвящённых двум историческим деятелям. Это происходит в первый день Программы в форме игрового аукциона. Каждый лот аукциона, связанный с исторической личностью, позволяет участникам в перспективе получить

больше почётных орденов. Итогом является демонстрация орденов на последнем параде, который завершает смену.

Первые три отряда-победителя, набравшие за 1-2 дня смены больше баллов, на историческом аукционе 2-го дня выбирают лоты первыми. В ходе реализации Программы смены отряды самостоятельно готовят сценарий (по разработанным на каждый день методическим рекомендациям), организуют и проводят, оценивают результаты двух тематических, общих для всех мероприятий. По итогам оценивания отряд организаторов распределяет между остальными ордена 1, 2, 3-й степени.

### ***Система стимулирования***

**Орден** – особый знак отличия, выдаваемый за качественное исполнение технического задания. У каждого тематического дня смены есть свои «ордена» имени той или иной исторической личности, которой посвящён день. Орден – средство фиксации качественных групповых достижений и одновременно средство стимулирования познавательной и творческой активности участников.

Индивидуальные достижения участников внутри отряда (по итогам анализа дня) фиксируются знаком ордена или **медалью**. Их распределение зависит от признания уровня вовлеченности и активности отдельных участников в групповые творческие дела.

Вручение орденов – церемония начала тематического дня, адекватная система стимулирования активности и учёта групповых достижений участников предыдущего дня, средство поощрения инициативности, ответственности и самостоятельной деятельности участников. Ордена группой организаторов мероприятий вручаются каждый раз на утренней линейке по итогам предыдущего тематического дня.

*Ордена изготавливают участники самостоятельно внутри каждого отряда!*

Система орденов:

- Орден Петра Великого – *морское дело*
- Орден Юрия Гагарина – *космонавтика*
- Орден Александра Пушкина – *литература*
- Орден Галины Улановой – *хореография*
- Орден Георгия Жукова – *военное дело*
- Орден Михаила Ломоносова – *наука, образование*
- Орден Фёдора Шляпина – *музыка*
- Орден Александра Горчакова – *дипломатия*
- Орден Александра Роу – *кинематограф, фольклор, сказки*

- Орден Риммы Ивановой – *милосердие, благотворительность*
- Орден Марины Цветаевой – *поэзия*
- Орден Дмитрия Босыя – *труд (труженики тыла)*.

### **Общие критерии оценивания**

1. *Соответствие цели:* имеется в виду соответствие сценария мероприятия и постановки требованиям методических рекомендаций и содержанию творческого задания.

2. *Оригинальность и креативность:* оценивается степень, в которой работа демонстрирует креативность, новаторство и использование уникальных идей или подходов.

3. *Качество исполнения:* относится к качеству выполнения группового задания, включая такие факторы, как организация, ясность, последовательность, точность, внимание к деталям и общее представление.

4. *Командная работа:* оценивается слаженность командной работы.

5. *Включенность аудитории:* оценивается заинтересованность других участников и организационная эффективность мероприятия.

Внутри отряда, на анализе дня, участники распределяют внутри медали, посвящённые конкретной исторической личности, также трёх степеней. Медали вручаются за групповое признание активного участия в индивидуальных и групповых формах деятельности, за содействие формированию личной и групповой ответственности, за закрепление патриотических ценностей и смыслов через участие в разработке сценариев групповых мероприятий и их реализации, вовлечение остальных участников отряда в творческую деятельность.

Реализация профильной смены предполагает воспитательный и образовательный компоненты.

### **Воспитательный компонент профильной смены**

Формируемая у участников смены **гражданско-патриотическая позиция** преломляется как на личном, так и на групповом уровне. На личном уровне она реализуется посредством погружения в историю и культурное наследие России, в изучение опыта исторических личностей, что само по себе содействует индивидуальному пониманию мотивации патриотических поступков известных людей России, объясняет сложные исторические события через биографии и деятельность людей прошлого, выступает смысловым и ценностным образцом, способным регулировать поведение ребёнка в настоящем.

На групповом уровне профильная смена формирует готовность к групповому взаимодействию, основанному на ценностях и традициях

России. Групповые мероприятия способствуют единению, взаимной поддержке и коллективному принятию общих норм поведения, менталитета, национальной идентичности, историко-культурной самобытности через коллективную принадлежность и совместное действие, подчинённое общей цели.

Реализация Программы предусматривает наличие дел, обеспечивающих поддержку **здоровья детей** (зарядка, Праздник спорта, «Молодецкие забавы» и т.д.).

Предусмотрена также реализация деятельности, обеспечивающей **безопасность детей и профилактику девиантного поведения**, включающая в себя разработку и внедрение правил и норм поведения для детей, развитие навыков коммуникации, эмоционального интеллекта, управления конфликтами, принятия решений и других навыков, которые помогут ребятам справляться с трудностями и преодолевать возникающие проблемы в общении, непрерывный мониторинг и оценку ситуации в лагере с целью своевременного выявления проблемных ситуаций и принятия мер по их решению, демонстрацию положительных ролевых моделей со стороны взрослых в лагере, оказание консультативной поддержки участникам смены со стороны вожатых, сотрудничество с родителями.

### ***Образовательный компонент профильной смены***

Образовательный компонент смены основан на традициях исторической памяти, преломляемых в фактах **биографии великих исторических личностей**, внёсших свой вклад в патриотическое служение Отечеству в разных сферах (дипломатия, военное дело, образование, наука, художественное искусство, культура и др.). Основные дни посвящены той или иной исторической личности. Команда участников, организаторов тематического дня самостоятельно разрабатывает и реализовывает его сценарий, учитывая методические рекомендации для профильной смены. Для подготовки сценариев участники вовлекаются и организуют процесс познания (собирают информацию, анализируют, актуализируют для сценария тематического дня, представляют остальным участникам через формулирование технического задания). Работа над сценарием тематического дня, равно как и работа по выполнению технического задания, организуется на образовательных площадках. Дополнением к ним являются образовательные и формирующие поисковые, аналитические, репрезентативные навыки, образовательные мастер-классы.

### 4.3. План профильной смены, формы работы, ключевые дела

День	Отрядные мероприятия	Спортивные мероприятия	Культмассовые мероприятия
1-й День	Открытие программы «Патриотизм и историческая память: Служить Отечеству!»	Квест- игра «Город чемпионов»	
2-й День	День Александра Невского «Интеллектуальная игра»	Старт спортивного челленджа «Вызов»	Торжественное открытие смены «Достигай и побеждай»
3-й День	День Петра Первого «Морское Дело»	Игра на сплочение «Веревоочный курс»	Представление отрядов «Давайте познакомимся»
4-й День	День Юрия Гагарина «Космонавтика»	Спортивные Эстафеты	Игровая программа
5-й День	День Александра Пушкина «Литература»	Спортивная зарница	Интеллектуальная игра
6-й День	День Галины Улановой	Чемпионат по волейболу	Конкурсная программа

7-й День (День ГТО)	День Георгия Жукова «Военное дело»	Спортивные эстафеты «Олимпийские игры»	КТД «Конкурс архитекторов»
8-й День	День Михаила Ломоносова «Образование»	Чемпионат по шахматам	Игровая программа «Книга рекордов лагеря»
9-й День	День Федора Шаляпина «Музыка»	Чемпионат по настольному теннису	Праздник песни и танца
10-й День	Быть с Россией	Весёлые старты	Заккрытие смены.

#### 4.4. Описание событий по периодам и дням смены

#### ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПЕРИОД

## 1 ДЕНЬ

### Открытие программы

«Патриотизм и историческая память: Служить Отечеству!»

## *Квест-игра «Город чемпионов»*

*Цель:* знакомство детей с особенностями лагерной жизни, территорией.

*Задачи:*

- Создание эмоциональной атмосферы, способствующей проявлениям творческой активности детей.
- Групповое сплочение на основе сотрудничества в процессе выполнения заданий игры.
- **Оборудование:** кегли (гранаты); мяч; скакалка, судейский протокол; маршрутные листы; грамоты.
- Станции располагаются в разных точках лагеря, чтобы дети смогли познакомиться с территорией.

*Ход игры-квеста.*

- Организационный момент.
- Командная игра по станциям.
- Подведение итогов, награждение команд.

Ведущий: Здравствуйте всем! Мы очень рады, что все мы сегодня собрались на нашей игре «Город чемпионов». Сегодня каждая команда попытается доказать судьям, что она лучшая в ходе командной игры по станциям. А знаете ли вы, что такое командная игра? (Командная игра-деятельность, в которой группа лиц в одной команде совместно прилагают усилия для достижения конечной цели, которой обычно является победа.)

Прежде нам нужно рассмотреть правила игры.

Команды следуют по станциям в соответствии со своим Маршрутным листом. На станциях команды выполняют предложенные задания. В Маршрутном листе отмечается оценка, которую получает команда на каждой станции (в баллах). На каждой станции различные критерии оценивания, которые оглашает жюри этапа. На каждой станции находится судья, оценивающий работу команды. Время пребывания на каждой станции – 5 минут. По истечении времени команды переходят на следующую станцию.

*(Ведущий объясняет командам правила игры и вручает маршрутные листы.)*

Как только все станции будут пройдены, встречаемся на месте сбора.

Правила рассмотрены. Нам с вами остается дать старт игре, давайте это сделаем все вместе.

*Считалка*

Раз, два, три, четыре, пять Мы решили поиграть.  
Не грустить, не унывать!  
Все пройти и все узнать.

После прохождения каждой станций не забыть взять у судьи коробку с буквами. После прохождения всех станций составить из букв слово и сказать судье на финише. Победит та команда, которая наберет больше всего баллов на всех станциях и разгадает финальное слово.

*(Команды отправляются на станции согласно маршрутным листам.)*

### *Командная игра по станциям*

#### *Станция № 1. «Спортивная»*

Каждому участнику команды необходимо сбить мячом кегли (гранаты), стоящие в ряд. Кидают все по очереди. При этом каждая кегля обозначает 1 балл. Суммируют баллов всей команды и записывают результат.

#### *Станция № 2. «Народная»*

Командам предлагается составить целые выражения пословиц и поговорок, народных примет. Время на составление 5 минут. За каждый правильный ответ – 1 балл.

Где здоровье,	там и красота.
Солнце, воздух и вода –	наши верные друзья.
Чистота –	залог здоровья.
Если хочешь быть здоров,	закаляйся.
Движение –	это жизнь.
В здоровом теле –	здоровый дух.
Спорт –	это жизнь!
Кто спортом занимается,	тот силы набирается.
Солнце, воздух и вода –	наши верные друзья.
Кто любит спорт,	тот здоров и бодр.

Главное – не победа,	а участие.
О спорт!	Ты – мир!

*Станция № 3. «Шифровальная»*

С помощью шифра прочитайте строчки из стихотворения, номер обозначает букву в алфавите. Время на раскодировку – 5 минут, за каждое правильно составленное слово или знак препинания – 1 балл.

16,14,5,9,13,1 32 29,18,14 10,1,10 17,14,11,13,22,6 33  
 17,3,6,18,9,18 15,14 7,9,8,13,9 14,13,1 34  
 2,19,5,18,14 2,27 3 5,6,18,17,18,3,14 14,10,14,13,22,6  
 3,5,16,19,4 14,18,10,16,27,3,1,6,18 14,13,1 35

А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К	Л	М	Н	О	П	Р
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я	
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
–	,	.	!												
32	33	34	35												

*Ответ.*

Родина – это как Солнце, Светит по жизни она. Будто бы в детство оконце Вдруг открывает она!

*Станция № 4. «Историческая»*

Команды должны за 5 минут ответить на вопросы, посвященные спортивной тематике (за каждый ответ по баллу).

Вопросы:

1. Его не купишь ни за какие деньги. (Здоровье.)
2. Рациональное распределение времени. (Режим.)
3. Тренировка организма холодом. (Закаливание.)

4. Жидкость, переносящая в организме кислород. (Кровь.)
5. Наука о чистоте. (Гигиена.)
6. Раньше эта игра называлась «корзина-мяч». И правда в этой игре мяч должен попасть в корзину. (Баскетбол.)
7. В этой игре две команды бегают по полю и стараются забить сопернику гол. (Футбол.)
8. Как называется человек, который должен подготовить спортсменов к соревнованиям? (Тренер.)
9. Какие игры бывают летние и зимние, они известны ещё с древних времён и объединяют спортсменов всех стран? (Олимпийские игры.)
10. Как называется начало соревнований? (Старт.)
11. Как называется конец соревнований? (Финиш.)
12. Инструмент спортивного судьи. (Свисток.)
13. Зелёный луг, сто скамеек вокруг. (Стадион.)
14. От ворот и до ворот, бойко бегают народ. (Футбольное поле.)
15. Его пинают, а он не плачет. (Мяч.)
16. Вот серебряный лужок, он зимою так хорош, а весною не найдёшь. (Каток.)
17. Поднимают тяжести от пола. (Штангисты.).

#### *Станция №5. «Детская»*

Каждый участник команды в течение 30 секунд прыгает на скакалке, сколько раз прыгнул – столько баллов. В конце все баллы суммируются в общий зачет команды.

#### *Станция № 6. «Загадочная»*

Судья загадывает загадки. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

1. Деревянные кони по снегу скачут,  
А в снег не проваливаются. (*Лыжи*)
2. Буйное море играет на просторе,  
Кит приплыл –  
Рот раскрыл, а во рту – решётка,  
Льётся море сквозь неё –

- Волна к волне покорно льнёт. (*Волосы и расчёска*)
3. Белое корыто к полу прибито. (*Ванна*)
4. Зеленый луг,  
Сто скамеечек вокруг,  
От ворот до ворот Бойко бегает народ.  
На воротах этих –  
Рыбацкие сети. (*Стадион, футбольное поле*)
5. Железные блины  
Соединены,  
Тонкая палка – Железная скалка,  
Блины печёт,  
Силой влечёт. (*Штанга*)
6. Двухметровая детина  
Мяч к мячу, за ним второй  
Ведь корзина – то с дырой! (*Баскетбол*)
7. Лёд вокруг прозрачный, плоский  
Две железные полоски  
А над ними кто-то пляшет  
Прыгает, руками машет. (*Фигурист*)
8. Он несётся, будто к звёздам,  
К финишу. Вот это да  
Голову он поднял: воздух,-  
Опустил: уже вода. (*Пловец*)
9. На земле он всех сильней,  
Потому что всех умней. (*Человек*)
10. Коль крепко дружишь ты со мной, Настойчив в тренировках,  
То будешь в холод, дождь и зной  
Выносливым и ловким. (*Спорт*)
12. Он учит цели добиваться, За олимпийский приз сражаться.

В соревнованиях побеждать И бодрость духа не терять. (*Тренер*)

13. В одной комнатухе соседи живут.

Одни все кусают, другие жуют. (*Зубы*)

14. А теперь такой вопрос: Что за мышечный насос

В нашем теле кровь качает,

Никогда не отдыхает? (*Сердце*)

15. Кто для блага всех людей,

Кровью делится своей? (*Донор*)

*Станция № 7. «Песенная».*

В течение 5 минут судья станции называет слова, задача команды спеть песню, где есть это слово.

Дружба

Мама

Картошка

Улыбка

Носорог

Четыре

Страна

Трава

Пух

Облака

Игрушки

Гномик

Дом

Дождь

*Станция № 8. «Привычка».*

Задача всей команды ответить правильно на предложение судьи. Если привычка полезная, то они стоят на месте, если привычка вредная, то садятся на корточки. (За правильный ответ всей команды – 1 балл, кто замешкался – 0 баллов).

– Читать лёжа.

- + Чистить зубы два раза в день.
- Смотреть на яркий свет.
- + Оберегать глаза от ударов.
- Смотреть близко телевизор.
- + Промывать по утрам глаза.
- Тереть глаза грязными руками.
- + Читать при хорошем освещении.
- Часто есть сладкое.
- + Кушать фрукты и овощи.
- Грызть ручки и карандаши.
- + Закаляться.
- + Гулять на свежем воздухе.
- Надевать чужую одежду, обувь, головные уборы.
- + Помогать по дому.
- Грызть ногти.
- + Кататься на лыжах.
- + Делать зарядку.
- + Принимать душ.
- Работать за компьютером.+ Заниматься спортом.
- + Завтракать по утрам

### Подведение итогов, награждение

Пришло время узнать результаты игры. Судьи готовы их огласить. *(Подведение итогов, награждение команд.)*

Спасибо командам за игру! Совсем скоро мы узнаем, какая команда самая спортивная и смышлёная! До новых встреч!

### *Огонек знакомства «Мой дом»*

Цель: формирование положительного отношения детей и подростков друг к другу, расширение представлений о себе, представление возможности всем участникам лучше понять других ребят, познакомиться с ними поближе.

Оборудование: свечи, листы бумаги, цветные карандаши, фломастеры, маркеры, буквы для фразы «Мой дом – моя...», стулья.

*Ход огонька:*

Вступительное слово ведущего о назначении встречи.

Ведущий: Мы не будем говорить об обыкновенных домах, в которых живем, речь пойдет о «Я» каждого из нас.

Давайте попробуем увидеть себя с непривычной точки зрения. Мы слишком часто навешиваем на себя ярлыки и с неудовольствием обнаруживаем, что играем надоевшие роли, что мы уже не живые люди, а удобные для окружающих типы, и это сильно осложняет нам жизнь и общение с людьми.

Каждый участник рисует дом - видимый (внешний) образ своего «Я».

Ведущий: У каждого человека есть свое представление о себе – снаружи и издалека – его представительский фасад для предъявления разнообразной публике. Как велико здесь разнообразие вариантов!

Один дом – это набор праздничных огней, другой – настойчиво сер и, как в осажденном городе, накрыт маскировочной сеткой. Чей-то дом сделан добросовестно и со вкусом.

А какой фасад у вашего дома? Он гармоничен, ярок, с хорошей отделкой? Или невыразителен?

Изобразите дом – образ «внешнего» себя, каким вы его представляете, какой он, на ваш взгляд, есть.

Давайте рисуем дом,

Чтоб на окне свеча горела,

Чтобы друзья пришли на свет, Чтоб песни радостные пели, Для нас без песен дома нет.

Давайте рисуем дом,

Где б на окне цветы стояли,

Где все придумаем мы сами, А вечером за крепким чаем Беседу с вами проведем.

Давайте рисуем дом.

Участники отождествляют себя с каким-либо домом, рисуя его на листе бумаги. Можно при этом использовать абстрактные формы и краски (15-20 минут). После этого участники вновь садятся в круг и располагают свои рисунки перед собой так, чтобы окружающим было видно.

Ведущий: Получилась целая улица. Улица наших достопримечательностей. Каждый дом зовет насладиться своей отделкой. Так и каждый из нас интересуется других людей, с ним хотят познакомиться, узнать поближе. Каждый дом интересен по-своему, радует глаз своей красотой, изобретательностью архитектуры, живописной отделкой, но пока окна этого дома темны, он пуст и чужд нам, в нем нет солнца, в нем нет жизни. Ведь без света, без солнца мы не можем жить. Так давайте попробуем осветить наши дома, зажечь в них маленькое солнышко.

*Около каждого изображения участники зажигают огонек (свечку).*

Теперь привлеченные фасадом люди стремятся попасть внутрь дома, насладиться его загадочностью, открыть внутренние сокровищницы. Человек подошел к вам и соприкоснулся с вашим «Я» – останется ли он рядом с вами?

Кому вы открываете свои двери? И много ли людей рвутся к вам?

Какой он, ваш дом? Что находится в его комнатах, какая обстановка в них?

Для кого вы готовы провести экскурсию по залам и комнатам, коридорам и каморкам своего дома?

Бывают ли двери дома наглухо закрытыми?

Расскажите о внутренних чудесах и тайнах вашего дома.

Стоит ли ваш дом в одиночестве или рядом с другими домами? Чьи эти дома?

*Каждый участник показывает всем свой рисунок и описывает себя от имени своего дома, в первом лице.*

### Методическое пояснение:

Эта техника приводит к пониманию очень важных вещей:

«Я – дом с крепкими мощными стенами. Но у меня много распахнутых окон, и мои двери никогда не запираются. Мне кажется, что в моем доме не хватает еще одного этажа...» Когда каждый расскажет о своем доме, то есть фактически о себе, начинается общий разговор.

Какие дома вам кажутся надежными, вызывают чувство защищенности и доверия?

Что в этих домах вас удивило и показалось необычным?

Как вы ощущали себя, когда рисовали?

Что вы чувствовали, когда отождествляли себя с домом?

Чей дом произвел на вас особенно сильное и приятное впечатление? О ком вы узнали нечто новое? И

т.д.

Ведущий: Дом ваш постоянно достраивается. Завтра он будет отличаться от вчерашнего, а за год его фасад

и внутреннее убранство могут измениться до неузнаваемости. Но остов, фундамент, опоры вашего дома всегда постоянны, и он не будет похож ни на какой другой дом.

Ваш дом не потеряет высоты и не покачается, потому что построен он не на болоте, а на холме посреди мира. Небо над ним ясно, и прекрасные дороги расходятся во все стороны от него. Дом богат, и все, допущенные в него, получают от вас в дар столько, сколько они смогут

## 2 ДЕНЬ

День Александра Невского «Интеллектуальная игра»

### *Коммуникативно-деловая игра «Дороги»*

Цель: повысить степень осознания того факта, что в любой программе развития (компании, организации, района, города или нации) приходится делать выбор на нескольких уровнях.

Продолжительность: около двух часов.

Количество участников: для этого занятия вам потребуется большая группа: чем больше, тем веселее – в разумных границах. Оптимальный вариант – 20-35 человек при абсолютном минимуме в 8 участников.

#### *Оборудование:*

1. Четыре листа тонкого картона для рисования (20 на 20 см или любого размера, удобного для вас).
2. Клейкая или марлевая лента, с помощью которой можно соединить четыре куска картона, чтобы получился один большой квадрат. Это игральная доска.
3. Четыре «жирных» фломастера, желательно - тех же цветов, что и куски картона, но это не очень важно, главное, чтобы все они были разноцветными.
4. Игровая валюта – пенсы, по 30 пенсов на каждого участника.

#### *Ход игры:*

1. В «Дороги» лучше всего играть на большой доске, уложенной на ковер.

При этом вокруг должно быть достаточно просторно, чтобы игроки ходили, становились на колени или позали, как им заблагорассудится. Но если на полу нет ковра, положите доску на стол приблизительно тех же размеров, что и она, а люди пусть встанут вокруг него.

2. Четыре разноцветных квадрата на доске - это четыре страны, а все игроки являются гражданами той или иной из них. Разрешите им разделиться, как они пожелают: если численность населения окажется разной, то это не имеет значения
3. Гражданин каждой из стран обязан внести сумму в Мировой Банк.
4. Объявите, что в каждой стране есть правитель и государственный конструктор, все остальные - простые люди. Страны могут определять для себя форму правления и порядок избрания «правителя» и «конструктора». Дайте им на это 5 минут.
5. Задача игры – строить дороги, и дайте каждому государственному конструктору фломастер, подчеркнув, что только конструкторы могут чертить на доске
6. Правила просты:

Любая построенная дорога приносит 20 пенсов, которые Мировой Банк выплачивает стране, которая ее построила.

Чтобы считаться «построенной», дорога должна начинаться в стране ее собственников и заканчиваться у края игровой доски на территории чужого «государства» (внутренние дороги не в счет).

Перед тем как пересечь какую-либо границу, «строители» должны сначала получить разрешение «правителя» той страны, в которую хотят провести дорогу.

Если «строители» хотят пересечь дорогу, принадлежащую другой стране, даже тогда, когда дорога пролегает через их собственное государство, должен проводиться тот же переговорный процесс. В конце игры подсчитывается количество построенных «дорог», выплачиваются деньги. Однако у каждой страны будет возможность заявить протест в связи с нелегальным «строительством» дорог другим «государством», и, если протест будет поддержан Международным Судом, соответствующая «дорога» будет «разрушена», а «страна», ее построившая, не получит денег.

Прочерчивать «дороги» могут только «государственные конструкторы», а вести переговоры имеют право только лидеры.
7. Строго оговорите правила игры и определение «построенной дороги».

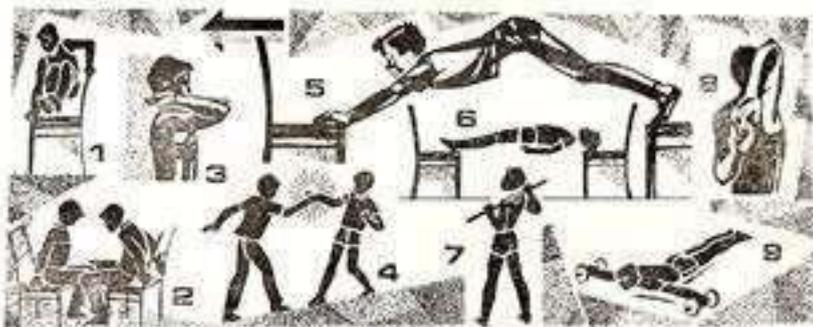
Вы можете, если хотите, записать правила заранее и раздать всем по экземпляру.
8. Теперь разрешите начать игру. Не вмешивайтесь в нее, даже если правила будут нарушаться на каждом шагу. Игра превратится в миниатюрный вариант силовой политики и станет захватывающим зрелищем. Часть ее можно записать на видео. Некоторые «страны» не интересуют ничего, кроме развития

«строительства», тогда как другие стремятся защитить свою территорию. Каждое государство проводит в жизнь собственный силовой сценарий, который впоследствии достоин более подробного разбора. Анализ: Обсуждение игры «Дороги» следует организовать так, чтобы каждая «страна» по очереди прокомментировала игру. А при желании может «пожаловаться» на поведение другого «государства» или «государств». Если это случается, то две «страны», которые не втянуты в дискуссию непосредственно, становятся арбитрами. Они решают, получит ли соответствующее «государство» деньги за свои «дороги».

### *Спортивный челлендж*

Цель: увеличить двигательную активность среди детей и подростков. Задачи:

- Организовать совместную деятельность детей на основе общего интереса к физкультуре и спорту.
- Использовать приёмы, стимулирующие физическую активность. – Формировать навыки здорового образа жизни – Повышение личных спортивных достижений.



Вызов – это задание, которое необходимо выполнить и передать его другому. И чем интереснее задача, тем больше людей вовлекается в процесс.

Спортивный вызов позволяет привить желание самостоятельно заниматься физическими упражнениями, вести активный образ жизни, развивать свои физические качества.

К силе и здоровью ведут тысячи путей. Можно участвовать в крупных соревнованиях, где парадно одетые

судьи бдительно следят за точным соблюдением обширного свода правил. А можно и попроще.

*Варианты проведения спортивного вызова:*

1. Использовать видеoinструкции вызовов Российского движения детей и молодёжи "Движение первых".

Ссылки на видеоинструкции:

1) [https://vk.com/mypervie\\_sportzozh](https://vk.com/mypervie_sportzozh)

2) <https://будьвдвижении.рф/projects/780%20> 2. Проведение ниже описанных упражнений.

Мы порекомендуем вам несколько оригинальных упражнений, которые можно выполнять, где угодно и за самый короткий срок.

Выглядят они забавой. На первый взгляд нехитры и просты. Но попробуйте их сделать, и вы убедитесь, что не все орешки придутся вам по зубам.

Понадобится и сила, и ловкость, и хорошая координация движений, чтоб не споткнуться ни на одном упражнении.

Не смущайтесь, если сначала вас постигнет неудача. Чтобы научиться плавать, надо лезть в воду.

Выполняйте упражнения снова и снова. Включайте их в свои тренировки. И вы скоро убедитесь, что спортивные забавы в конечном итоге работают на то, чтобы сделать вас еще выносливее и сильнее. Задания выполняются в отрядах, определяются победители.

1. Сядьте на стул так, чтобы спинка была сбоку. Одной рукой возьмитесь за сиденье, другой за спинку стула. Поднимая таз и слегка сгибаая ноги, пронесите их между рук назад. Затем вернитесь в исходное положение, не задевая сиденье ступнями.
2. Сядьте друг перед другом и поставьте свои колени между коленями партнера. Теперь, не сдвигая ступни с места, постарайтесь развести ноги соперника. Он, в свою очередь, будет стараться, чтобы исходное положение не изменялось. Чтобы одержать победу, надо увеличить просвет между коленями на ширину двух ладоней.
3. Согните руку в локте так, чтобы кисть находилась возле уха, предплечье занимало горизонтальное положение. Ладонь обращена вверх. На локоть положите монету. Резко опустив локоть вниз и выпрямив руку, попробуйте на лету поймать падающую монету. Если это вам удастся, попробуйте ловить уже не одну, а две монеты и т.д. Победителем считается тот, кто поймает больше всех монет.
4. Начертите на полу прямую линию. Станьте лицом друг к другу, выставьте вперед правую ногу. Ступни должны стоять на одной линии. Сходить с нее нельзя. Тот, кто не устоит и отставит ногу в сторону,

считается проигравшим. Борьба происходит так: выставив вперед правые руки, соперники короткими ударами по ладони пытаются вывести друг друга из равновесия. Можно играть и несколько иначе. Встать друг против друга на расстоянии вытянутой руки. Ноги вместе. Одновременным толчком ладоней в ладони противника надо вывести его из равновесия. Достичь этого можно двумя путями: либо делать удачный толчок, либо заставить противника промахнуться.

5. Поставьте один стул спинкой вплотную к стене. Станьте на него и, наклонившись вперед, обопритесь руками о сиденье другого стула. Теперь передвигайте его понемногу вперед, все больше и больше выпрямляя тело.

Победителем считается тот, кто сумеет выпрямить тело и, вытянув руки вперед, займет горизонтальное положение и останется в нем дольше всех.

А вот еще один вариант подобного соревнования. На полу чертится десяток параллельных линий, между которыми должно быть по 5 сантиметров. Старт берется из положения упор лежа. Руки ставятся таким образом, чтобы кончики пальцев не заходили за первую черту. Туловище перпендикулярно линиям на полу. Переступая руками, остановитесь у той черты, где у вас еще хватит сил зафиксировать это положение в течение пяти секунд.

Руки и ноги сдвигать с места нельзя. Победителем считается тот, кто дотянется до самой дальней черты.

6. Возьмите два стула и поставьте их один от другого так, чтобы расстояние между ними примерно равнялось вашему росту. Затылком обопритесь о край одного стула, пятками о край другого, выпрямите тело и постарайтесь зафиксировать это положение.

Чтобы победить соперников, надо остаться в прямом положении (туловище параллельно полу) дольше их.

7. Возьмите двумя руками полотенце, палку или веревку. Ширина хвата должна позволять вам поднять прямые руки вперед-вверх, не заводя за голову, опустить назад, за спину. После удачной попытки повторите упражнение снова, но взяв несколько более узкий хват. Чей хват будет самым узким, тот и станет победителем.
8. Стоя, правую руку поднимайте над головой, а левую опустите вниз и заведите за спину. Сгибая руки в локтях, попробуйте как можно больше сблизить их друг с другом. Найдется ли среди вас ловкач, который сумеет соединить пальцы в «замок»?

9. Если у вас под рукой найдутся разборные гантели, которые при хвате за гриф могут катиться по полу (это их свойство), можно их использовать, чтобы провести маленький силовой поединок. Станьте в положение упор лежа, опираясь на гантели. Грифы снарядов должны быть направлены вдоль туловища. Теперь, оставляя руки прямыми, медленно раскатите гантели в стороны до тех пор, пока грудью вы не коснетесь пола. Все ли из вас сумеют вернуться в исходное положение? Если все, продолжайте соревнование дальше на повторение, кто больше?

10. Сядьте на стул спиной вплотную к спинке. Туловище прямое. Одновременно сгибая ноги и не помогая себе руками, попытайтесь поставить ступни на сиденье. Всем ли удастся это нехитрое, на первый взгляд, задание?

### *Торжественное открытие смены «Достигай и побеждай!»*

Цель: формирование позитивного настроения, организация начала смены

Задачи:

- Ознакомить с основной линией смены.
- Воспитывать патриотические чувства.

Оборудование: флаг, музыкальное оборудование, планшеты.

*Отряды выстраиваются на площадке перед линейкой.*

Ведущий: Внимание, отряды, на торжественную линейку, посвященную открытию смены «Достигай и побеждай», шагом марш.

*Звучит марш, отряды выходят на линейку.*

Ведущий: Лагерь, смирно. Командирам отрядов доложить о готовности отрядов к линейке открытия.

Вольно.

*Командиры отрядов сдают рапорт.*

Ведущий: Лагерь, смирно. (*Сдача рапорта директору (президенту спортивного комитета лагеря)*).

Товарищ директор, отряды на линейку, посвященную открытию смены «Достигай и побеждай», построены.

Разрешите Государственный флаг Российской Федерации поднять, смену открыть.

Директор лагеря: Разрешаю Государственный флаг Российской Федерации поднять, смену открыть.

Ведущий:

Трехцветный флаг,

Вверх по флагштоку медленно всплывает, И нет значительней его, и нет сильнее,  
И строй в молчанье строгом замирает: Российский флаг – дыхание весны, И  
отсветы далекой ратной битвы. Три символа, три цвета сплетены И на века в  
едином стяге слиты.

Право поднять Государственный флаг Российской Федерации предоставляется командирам отрядов. Лагерь,  
смирно! Равнение на флаг! Государственный флаг России поднять.

*Звучит фонограмма Гимна России, командиры отрядов поднимают флаг.*

Ведущий:

Двери в смену распахнули.  
Тверже шаг, смелее в путь,  
По стране побед великих Друга взять не позабудь.

*Звучит мелодия, выходят ведущие.*

Ведущий 1. Кто любит петь и веселиться, взмахни рукою нам, как птица!

Ведущий 2. В ладони хлопните три раза, кто любит спорт, туризм – все сразу!

Ведущий 3. Помашите нам рукой, кому по нраву ветер морской!

Ведущий 4. Любители купаться есть? Мы попросим вас присесть! Ведущий 5. Кто хочет здесь найти  
друзей – скажи свое имя поскорей!

Ведущий 6. А кто с творчеством на «ты», топни ножкой – раз, два, три!

Ведущие:

По порядку Стройся в ряд! На зарядку Все подряд!  
Левая!  
Правая! Бегая,  
Плавая,  
Мы растем  
Смелыми,  
На солнце Загорелыми.  
Ноги наши  
Быстрые,  
Метки  
Наши выстрелы,

Крепки  
Наши мускулы  
И глаза Не тусклые. По порядку Стройся в ряд! На  
зарядку Все подряд!  
Левая!  
Правая! Бегая,  
Плавая,  
Мы растем  
Смелыми,  
На солнце  
Загорелыми.

Ведущий: Итак, двери Города чемпионов открыты. Ура!

Если ты в лагере, значит, ты с нами, Если ты с нами, значит, ты наш! Если в  
отряде, то в классной компании, Жизни твоей новый вираж!

Дорогие ребята!

Пусть запомнится всем это время, Дружба пусть крепнет день ото дня. Лагерь –  
это участие в деле,

Все вместе – мы одна семья.

Желаем вам успехов, улыбок, теплых дней, яркой интересной жизни!

Ведущий: Внимание, отряды направо – налево. С линейки шагом марш.

*Звучит марш, отряды покидают линейку.*

## **3 ДЕНЬ**

### **День Петра Первого**

#### **«Морское Дело»**

#### *Самоаттестация отряда*

Коллективная самоаттестация – это разговор в отряде, во время которого отряд определяет, на какой ступени находится как коллектив, решает, на какую ступеньку он может подняться в ближайшее время,

намечает, что нужно сделать, чтобы цель была достигнута. В самом общем виде план проведения самооценки может быть таким:

### 1. Вступительное слово ведущего (вожатого).

Общий разговор «Кто мы? Какие мы?»

Коллективное обсуждение «Наша программа роста» в начале смены (в конце смены – «Чего мы достигли»). Во вступительном слове ведущий говорит о месте и значении коллектива в жизни каждого человека, об особенностях его становления, выделяет задачи самооценки, знакомит с описанием ступеней роста коллектива, объявляет порядок проведения разговора. Очень важно создать непринужденную, доброжелательную и в то же время деловую, принципиальную атмосферу предстоящего обсуждения. Средствами для создания такой атмосферы могут быть специально выбранное место проведения самооценки, его оборудование и оформление, тон и стиль разговора, задаваемый вступительным словом ведущего.

На начальном этапе ведущий должен воздерживаться от собственных суждений и оценок, касающихся жизнедеятельности отряда.

В разговоре «Кто мы? Какие мы?» ориентирами могут стать следующие вопросы:

- Делаем ли мы полезное, нужное дело для своего отряда, для лагеря? По своей инициативе или нас просят об этом?
- Все ли мы внимательны друг к другу? Переживаем ли мы все, если кому-то из нас очень плохо? Радует ли мы успехам товарищей? Успехи и неудачи отряда принимаются близко к сердцу всеми или только некоторыми?
- Можно ли сказать, что у нас в отряде отличная организация и мы «один за всех, и все за одного»? Если да, то, в чем это проявляется? Если нет, то почему это так?
- Достаточно ли мы понимаем друг друга, умеем ли находить общий язык, вырабатывать общее мнение по важным вопросам?
- Когда трудности, когда надо, можем ли, готовы ли мы собрать свою волю в кулак, проявить настойчивость, принципиальность?
- Какое общее дело нам по силам в ближайшее время?

Вопросы могут сосредоточить внимание ребят на основных сторонах жизни. Ведущий разговора

внимательно следит за высказываниями ребят, выделяет главное, отбирает спорные высказывания, вводит при необходимости новые вопросы, постоянно направляет разговор в нужное русло.

Обсуждение предлагаемых вопросов, в конечном счете, должно привести к обобщенной характеристике состояния дел в отряде, которая сопоставляется с описанием ступеней роста коллектива. Делается вывод о соответствии отряда той или иной ступени роста коллектива.

Затем оцениваются возможности дальнейшего развития, намечаются конкретные перспективы жизни и деятельности отряда. Предложения по улучшению могут касаться изменения эмоционального климата, стиля взаимоотношений, самоуправления, различных дел, которые сплотят коллектив. При этом нужно руководствоваться характеристиками следующей ступени развития.

Предложения могут быть разными, но они должны быть конкретными и выполнимыми.

### *Ступени развития коллектива (А.Н. Лутошкин)*

#### *Песчаная россыпь.*

Присмотритесь к песчаной россыпи – сколько песчинок собрано вместе, и в то же время каждая из них сама по себе. Налетит слабый ветерок и отнесет часть песка в сторону, рассыплет его по площадке. Дунет ветер посильнее – и не станет россыпи.

Бывает так и в группах людей. Там тоже каждый, как песчинка: вроде все вместе и в то же время каждый отдельно. Нет того, что «сцепляло», соединяло бы людей. Здесь люди или еще мало знают друг друга или просто не решаются, а может быть, и не желают пойти навстречу друг другу. Нет общих интересов, общих дел. Отсутствие твердого, авторитетного центра приводит к рыхлости, «рассыпчатости» группы.

Группа эта существует формально, не принося радости и удовлетворения всем, кто в нее входит.

#### *Мягкая глина*

Известно, что мягкая глина – материал, который сравнительно легко поддается воздействию, и из него можно лепить различные изделия. В руках хорошего мастера (а таким в группе может быть актив, организатор дела) этот материал превращается в искусный сосуд, в прекрасное изделие, но он может остаться простым куском глины, если к нему не приложить усилий. Больше того, когда мягкая глина окажется в руках неспособного человека, она может принять самые неопределенные формы.

В группе, находящейся на этой ступени, заметны первые усилия по сплочению коллектива, хотя они и робкие. Не все получается у организаторов, нет достаточного опыта совместной работы.

Скрепляющим звеном здесь еще являются формальная дисциплина и требования старших. Отношения

разные - доброжелательные, конфликтные. Ребята по своей инициативе редко приходят на помощь друг другу. Существуют замкнутые приятельские группировки, которые мало общаются друг с другом, нередко ссорятся. Подлинного мастера – хорошего организатора – пока нет или ему трудно себя проявить, так как по-настоящему его некому поддержать.

### *Мерцающий маяк*

В штормовом море маяк опытному и начинающему мореходу приносит уверенность: курс выбран правильно, «так держать!». Заметьте, маяк горит не постоянно, а периодически выбрасывает пучки света, как бы говоря: «Я здесь. Я готов прийти на помощь».

Формирующийся коллектив озабочен, чтобы каждый шел верным путем. В такой группе преобладает желание трудиться сообща, помогать друг другу, бывать вместе. Но желание – это еще не все. Дружба, товарищеская взаимопомощь требуют постоянного горения, а не одиночных, пусть даже частых вспышек. В группе есть на кого опереться. Авторитетны «смотрители» маяка, те, кто не дает погаснуть огню, – организаторы, актив.

Группа заметно отличается среди других групп своей индивидуальностью. Однако ей бывает трудно до конца собрать свою волю, найти во всем общий язык, проявить настойчивость в преодолении трудностей, не всегда хватает сил подчиниться коллективным требованиям у некоторых членов группы. Недостаточно проявляется инициатива, не столь часто вносятся предложения по улучшению дел не только в классе, но и в школе. Мы видим проявление активности всплесками, да и то не у всех.

### *Алый парус*

Алый парус – символ устремленности вперед, неуспокоенности, дружеской верности, преданности своему долгу. Здесь действуют по принципу «Один за всех, и все за одного».

Дружеское участие и заинтересованность делами друг друга сочетаются с принципиальностью и взаимной требовательностью. Командный состав парусника - знающие и надежные организаторы, авторитетные товарищи. К ним идут за советом, обращаются за помощью, и они бескорыстно оказывают ее.

У большинства членов «экипажа» проявляется чувство гордости за свой коллектив, все переживают горечь, когда их постигают неудачи. Группа живо интересуется, как обстоят дела в других группах. Бывает, что приходят на помощь, когда их об этом попросят.

Хотя группа и сплочена, но бывают такие моменты, когда она не готова идти наперекор бурям и ненастьям. Не всегда хватает мужества признать свои ошибки сразу, но постепенно положение может быть исправлено.

### *Горящий факел*

Горящий факел – это живое пламя, горючим материалом которого являются тесная дружба, единая воля, отличное взаимопонимание, деловое сотрудничество, ответственность каждого не только за себя, но и за весь коллектив. Да, здесь хорошо проявляются все качества коллектива, которые мы видели на ступени «Алый парус». Но это не все.

Светить можно и для себя, пробираясь сквозь заросли, подымаясь на скалы, спускаясь в ущелья, проторяя первые тропы. Но разве можно чувствовать себя счастливым, если рядом кому-то трудно, если позади тебя группы, которым нужна помощь и твоя крепкая рука. Настоящий коллектив тот, где бескорыстно приходят на помощь, делают все, чтобы принести пользу людям, освещая, подобно легендарному Данко, жаром своего сердца дорогу другим.

### *Литература*

Лутошкин А.Н. Как вести за собой – М., 1978.

Лутошкин А.Н. Эмоциональные потенциалы коллектива – М., 1988. Немов Р.С., Кирпичник А.Г. Путь к коллективу. – М., 1988.

Уманский Л.И. Психология организаторской деятельности школьников. – М. 1980.

### *Игра на сплочение «Веревочный курс»*

Цель: Сплочение коллектива. Умение найти выход из трудных ситуаций. Принятие решений сообща коллективом.

Девиз: Один за всех, и все за одного.

Место проведения: территория лагеря.

Условия: Участвует группа в полном составе вместе с руководителем.

Оборудование: маты гимнастические 8 штук, гимнастические скамейки 5 штук, фишки 20 штук, мелки 7 упаковок, шнур, веревка, колышки, секундомер, свисток.

### *Ход мероприятия*

Построение, линейка, сдача рапортов старост о готовности группы к участию в конкурсе. Объявление цели, задач конкурса, представление инструкторов, раздача маршрутных листов, инструктаж по технике безопасности.

Конкурс «Веревочный курс» состоит из восьми этапов, последовательность прохождения которых отражена

в маршрутном листе. Вам предстоит пройти следующие этапы:

«Туннель», «Колодец», «Пропась», «Пирамида», «Змейка», «Паутина», «Цепочка слепых» и последним заданием будет «Цветок дружбы».

Конкурс «Веревочный курс» назван так из-за того, что один из конкурсов проходит с использованием веревки. Ваша цель в этом конкурсе – всей группой успешно пройти все этапы, точно, без ошибок выполняя все инструкции, стараясь получить наивысшую оценку, и для быстрого выполнения заданий помогать друг другу. Учитывается ваша сплоченность, собранность, поддержка и помощь друг друга, не забывайте девиз нашего конкурса «Один за всех, и все за одного». Группа, прошедшая все этапы, сдает маршрутные листы для подведения итогов конкурса. Итак, начинаем, все расходимся по своим этапам. По свистку будет переход к следующей станции.

#### «Паутина»

Перед вами паутина, сплетенная из веревки. Ваша задача: пройти через все ячейки этой паутины, не задевая веревки. Все по очереди проходят через ячейки, в каждой ячейке не должно быть больше одного человека. Задание выполняется дружно, аккуратно. Не нужно забывать, что после одной группы это же задание выполняет другая. Задание считается законченным, когда все пройдут через паутину.

#### «Пропась»

Представьте, что все вы (вся группа) находитесь на очень узком участке. Впереди пропась, за спиной скала, а вам нужно быстро перебраться. В этом конкурсе используем вместо скалы гимнастические скамейки. Задача группы быстро перебраться с одного конца скамейки на другой, но так, чтобы не упасть, не сорваться в пропась (т.е. не касаться ногами земли).

Последний перебирается на правый фланг, все остальные сдвигаются влево. Этап считается пройденным, когда первый окажется снова на своем месте. В этом задании будет учитываться, есть ли в группе такие, которые сорвались в «пропась».

#### «Пирамида»

По команде инструктора группа строит пирамиду. Площадь пирамиды не должна быть большой. Построив, участники остаются некоторое время на местах. В этом конкурсе будет учитываться форма пирамиды (по сложности построения).

#### «Туннель»

Группа выстраивается на матах друг за другом (в колонну). По команде инструктора все, кроме первого и

последнего, садятся на маты с вытянутыми ногами и с поднятыми руками вверх. По второй команде последнего начинают передавать над головами назад.

Первый приняв, присаживается, а тот, которого передавали, ждет следующего, чтоб принять. В этом конкурсе задача каждого участника не расслабляться, чтоб не уронить того, которого передают.

#### «Колодец»

Участники этого конкурса должны любым способом попасть в колодец, не задев канат, натянутый на высоте один метр.

#### «Цепочка слепых»

Группа выстраивается в колонну, взявшись за руки. Во главе колонны староста. Старосте завязывают глаза. Задача группы вести старосту через фишки так, чтобы ни одна фишка не была сдвинута с места.

#### «Змейка»

Группа выстраивается в колонну по одному, староста по команде инструктора бежит до стойки и обратно. Затем он берет следующего за руку и выполняют то же задание. И так далее. Задача группы не оцепляться.

#### «Цветок дружбы»

Задание начинают выполнять все группы одновременно. Руководители рисуют сердцевину ромашки. Дети рисуют лепестки. Лепестков на ромашке должно получиться столько, сколько в группе человек. В этом конкурсе будет учитываться, какой получится цветок и все ли лепестки окажутся на цветке.

#### *Представление отрядов «Давайте познакомимся»*

Цель: познакомить отряды друг с другом, создать благоприятную обстановку в коллективе, раскрыть таланты и способности детей, воспитывать чувство ответственности за себя и коллектив.

Задачи:

- Заинтересовать ребят событиями жизни в лагере.
  - Сплотить ребят в процессе подготовки программы, выявить лидеров.
- Предварительная подготовка: к представлению каждому отряду нужно придумать свою визитку (творческое представление 5-10 минут); название, эмблему, девиз.

Место проведения: актовый зал.

Ход.

Ведущий: Здравствуйте!

Мы рады приветствовать вас! Как много светлых улыбок  
Мы видим на лицах сейчас!

Мы распахнули двери нашего Города чемпионов для вас, дорогие девчонки и мальчишки! Мы очень хотим, чтобы вам жилось здесь весело и интересно! Пусть каждый найдет себе любимое занятие, много новых хороших друзей! Пусть это лето будет самым солнечным, самым теплым, самым незабываемым от ваших улыбок и горячих сердец!

Ведущий: Теперь давайте познакомимся. Ваша задача – выполнять все действия, которые я попрошу. Мы в игру с вами сыграем, В зале кто сидит, узнаем!

Ну-ка Насти и Алёши Громко хлопайте в лев ладоши. Ксюши, Сони,  
Вани, Тани Вы потопайте ногами!

Поднимите руки выше Лизы, Даниилы, Миши! Помашите мне  
скорей

Те, кого зовут Андрей. Поскорее встаньте Никиты, Тёмы и Ани.

Громко крикните «Ура!» Кто Антоном был с утра! А Сережи, Васи,  
Маши Паши, Вовы и Наташи. Повертите головой, Как вас много!

Боже мой! Тех, кого мы не назвали, Мы попросим, чтоб вы встали. И  
теперь на раз – два – три... Громко имя назови!

*(Ответ детей)*

Вот как здорово! Теперь мы друг друга знаем.

Ведущий: У каждого отряда уже есть девиз, речёвка и отрядная песня. Давайте узнаем названия отрядов нашего Города чемпионов.

*Отряды по очереди представляют свои названия.*

Пусть начнётся праздник яркий, Хватит радости на всех!

А спортсменам-олимпийцам пусть сопутствует успех!

Пусть болельщики поддержат все команды в трудный час!

Дружба, честность и победы — вот, что главное для нас!

*Отряды показывают визитки.*

Ведущий: Вот мы и познакомились с самыми спортивными, веселыми, сильными и ловкими ребятами, которые приехали отдохнуть и набраться сил в наш лагерь!

*Отрядам вручаются дипломы за участие, в завершении мероприятия все исполняют общую песню.*

# 4 ДЕНЬ

## День Юрия Гагарина

### «Космонавтика»

*Тематический день «Быть с Россией»*

*Цель тематического дня «Быть с Россией»* – создание условий для развития у участников смены духовно-нравственных качеств, изучения истории России и родного региона, знакомства с национальными традициями и обычаями народов России, формирования чувства гордости за страну.

*Задачи:*

- продолжить формировать патриотическое сознание и любовь к своей стране через знакомство участников смены с национальными традициями народов России;
- повысить интерес к изучению культурного и исторического прошлого родного города и страны;
- создать условия для формирования навыков общения и толерантности через участие детей в совместной деятельности;
- сформировать установку на командное взаимодействие, взаимоподдержку и заботу об общем деле;
- организовать разнообразную общественно значимую досуговую деятельность детей.

*Ожидаемые результаты тематического дня смены «Быть с Россией»:*

- формирование социально значимых ценностей и качеств личности, таких как толерантность, уважение к разным культурам и мнениям, ответственность и патриотизм;
- формирование чувства причастности к большой стране;
- расширение знаний о богатой истории России, о национальных символах, культуре, традициях и достижениях страны;
- понимание значимости консолидации ресурсов для решения социально значимой деятельности.

*План тематического дня смены «Быть с Россией»*

В тематический день смены «Быть с Россией» входят специально разработанные мероприятия, среди которых: линейка, тематические полчаса песни, акция «Письмо другу», классная встреча, ярмарка, концертная программа и вечерний сбор отряда. Характер мероприятий должен быть направлен на трансляцию духовно-нравственных ценностей и вовлечение участников смены в непосредственное содержание и наполнение тематического дня.

Учитывая цели и задачи этапов проведения лагерной смены, а также цели тематического дня смены «Быть с Россией», последний рекомендуется проводить в начале основного периода смены. Решенные к этому моменту задачи знакомства и адаптации позволяют участникам смены выстроить эффективную коммуникацию и взаимодействие со сверстниками и принять активное участие в творческих видах деятельности.

К организации и проведению тематического дня смены «Быть с Россией» привлекаются значимые деятели региона, участники СВО, представители местных органов власти.

***Торжественная линейка «Это моя Россия»*** Продолжительность – 30 мин.

Необходимые ресурсы: музыкальное оформление, Государственный гимн Российской Федерации, Государственный флаг Российской Федерации.

Предварительная подготовка: репетиция творческих номеров.

Ведущий: Лагерь, внимание! Отрядам приготовиться и сдать рапорт.

В: Торжественная линейка, посвящённая тематическому дню «Быть с Россией», объявляется открытой.

В: Почётное право поднять Государственный флаг Российской Федерации предоставляется \_\_\_\_\_ (*либо вынос флага знаменной группой*). Лагерь, смирно. Звучит Государственный гимн Российской Федерации.

*Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага* В: Вольно!

**Приветственные слова от приглашённых гостей**

В: Сегодня мы погрузимся в историю, культуру и природу нашей прекрасной Родины. Готовы ли вы к увлекательному путешествию?

Дети: Да!

Ведущий: Отлично! Давайте начнём с нашей великой истории. Все мы знаем, что Россия – одна из самых больших стран в мире. Её территория располагается на двух континентах и омывается множеством морей. Каждый регион нашей страны имеет свои уникальные черты и достопримечательности. Россия славится

своими традициями, народным искусством и музыкой. Этническое многообразие нашей страны делает её культуру уникальной и неповторимой. Кроме того, нашей стране также присуща удивительная природа. Россия богата разнообразными ландшафтами, от горных хребтов до бескрайних равнин и величественных рек. И наконец, необходимо вспомнить о наших знаменитых личностях. Россия дала миру множество выдающихся писателей, художников, учёных и спортсменов. Будьте горды своей страной и помните, что каждый из вас – часть этой прекрасной истории.

**В:** Кроме того, у нашей страны есть много символов. Например, Государственный флаг Российской Федерации – это символ единства, силы и гордости нашей страны. Красный цвет символизирует отвагу и смелость наших предков, которые всегда готовы защищать свою Родину. Синий цвет олицетворяет верность и преданность нашим идеалам и ценностям. Белый цвет символизирует чистоту и мир, который мы стремимся сохранить и укрепить. Государственный флаг России – это не просто кусочек ткани, это знамя, под которым мы объединяемся, работаем и строим будущее нашей великой страны. Пусть он всегда будет возвышаться над нами, напоминая о нашей сильной и непоколебимой России!

**В:** Сейчас каждый из вас может загадать ваше заветное желание и оно обязательно сбудется. Для этого поднимите ваши руки вверх и закройте глаза.

*Флаг проносится над головами детей всего лагеря, чтобы поднятые вверх руки касались его.*

### Творческие детские номера, подготовленные участниками смены

**Тематическое ПЧП «О главном»** Продолжительность – 30 мин.

Необходимые ресурсы: гитара, музыкальное оформление, слова песен. Предварительная подготовка: не требуется.

Полчаса песни «О главном» включает в себя разучивание и исполнение песен о России, малой Родине, показывающих разнообразие культур, пробуждающих чувства гордости за страну, а также создающих атмосферу единства и патриотизма.

Пример песен:

1. «Наш дом». Слова В. Счастливого, музыка В. Мерцалова.
2. «Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника».
3. «Родина моя». Слова Р. Рождественского, музыка Д. Тухманова.

**Акция «Письмо другу»** Продолжительность – 30 мин.

Необходимые ресурсы: бланки для писем, конверты, ручки.

Предварительная подготовка: не требуется.

Профильные смены Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых» проходят во всех регионах страны. Данная акция позволяет объединить незнакомых ребят, создать ощущение причастности к масштабному проекту проведения смен в лагерях по всей России, расширить горизонты представления о стране и помочь приобрести нового друга.

Каждому ребёнку предлагается написать небольшое письмо, в котором он расскажет о себе, своих увлечениях и интересах, регионе проживания, а также сочинить послание и пожелание предполагаемому адресату. По желанию дети могут оставить свои контакты, чтобы получатели писем могли связаться с отправителями. Далее все письма собираются и передаются педагогам другого лагеря. Обмен письмами можно организовать среди разных смен одного лагеря или лагерей внутри одного муниципального образования/региона, или выйти на межрегиональный уровень.

После проведения акции «Письмо другу» для поддержания интереса к общению и объединению детей предлагается организовать общелагерную почту. У каждого отряда появляется собственный почтовый ящик и любой желающий может отправить письмо, адресованное к кому-то лично или целому коллективу. Такая почта может существовать в течение всей смены с назначением ответственных детей, выполняющих роль почтальонов.

***Классная встреча*** Продолжительность – 1 час.

Необходимые ресурсы: поощрительные призы за лучшие вопросы.

Предварительная подготовка: не требуется.

«Классные встречи» – проект, в рамках которого успешные и известные люди встречаются с ребятами, рассказывая о себе и своём профессиональном пути, стараются поделиться с детьми опытом и знаниями. Активисты в открытой и неформальной беседе могут задать интересующие вопросы (о личной жизни, карьере и профессиональном успехе героя) или спросить совет в чём-либо.

Ведущими классной встречи могут стать сами участники профильной смены. В качестве гостя можно пригласить значимого и выдающегося человека региона (писателя, спортсмена, учёного, музыканта, педагога, врача и др.). Встреча строится в форме диалога между гостем и участниками смены. В самом начале гость может рассказать о себе, своей деятельности и интересные факты из своей биографии, которые были бы интересны детям. Далее участники могут задать вопросы. В конце встречи гость выбирает самые интересные вопросы и поощряет их авторов подарками.

Во время общения можно делать акценты на личности человека, его истории успеха, внесённом вкладе в

развитие региона. Кроме того, для проведения «Классной встречи» возможно использование презентационного или видеоматериала гостя.

### *Ярмарка «Многообразие в единстве»*

Продолжительность – 1,5 часа.

Необходимые ресурсы: музыкальное и художественное оформление, костюмы.

Предварительная подготовка: каждый отряд организует работу станции, которая раскрывает самобытность одной из национальностей,

проживающей на территории Российской Федерации

Данное мероприятие направлено на формирование у участников смены отношения к России как многонациональной стране, а также на погружение в историю различных культур и традиций. Подготовка и проведение ярмарки подразумевает изучение участниками смены национальных особенностей России.

Каждый из отрядов самостоятельно выбирает регион России и готовит его презентацию. Для подготовки рекомендуется использовать игры, танцы, песни, загадки, частушки, прикладное искусство, костюм, диалекты и т.д., характерные для выбранного региона. В начале подготовки важно убедиться, что выбранные отрядами регионы не повторяются либо рассматриваются с различных, отличающихся сторон. Для непосредственного проведения ярмарки «Многообразие в единстве» необходимо разделить каждый отряд на две группы: организующие работу станции и посещающие станции, подготовленные другими отрядами.

В самом начале даётся вводная о проведении ярмарки и правилах её проведения. Во время ярмарки участники свободно перемещаются от станции к станции без маршрута и строго ограничения по времени.

Рекомендуемое время для проведения одной станции – до 10 мин. Если имеется возможность использования различных костюмов, то приветствуется в завершении ярмарки дефиле участников.

### *Пример заданий станции в рамках проведения ярмарки «Многообразие в единстве»*

#### Костромская область

*Встречает участников девочка в костюме Снегурочки. Приветствует и кратко рассказывает об истории и особенностях региона.*

Здравствуйте, хлебом солью угощаем, так всегда гостей встречаем. А ещё на нашем столе вы часто можете встретить костромской сыр, щеницу, белые грузди, чёрную соль, ну и куда же без хлебово — это любое

первое блюдо, которое можно есть (хлебать).

Знаете ли вы, что Костромская область имеет множество статусов? Например, Кострома – сырная, льняная, ювелирная столица России; Кострома – родина Снегурочки; Кострома – кинематографическая; Кострома – колыбель дома Романовых, «жемчужина» Золотого кольца и многое другое. Но для начала попробуйте отгадать, как зовут жителей у нас?

Костромич

Костромчан ин

Костромьян ин

Играть все любят, и взрослые, и дети. Сейчас мы вас научим играть в несколько наших любимых.

**Игра «Заплетайся плетень».** Играющие делятся на две равные по силам команды – зайцы и плетень.

Чертят две параллельные линии – коридор шириной 10-15 см. Игроки – плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы – на одном из концов площадки.

Дети – плетень читают:

Заяц, заяц не войдет В наш зеленый огород! Плетень,

заплетайся,

Зайцы лезут, спасайся!

При последнем слове зайцы бегут к плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят:

«Иди назад, в лес, осинку погрызи!». И они выбывают из игры.

Дети – плетень поворачиваются лицом к зайцам и читают:

Не войдет и другой раз,

Нас плетень от зайцев спас!

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого меняются ролями.

**Правила игры:** побеждает та группа, которая переловит всех зайцев при меньшем количестве запевов.

**Игра «Кострома»**

А ну честной народ, становись в хоровод!

*Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится водящий – Кострома. Играющие идут по кругу и говорят слова на распев.*

Ах, где ты, моя Кострома, Ах, где, государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Нитки пряду!

*(Дети ходят в хороводе и пальчиками показывают, как будто прядут).* Ах, где ты, моя Кострома, Ах,

где, государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Клубки мотаю!

*(Дети ходят в хороводе и показывают, как мотают клубки).* Ах, где ты, моя Кострома, Ах, где,

государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Поработала – пообедаю!

*(Дети ходят в хороводе и показывают, как едят ложкой).* Ах, где ты, моя Кострома, Ах, где,

государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Легла да уснула...

*(Дети ходят в хороводе, сложили ладошки и как будто спят).* *(Тихо)* Ах, где ты, моя Кострома, Ах,

где, государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Проснулась – попрыгаю!

*(Все дети прыгают).*

Ах, где ты, моя Кострома,  
Ах, где ты, моя Кострома, Ах, где, государыня моя?  
Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Сейчас догонять вас буду!

*(Все разбежались кто куда).*

Дети разбегаются в разные стороны, водящий – догоняет, первый пойманный становится Костромой. Игра повторяется.

Кроме того, Костромская область раскинулась на 500 км и занимает площадь в более 60 000 квадратных метров, а это означает, что диалектов очень много и даже внутри одной области не все друг друга могут сразу понять. Попробуйте догадаться, что могут означать следующие слова.

**Ревит** – ревёт, плачет

**Больничка** – больничный лист

**Отдайся (отдайсь)** – отойди

**Катулька** – накатанный тротуар, ледянка

**Прибираться** – делать уборку в доме

**Баский, баской, баско** – красивый, нарядный

**Басалай** – озорник, сорванец

**Взбулгачить** – взбудоражить

**Ветреет** (о выстиранном белье) – сушится

**Лыва** – ручей; низкое место, подтопляемое водой; лужа на дорогах после дождя

**Мерековать** – думать, размышлять

**Навздеваться** – надеть на себя что-то лишнее, слишком тепло одеться

**Перемываха** – одежда для переодевания

**Позобать** – поест, а **зазобался** – подавился

**Сгоношить** – сделать что-то быстро, на скорую руку, из старого переделать

**Торгаться** – пытаться открыть дверь, стучаться в дверь

Концертная программа «Россия – мой дом»

Продолжительность – 1,5 часа.

Необходимые ресурсы: музыкальное и художественное оформление, клубок ниток.

Предварительная подготовка: сольные и отрядные номера.

Праздничная концертная программа «Россия – мой дом» станет ярким эмоциональным завершением тематического дня «Быть с Россией». Дети заранее могут заявиться на выступление как с сольным номером, так и отрядным. Номера могут быть различной творческой направленности и должны отражать тематику концерта и дня в целом. Рекомендуется выбрать на роль ведущих активных участников смены. Участие в концертной программе позволит детям получить опыт выступления на сцене и реализации своего творческого потенциала.

В завершение концертной программы предлагается сделать следующее символическое действие под финальную песню. Ведущий бросает клубок ниток в зал, участник, принимая его, обматывает нитку вокруг руки и перекидывает клубок в другой конец зала. Так происходит до тех пор, пока клубок ниток не побывает в руках каждого участника. В завершающей речи ведущего программы следует сделать акцент на единстве и объединении детей, ведь они все живут в одном доме – в России.

## **5 ДЕНЬ**

### **День Александра Пушкина «Литература»**

Мастер-класс по оказанию первой медицинской помощи

*Цель:* познакомить детей с элементарными приёмами оказания первой медицинской помощи.

*Задачи:*

- Воспитывать культуру безопасности жизнедеятельности.
- Формировать ответственное отношение к своему здоровью.
- Формировать умения накладывать повязки, обрабатывать раны, накладывать жгут, оказывать помощь при солнечном ударе.

– Подготовить к участию в военно-спортивной игре «Зарница».

*Форма проведения:* мастер-класс.

*Место проведения:* отрядное место / кабинет.

*Участники:* члены отряда.

*Оборудование:* флипчарт, маркеры, бинты, жгуты, шины, аптечка первой медицинской помощи, носилки, ноутбук, проектор, колонки.

Мастер-класс сопровождается презентационными материалами на экране.

*Презентация находится по ссылке: <https://cloud.mail.ru/public/iXv3/>*

VkuVN4WEk

### **1 слайд**

Ведущий: Ребята, здравствуйте! Меня зовут «...».

Сегодня на уроке мы поговорим об основах оказания первой помощи. Ведущий: Мало кто знает, как

правильно оказывать первую помощь. А когда несчастье уже произошло, многие люди нередко теряются, совершают ошибки, упускают драгоценное время. Важно, чтобы каждый человек, в том числе и школьник, знал основные правила оказания первой помощи.

## **2 слайд**

Именно для этого, Движение Первых, реализует Всероссийский проект «Первая помощь». Проект направлен на развития навыков оказания первой помощи и формирование активной социально-ответственной позиции у обучающихся школ и колледжей. Участвуя в этом проекте, вы сможете не только узнать много нового и интересного, о том, как оказывать первую помощь и вести себя в опасных ситуациях, но и сможете поучаствовать в интересных активностях: Урок по первой помощи, на котором вы сейчас находитесь. Онлайн видеокурс «Первая помощь», который каждый из вас может пройти самостоятельно на странице проекта.

Мастер-классы по первой помощи, на которых вы не только сможете узнать ещё больше об оказании первой помощи, но и сможете попробовать отработать навыки на специальных тренировочных манекенах и научитесь правильно накладывать повязки на раны. Чемпионаты по первой помощи. Движение первых проводит региональные чемпионаты по первой помощи в сентябре-октябре во всех регионах России. На чемпионате, команды из пяти человек, будут соревноваться в оказании первой помощи. Там будет проверка теоретических знаний и практические задания, а команда победитель, отправится в Москву на Всероссийский чемпионат по первой помощи. Все, кто хочет принять участие в проекте – сканируйте QR-коды и присоединяйтесь.

Предлагаю вам разделиться на две команды, придумать названия команд и выбрать капитанов, чтобы проверить свои знания. На слайдах будет появляться вопрос, ответить на который нужно в течение 30 секунд.

По истечению времени капитаны команд по очереди дают ответ ведущему. Правильный ответ – 1 балл. По итогам игры подсчитаем баллы и выберем команду победителей. Итак, внимание на слайды, первый вопрос.

## **3 слайд**

Ведущий: Знаете ли вы, что такое первая помощь?

\*ответы детей\*

#### **4 слайд**

Ведущий: Давайте разберемся вместе! Первая помощь – это простейшие срочные меры для спасения жизни человека и предупреждения осложнений при несчастных случаях.

#### **5 слайд**

Ведущий: Ребята, а кто-то знает, кто может оказывать первую помощь? \*ответы детей\*

#### **6 слайд**

Ведущий: Первую помощь может оказать любой человек, имеющий соответствующие навыки. Важно не путать первую помощь с медицинской, потому что ее оказывать могут только врачи, а первую все люди.

#### **7 слайд**

Ведущий: Следующий вопрос звучит так. Назовите состояния пострадавшего, когда ему незамедлительно нужно оказать первую помощь. \*ответы детей\*

#### **8 слайд**

Ведущий: Существует 8 состояний пострадавшего, когда ему незамедлительно нужно оказать первую помощь. Перечень состояний, при которых оказывается первая помощь:

1. Отсутствие сознания;
2. Остановка дыхания и кровообращения;
3. Наружные кровотечения;
4. Инородные тела верхних дыхательных путей;
5. Травмы различных областей тела;
6. Ожоги, эффекты воздействия высоких температур, теплового излучения;
7. Отморожение и другие эффекты воздействия низких температур;
8. Отравления.

#### **9 слайд**

Ведущий: Ребята, а знаете ли вы что делать, если у человека отсутствует сознание и дыхание? \*ответы детей\*

## 10 слайд

Ведущий: Правильно! Конечно же необходимо приступить к сердечнолегочной реанимации. Сердечнолегочная реанимация – это главное средство для возвращения дыхания и сердечной деятельности. Ее проведение является несложным, но крайне важным навыком оказания первой помощи, так как надавливая на грудную клетку пострадавшего можно искусственно сохранить функцию циркуляции крови в организме человека. Эти действия сдавливают сердце и создают подачу крови от сердца к органам и тканям, тем самым доставляя к ним кислород, который жизненно необходим.

## 11 слайд

Ведущий: А привела к созданию метода сердечно-легочной реанимации одна интересная история. Однажды, в 1958 году доктор Гай Никербокер заметил, что у подопытной собаки случился сердечный приступ, ее сердце остановилось. Чтобы попытаться спасти жизнь животному, нужен был дефибриллятор – на то время огромный тяжелый ящик на колесах. Этот аппарат стоял на пятом этаже здания, а лаборатория с животными была на двенадцатом. Доктор Никербокер обратился к коллеге: “Просто дави собаке на грудь, продолжай качать, а я скоро вернусь”. Надо отметить, что исследования по эффективности техники грудных компрессий (надавливаний) еще не проводились, но других вариантов все равно не было. Пока коллега “качал” собаку, Никербокер рванул по лестнице вниз. На пятом этаже взял ящик-дефибриллятор, затем долго ждал лифт вверх. Когда электроды наконец присоединили к собаке, прошло уже больше 20 минут с момента остановки сердца. После применения аппарата собака ожила, и уже на следующий день была в полном порядке. Без применения компрессий животное нельзя было бы оживить уже после 5 минут с момента остановки сердца.

Дальнейшее изучение вопроса показало, что ритмичные компрессии грудной клетки дают циркуляцию крови, достаточную для поддержания жизненных функций мозга до начала квалифицированной медицинской помощи. В итоге отдельные разработки техник по искусственному дыханию и непрямому массажу сердца объединили в одно исследование. Уже в 1960 году группа ученых впервые представили свои удивительные на тот момент результаты: совместное применение двух реанимационных техник показывает ошеломляющую эффективность.

Исследования продолжались, постепенно улучшая технику сердечнолегочной реанимации. На текущий момент метод включает в себя компрессии грудной клетки на глубину 5—6 см со скоростью 100—120 нажатий в минуту, а также искусственную вентиляцию лёгких с соотношением компрессий и вдохов 30 к 2.

Сотни тысяч жизней были спасены благодаря применению сердечнолегочной реанимации. Если вы все еще по каким-либо причинам не знаете, как правильно делать СЛР, обязательно научитесь!

### **12 слайд**

Ведущий: Также очень важно знать, что первая помощь оказывается по определенному алгоритму. Знаете ли вы с чего начинается оказание первой помощи? Что нужно сделать прежде всего?

\*ответы детей\*

### **13 слайд**

Ведущий: Конечно же в самом начале нам необходимо убедиться в безопасности окружающей обстановки для нас и для пострадавшего. 14 слайд Ведущий: Какие опасности могут окружать вас при оказании первой помощи?

\*ответы детей\*

### **15 слайд**

Ведущий: Необходимо помнить, что может угрожать участнику оказания первой помощи, пострадавшему и очевидцам происшествия: поражение электрическим током, интенсивное дорожное движение, возможное возгорание или взрыв, поражение токсическими веществами, агрессивные настроенные люди, вероятность обрушения здания, животные и т. д.

### **16 слайд**

Ведущий: Ребята, а кто из вас знает, как правильно определить в сознании пострадавший или нет?

\*ответы детей\*

### **17 слайд**

После того, как мы убедились, что нам ничего не угрожает мы подходим ближе к пострадавшему и окликаем его: «Вам нужна помощь?». Если ответа не поступило - садимся сбоку от него на колени, обхватываем за плечи и громко в правое и левое ухо спрашиваем: «Что с вами? Вам нужна помощь?». Если он не очнулся или не подал какого-либо другого признака – значит у него нет сознания.

## 18 слайд

Далее нам требуется проверить есть ли у него дыхание. Для этого мы можем наклониться щекой и ухом ко рту и носу пострадавшего и в течение 10 секунд попытаться услышать его дыхание, почувствовать выдыхаемый воздух на своей щеке и увидеть движения грудной клетки у пострадавшего. При отсутствии дыхания грудная клетка пострадавшего останется неподвижной, звуков его дыхания не будет слышно, выдыхаемый воздух изо рта и носа не будет ощущаться щекой. Отсутствие дыхания определяет необходимость вызова скорой медицинской помощи и проведения сердечно-легочной реанимации.

## 19 слайд

Но перед тем, как мы начнем проводить СЛР – нам нужно вызвать скорую помощь. Кто знает, как это сделать?

\*ответы детей\*

## 20 слайд

Ведущий: Совершенно верно, скорую помощь можно вызвать по номеру 112 или 103.

1. Соберите нужную информацию до звонка в «103», этим вы ускорите время вызова Скорой помощи: адрес (улица, дом, корпус, подъезд, этаж, номер квартиры, код подъезда или домофон (этим вы ускорите прибытие бригады к пострадавшему)); точный адрес, с ориентирами, как можно проехать, если машина не сможет подъехать к самому месту ЧС, то где и кто будет встречать; количество пострадавших (если среди пострадавших есть дети или беременная женщина, об этом необходимо сообщить диспетчеру); пол; возраст (примерный); что случилось.
2. Оставьте свой номер телефона. У бригады могут быть уточнения по мере выдвижения к вам. Это особенно важно, если вы где-нибудь на автостраде или в месте, вам незнакомом.
3. Дождитесь момента, диспетчер положит трубку.

## 21 слайд

Ведущий: В скорой медицинской помощи есть две категории: «неотложная» и «экстренная» помощь. Разница между ними в том, что при сообщении о непосредственной угрозе жизни человека, диспетчер относит вызов к экстренным, и бригада выезжает на вызов в течение 20 минут. Остальные вызовы относятся к неотложным, к пациенту при отсутствии экстренных вызовов отправляется общепрофильная бригада,

поэтому время обслуживания данного вызова более длительное. Бригады скорой медицинской помощи бывают А В С и в зависимости от ситуации и участвующей приезжает та или иная машина.

Машина А класса: автомобиль, предназначенный для перевозки пациентов, не являющихся экстренными пациентами, в сопровождении медицинского персонала;

Машина В класса: автомобиль, предназначенный для осуществления лечения в скорой медицинской помощи силами бригады, транспортировки и наблюдения за состоянием;

Машина С класса: автомобиль, предназначенный для проведения лечения скорой медицинской помощи силами реанимационной бригады, транспортировки и наблюдения за состоянием пациентов.

## 22 слайд

Ведущий: Ребята, мы подсчитали голоса! Команда \*...\* заработала \_\_\_баллов, а команда \*...\* \_\_\_баллов. В любом случае вы все большие молодцы и много знаете о первой помощи.

## 23 слайд

Ведущий: Для того, чтобы еще лучше познакомиться с правилами оказания первой помощи, я предлагаю нам вместе разобрать мифы об оказании первой помощи.

Миф № 1. Если обжечься – нужно помазать место ожога сметаной, маслом или зубной пастой! Ведущий: Если вы получили ожог кипятком, паром, огнем, раскалённым металлом или химическим веществом, вне зависимости от источника ожога необходимо поместить обожженный участок под струю холодной воды. Если на коже образовались пузыри, нельзя их прокалывать. Если к месту ожога припаяна ткань одежды, нельзя пытаться оторвать ее от кожи.

## 24 слайд

Миф № 2. При обморожении необходимо растереть пораженный участок тела руками или снегом, а при переохлаждении необходимо активно подвигаться, лечь в горячую ванну или принять горячий душ. Как вы думаете, верно ли данное высказывание частично или целиком?

\*ответы детей\*

Ведущий: При обморожении нельзя растирать пораженный холодом участок тела ни руками, ни снегом. При переохлаждении нельзя принимать горячий душ и ванну, активно двигаться тоже не рекомендуется. Восстанавливать температурный баланс необходимо постепенно, а не резко. Для этого необходимо зайти в

теплое помещение, укутаться в теплое одеяло или теплую одежду и обеспечить теплое питье.

### 25 слайд

Миф № 3. При потере сознания с сохранением дыхания необходимо дать понюхать пострадавшему нашатырный спирт, слегка побить по щекам или встряхнуть пострадавшего пока он не придет в сознание. Также можно использовать обливание холодной водой.

Ведущий: Все вышеперечисленные действия нельзя применять во время оказания первой помощи при потере сознания. Вместо этого необходимо обеспечить пострадавшему свежий воздух, расстегнуть верхние пуговицы или замок, предоставить стакан воды средней температуры.

\*Во время оказания первой помощи нельзя использовать лекарственные средства, принять решение о необходимости применения лекарственных средств может только медицинский работник, имеющий для этого должное образование. Самой основной причиной является непредвиденная реакция человеческого организма на лекарственные средства, к которой человек оказывающий первую помощь может быть не готов. Это может стоить человеку жизни.

### 26 слайд

Миф № 4. (на внимательность). Вызывая СМП, необходимо в первую очередь назвать свое имя, так как диспетчер СМП должен понимать с кем он ведет диалог. Ведущий: Давайте вместе вспомним алгоритм вызова СМП! \*ответы детей\* Если были допущены ошибки в алгоритме, необходимо его повторить:

1. Соберите нужную информацию до звонка в «103», этим вы ускорите время вызова Скорой помощи: -адрес (улица, дом, корпус, подъезд, этаж, номер квартиры, код подъезда или домофон (этим вы ускорите прибытие бригады к пострадавшему)); точный адрес, с ориентирами, как можно проехать, если машина не сможет подъехать к самому месту ЧС, то где и кто будет встречать; количество пострадавших (если среди пострадавших есть дети или беременная женщина, об этом необходимо сообщить диспетчеру); пол; ивозраст (примерный).
2. Оставьте свой номер телефона. У бригады могут быть уточнения по мере выдвижения к вам. Это особенно важно, если вы где-нибудь на автострате или в месте, вам незнакомом.
3. Дождитесь момента, диспетчер положит трубку.

## 27 слайд

Ведущий: Сегодня на уроке мы познакомились с понятием и основными принципами оказания первой помощи. Надеюсь, что вы узнали новую и интересную информацию и, придя домой, вы поделитесь с близкими о том, как простые действия могут сохранить человеку здоровье, а иногда и жизнь.

Можно использовать обучающие видео с сайта: <https://будьвдвижении.рф/first-aid>

### Военно-спортивная игра «Зарница»

Цель: создание условий для развития у ребят навыков командной работы, эффективного преодоления препятствий (трудностей).

#### Задачи:

- Создание условий для патриотического воспитания детей и подростков.
- Создание условий для развития и проявления волевых качеств личности.
- Развитие у детей и подростков чувства ответственности за свои поступки и принятые решения.
- Укрепление у детей здоровья и совершенствование физических качеств (ловкости, быстроты, выносливости и т.п.).
- Развитие логического мышления у детей и подростков.

#### Вариант 1

«ЗАРНИЦА 2.0» – военно-спортивная игра рассчитанная на участников в возрасте от 11 до 18 лет (далее Игра), с элементами военноспортивной подготовки, направленная на патриотическое воспитание молодого поколения, повышения интереса к службе в вооруженных силах, повышение статуса военнослужащего и развитие у молодежи личных навыков и навыков командного взаимодействия.

#### Разработчики игры:

- Общероссийское общественно-государственное движение детей и молодежи «Движение первых»;
- Общероссийская общественно-государственная просветительская организация «Российское общество «Знание»

Игра разработана при поддержке Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения «Международный детский центр «Артек».

Элементы всех этапов Игры связаны между собой и способствуют развитию определенных навыков у школьников и молодежи:

1. Формирование навыка стратегического и тактического мышления;
2. Формирование навыков действовать в сложных условиях;
3. Формирование навыка командной работы;
4. Формирование навыка критического мышления.
5. Обучение начальным навыкам тактической медицины
6. Формирование навыков военной топографии

Игра была создана с учетом мнения детей, педагогического сообщества и апробирована на территории Международного детского центра «Артек».

Игра рассчитана на 2-3 часа активной деятельности непосредственно на площадке.

В зависимости от материально-технических возможностей организаторов участники могут играть с макетами оружия. В случае проведения игры в условиях городской среды или парковой зоны, где возможно пребывание «гражданских лиц» от использования макетов оружия стоит отказаться.

Порядок проведения игры предполагает вариативность ее проведения.

Перед игрой проводится образовательный модуль, в программу которого включено формирование знаний и навыков, необходимых в игре.

### *2. Участники игры*

Состав команды – от 8 до 12 человек. Допускается увеличение количества участников при наличии соответствующих условий (размер площадки, количество организаторов и т.п.)

Если предполагается участие более двух команд, то игру можно провести по олимпийской системе, когда проигравшая команда выбывает, так и с одновременным присутствием на площадке 4 или более команд. Обязательным условием проведения игры является необходимость участия четного количества команд, обеспечивающая баланс игроков в противоположных командах. При этом стоит учитывать, что с увеличением количества команд возрастает площадь необходимая для проведения игры, количество этапов и количество организаторов на площадке.

### *3. Место проведения игры*

Местность должна иметь понятные всем участникам границы – дороги, просеки, реки, ЛЭП и т.п.

Размеры площадки должны подходить для проведения всех запланированных испытаний на расстоянии

исключающие зрительный контакт (в том числе с учетом имеющейся городской застройки). Место проведения этапов Игры (испытания) должны выбираться таким образом, чтобы исключить травмирование участников.

Место финального испытания (боевое столкновение) необходимо проводить на открытом месте, в условиях городской среды наиболее целесообразно проводить ее на школьном стадионе или иной городской площадке с мягким покрытием. Не рекомендуется проводить финальный поединок на асфальтированной или бетонированной площадке, поскольку это самая активная и зрелищная фаза Игры. Также необходимо предусмотреть возможность присутствия зрителей в момент финального поединка.

Для проведения Игры необходима карта или понятная всем участникам схема местности с указанием направления на север. Можно использовать как топографические карты с масштабом позволяющим разместить всю площадку игры на лист формата А4, спутниковые снимки и схемы из Яндекс Карт.

#### *4. Механика игры*

В данном разделе описана легенда, условия и механика Игры для двух команд. Одновременная игра более 2-х команд изложена в следующих разделах.

##### **Общая легенда игры:**

Данная легенда универсальна и позволяет в зависимости от возможностей организаторов дополнять этапы/испытания. Кроме того, для каждой команды предусматривается своя подробная легенда, которая по своей сути описывает порядок их действий в формате игрового события.

Для идентификации участников используется нарукавная повязка шириной не менее 10 см, которая повязывается на плече поверх одежды и амуниции и обеспечивает визуальную идентификацию каждого участника.

У каждой команды есть «базовый лагерь» (на противоположных концах территории проведения Игры), который можно использовать для размещения вещей, выработки стратегии и тактики. В базовом лагере происходит первая встреча команды с посредником.

В каждой команде существует блок ролевых моделей, которые будут актуальны в рамках выполнения игрового сценария. Роли членов команды представлены в Приложении №3. С каждой командой следует «посредник» - представитель нейтральной стороны, который следит за соблюдением правил участниками игры, а в некоторых заданиях наделяется определенной ролью. Посредником необходимо назначать человека, незаинтересованного в результате команды.

Для достижения цели каждой команде необходимо собрать 5 условных элементов ретранслятора или целеуказателя в соответствии с легендой. В качестве элементов можно использовать любые предметы и материалы.

В самом простом варианте – это 5 символов распечатанных на плотной бумаге. Также можно использовать небольшие коробки, которые в итоге складываются в единый элемент. Обязательных условий к моделям нет.

Разбросанные элементы находятся на площадке Игры и обозначены на карте, которую выдает им посредник при первой встрече в базовом лагере команды в соответствии с легендой.

В процессе Игры участники могут использовать для общения друг с другом мобильные телефоны, мессенджеры и т.п. Для того чтобы воспользоваться мобильными телефонами необходимо собрать условные элементы антенны и разместить их в базовом лагере.

Мобильные телефоны также используются в процессе всей Игры для ведения информационной войны. Подробнее это описано в порядке проведения Игры и описании этапов.

В каждой точке нахождения условных элементов расположен запечатанный конверт с подробным описанием задания, который может распечатать только командир команды. В конверте указано количество участников, необходимых для выполнения задания. Каждое задание направлено на проверку навыков, полученных в образовательном модуле Игры. Все задания легендированы и связаны с основным сюжетом Игры.

Некоторые испытания во время Игры предоставляют участникам возможность выбора действий, но при этом наиболее простое действие приводит к увеличению времени на выполнение задание или выбытию одного или нескольких участников.

### ***Например:***

Ваша группа находит очередную точку расположения одной из деталей ретранслятора и обнаруживает минное поле. Деталь расположена за этим полем. Вы видите на поле чьи-то отчетливые следы и понимаете что кто-то уже здесь проходил. Это может быть ловушка. Следы расположены в пять рядов по три следа в каждом ряду. Один след в ряду заминирован. Задача перейти минное поле и забрать условный элемент. Если вы наступите на заминированный след - участник «подрывается на mine» и отправляется в Штаб игры отбывать пять минут штрафного времени. Медику можно воспользоваться конвертом.

Команда может выбрать четыре варианта:

- два человека из группы до конца игры отправляется на площадку

Штаба и уже не смогут принять участие в выполнении задач группы; – шесть участников группы лишаются игровых элементов и отправляются на площадку Штаба отбывать пятиминутный штрафной период (воспользоваться конвертами медика нельзя);

- медик передает пять конвертов на «выздоровление» без ожидания посредника и больше не может ими воспользоваться. При наличии меньшего числа конвертов вариант не может быть выбран. – выполнить задание в соответствии с условиями.

### **Условия выполнения:**

- Если в группе, на момент получения задачи, находится меньше 7 человек, то группа ждет отстающих/отсутствующих.
- Время на выполнение задания не ограничено.

*Все задания испытания построены по принципу выполнено/не выполнено. Задание не может быть выполнено частично и зачтено. Например, нельзя перепрыгнуть реку частично. Либо ты перепрыгнул, либо нет. Такого принципа построения этапов следует придерживаться при самостоятельном проектировании испытаний, в том числе проектирования тестов, которые могут быть зачтены только после правильного выполнения. Например, в случае если тест выполнен неправильно, команда проходит его опять, до тех пор, пока не выполнит его правильно. Между попытками команде назначается штрафное время – 5 минут. Время может быть увеличено, если требуется обсуждения.*

В рамках Игры можно атаковать игроков противника и выводить их из Игры на время до 5 минут.

У каждого из участников к одежде в двух местах (на правом и левом плече) малярным (бумажным) скотчем крепится бумажный стикер, шириной не менее 10 см. и не более 15 см с индивидуальной отметкой команды (например, эмблемой). Эти элементы обозначают «жизнь» участника команды. Во время Игры игроки могут срывать эти элементы.

Индивидуальные метки участникам Штабе лагеря Игры судейской невозможно ее подделки. подготовить этот элемент и держать может быть разработан В случае «боевого столкновения»



выдаются непосредственно в бригадой, тем самым обеспечивая Рекомендуется заранее их в тайне от участников. Дизайн организаторами самостоятельно. или боя «один на один»

запрещается закрывать рукой индивидуальные метки, прятать их под одежду или амуницию. Запрещено прикрывать индивидуальные метки другими предметами. Обратите внимание, что игроки могут прикрыть метки «встав плечом к плечу» в круг, тем самым полностью закрыв метки команды без возможности ее отрыва, не используя физическую силу. Заранее проговорите запрет на любое прикрытие меток чем угодно. Также запрещается временно снимать метку с целью ввести в заблуждение других участников Игры. За такое нарушение целесообразно дисквалифицировать участника, также, как и за агрессивное поведение при отрыве метки, использование силовых и удушающих приемов, ударов и сильных толчков. Участник, потерявший индивидуальную метку, считается выбывшим из Игры. Он не может принимать участие в выполнении заданий, боевых стычках и т.п. Случайная потеря метки равнозначна ее «отрыву» соперником.

В ходе столкновения могут быть ситуации, при которых метка срывается одновременно или с очень коротким интервалом. В такой ситуации пораженными считаются оба участника команды. Если метка была сорвана участником, с которого она была сорвана раньше, то есть находящегося в состоянии «вне игры» то метка может быть восстановлена на месте посредником.

В случае выбывания из Игры каждый из участников возвращается в Штаб Игры за получением новой метки. При этом период после которого выбывший участник получает новую метку составляет 5 минут с момента его доклада о прибытии в Штаб Игры. Исключение составляет ситуация, при которой участнику оказана медицинская помощь, описанная в ролевой модели «медик».

В Штабе Игры ведется фиксация времени прибытия участника, с которого начинается отсчет пятиминутного штрафного времени. Целесообразно использовать для этих целей отдельного организатора с электронным секундомером. По прибытию участника, в таблицу (в электронную или бумажную) заносится команда, фамилия имя участника и время его прихода в часах, минутах и секундах. Участнику готовится индивидуальная метка или несколько меток и приклеиваются на плечо. По истечении 5 минут организатор объявляет фамилию и имя участника и выпускает его в Игру.

Участник покинувший Штаб игры до команды организатора дисквалифицируется.

Все сорванные в процессе Игры «Индивидуальные метки» хранятся у команды (командира) и сдаются по окончании Игры в Штаб.

Следует подробно объяснить участникам правила «индивидуальных меток», подробно остановившись на примерах и порядке их получения.

Игра идет по нелинейному сценарию, т.е. предугадать по какой линии пойдет развитие Игры невозможно.

Все зависит от выбранной стратегии и тактики команды. Участникам предоставляется максимальная свобода действий в рамках условий игры, разрешенных и запрещенных действий, а также развилки сценария по условиям заданий.

В рамках нелинейного сценария команды могут сталкиваться неограниченное количество раз. Для предотвращения пассивности команд в рамках сценария необходимо предусмотреть точки, где команды гарантировано пересекаются. Простым решением пересечения команд является одна и та же точка выполнения задания. Вступить или не вступить в боевое столкновение команды решают самостоятельно.

### **5. Порядок проведения игры** 1 этап. Образовательный блок.

Все участники команды до начала игры проходят образовательный интенсив, для получения знаний и навыков, необходимых во время прохождения игры.

2 этап. Регистрация участников 3 этап. Подготовка игры.

Подготовка к игре включает в себя:

1. Формирование организационной группы. Количество участников организационной группы указано минимальное, организатор может увеличить количество по своему усмотрению. В организационную группу необходимо включить:

- руководитель игры – игровая роль Начальник Штаба;
- медицинский работник, который также оценивает правильность выполнения заданий по тактической медицине;
- посредник (2 человека которые следуют с командой, контролируют соблюдение правил игры). Посредник должен быть ознакомлен с правилами проведения игры, местами заданий обеих команд, местами расположения базовых лагерей. Посредник также должен понимать порядок прохождения всех этапов игры, их правила и методику оценки;
- инструктор в Штабе, который ведет тайминг времени участников и выдает новые индивидуальные метки;
- инструктор на разборку и сборку АК. Можно привлечь преподавателя ОБЖ, инструктора военно-патриотического центра, старших воспитанников военно-патриотических кружков, секций, центров и т.п., выпускника школы, отслужившего в рядах ВС РФ;

- инструкторы на испытаниях. Большинство задач на испытаниях не предполагают наличия инструктора, но при наличии возможности на все или отдельные испытания можно поставить инструкторов.

### Подготовка места проведения игры

Предпочтительным местом Игры является лесная или парковая зона, но и в условиях городской среды Игра сохраняет свой интерес и легенду. При выборе территории Игры стоит учитывать возможность составления карты или схемы Игры, в которой явно видны тропинки, дороги, другие объекты с которыми участник может ассоциировать местность.

Рекомендуемая площадь для игры двух команд 0,25 кв. км. (500м x 500м). Но стоит учитывать, что чем меньше площадка игры, тем быстрее игра проводится, а также возможны более частые боевые столкновения.

Также в районе финальной битвы удобно расположить Штаб игры, в котором размещается руководитель, медик, хронометрист и т.д.

Специальное оборудование для штаба не требуется. Штаб можно обозначить табличкой «Штаб игры» и табличкой с медицинским крестом.

Участники должны понимать, где находится штаб Игры, что там находится медицинский работник. Также рекомендуется иметь в штабе питьевую воду для участников.

### Подготовка этапов Игры

Место расположение испытаний Игры стоит предварительно наметить на карте. Точки испытаний стоит располагать в местах, которые легко обнаружить, привязать их к явному объекту. Например, просто разместить этап в лесном массиве и указать точку на карте - найти его достаточно тяжело с учетом топографической подготовки, который имеют участники. Удобнее размещать этапы на пересечении тропинок и дорог, на берегу излучины реки, у иного природного объекта.

Для каждого этапа необходимо подготовить небольшой флажок цвета команды. Флажком обозначается место проведения этапа. Если один этап предусмотрен для двух команд, в этом случае ставится два флажка по цвету команды.

На каждый этап необходимо подготовить конверт, в котором записано задание для команды. Примеры заданий и их описания изложены ниже.

Если на каком-то этапе предусмотрено тестирование, то в конверты запечатываются либо тесты, либо QR код на тест.

## Расстановка этапов на местности

За 2-3 часа до начала игры (в зависимости от количества этапов и площадки) рекомендуется установить все этапы на местности. При установке этапов обратить внимание на то, чтобы:

- место было установлено в соответствии с картой;
- на этапе присутствовал запечатанный конверт с заданием;
- этап был обозначен флажком;
- произведена вся необходимая разметка, если она предусмотрена заданием.

Затем необходимо разместить в районе базовых лагерей элементы радиоантенны, необходимые для организации связи.

После размещения этапов необходимо пройти их все с посредниками, чтобы они знали четко место расположения этапов.

Последним оборудуется Штаб игры и проверяется наличие медицинской аптечки, канцелярских принадлежностей, конвертов с легендой для каждой команды и необходимым комплектом карты для команд.

Их должно быть 2 шт. на команду:

- карта на которой указан базовый лагерь команды;
- карта с указанием этапов игры и мест размещения деталей радиоантенны для организации связи.

## Сбор и инструктаж участников

После того как будут установлены и проверены все этапы игры, с участниками проводится инструктаж по технике безопасности с указанием опасных мест, которые в том числе должны быть отмечены на карте (обрывы, глубокие водоемы и т.п.).

Особое внимание уделить правилам использования Индивидуальной метки и безопасности при ее «отрыве», поэтому на инструктаже в краткой форме необходимо напомнить участникам о правилах игры, уважении друг к другу и сопернику, честности и неагрессивности ведения игры, особенно в поединках.

Командам также запрещается перепрыгивать конверты с заданиями другой команды (в случае если они их нашли первыми).

В инструктаже команд необходимо сделать акцент:

“На игровой площадке есть 2 команды, но эти команды только на время проведения Игры, все действия, которые происходят на площадке происходят только на площадке и во время Игры. За пределами Игры, все ваши роли не действуют”.

### Проведение Игры

До начала Игры необходимо разыграть «цвет» команды и повязать каждому участнику повязку с цветом команды. Перед началом Игры команды выстраиваются на площадке перед штабом. Для начала игры Команды сдают рапорты начальнику Штаба игры о готовности. После этого начальник штаба Игры дает команду: «Равнясь! Смирно! Звучит Гимн Российской Федерации». После того, как прозвучал Гимн, начальник Штаба Игры, гости поздравляет участников с началом Игры. Затем приглашаются командиры команд для получения конверта в соответствии с цветом команды, в котором находится описание легенды, карта с местом расположения места крушения вертолета, аптечка (в аптечке должны находиться конверты с «элементами лечения игроков задания по медицине, которые необходимо выполнить, а также материалы для их выполнения если они будут необходимы по условиям задания), палатка для оборудования базового лагеря (палатка не обязательна). Командиры получают индивидуальные метки для участников. После окончания построения командам дается время на прикрепление индивидуальных меток и нарукавных повязок с цветом команды. Цвет команды целесообразнее разыграть, потому что от этого зависит роль команды в игре.

По сигналу начальника Штаба Игра начинается. Командам запрещено вступать в боевое столкновение до момента прихода их к первой точки на карте.

### Финальный бой

На данном этапе используем обозначение:

– команда, установившая первой вышку – Команда 1; – команда противник – Команда 2.

В месте установки вышки обозначаются границы площадки радиусом 15 метров от точки установки условной вышки. Граница может быть обозначена мелом, лентой на земле, малярным скотчем и т.п. Главным условием разметки является безопасность участников, поэтому не стоит делать разметку с использованием торчащих колышков, веревки выше уровня земли и т.п.

Выполнив все задания и собрав все элементы условной вышки, всей команде (если кто то из членов команды отсутствует или находится на восстановлении или отбывает штрафное время нужно дождаться их возвращения в команду в базовом лагере команды) необходимо выдвинуться на финальную точку

установки условной вышки (марш-бросок) со всеми собранными элементами.

Когда Команда 1 прибывает на заданную точку она отдает условные элементы вышки и начинается 10-минутный отсчет времени, необходимый для работы вышки ретранслятора. Через посредника передается информация Команде 2 что Команда 1 установила условную вышку, включила ее и приступила к ее защите. Команде 2 необходимо выдвинуться к месту ее установки для ее захвата и обезвреживания. В этот момент Команда 2 может атаковать Команду 1. При этом если члены Команды 2 находятся «вне игры» и находятся на штрафном времени, они могут вступить в игру только по его истечению или воспользовавшись помощью медика – конвертом (при этом участник может самостоятельно выполнить условия задания в конверте т.е. оказав себе помощь и сразу же вернуться в игру).

Задача Команды 1 удерживать точку, задача Команды 2 захватить точку и вывести из строя вышку. При этом участникам Команды 1 запрещено покидать 15 метровый радиус площадки. Игра продолжается до тех пор, пока в игровом процессе не останется один член Команды 1 или 2, или по истечении времени. Если в Команде 1 на момент истечения времени остался хотя бы 1 человек, считается что вышка была защищена и нападавшим не удалось до нее добраться и вывести ее из строя.

*Как рассчитать время защиты условной вышки. Как описывалось выше Штаб игры располагается в непосредственной близости от места проведения Финала. Команде 2 в момент получения информации о том, что Команда 1 установила условную вышку необходимо добраться до места проведения Финала. Предполагается что в этот момент Команда 2 может находиться как в базовом лагере, так и на одном из испытаний Игры. Поэтому, с учетом того, что у организаторов имеется общая карта игры рекомендуется рассчитать время по формуле:  $T = 5 + (T1 + T2)$ ,*

*где  $T1$  и  $T2$  рассчитываются по формуле для каждой команды  $T1 = (s1/170 + s2/170 + sn/170)/n$ ,*

*где  $s$  – это расстояние от точки испытания до места проведения*

*Финала, 170 - скорость бега в м/мин*

### Подведение итогов Игры

Победу в Игре одерживает команда, выполнившая все задания и сумевшая в финальном бою удержать заданную точку в течении выделенного времени.

После окончания Игры необходимо собрать команды и провести рефлексию с участниками. Важно проговорить итоги игры в формате открытого диалога с участниками:

– Как вы оцениваете игру?

- Какие эмоции вы испытывали?
- Какие навыки вам были необходимы для прохождения Игры?
- Как вам удалось/не удалось выполнить свою роль в команде, что помогло?
- На что была направлена Игра?
- Что следует учесть в следующий раз?
- Кому бы вы сказали спасибо?

Важно также еще раз напомнить участникам, что Игра – это игра и все что было на Игре остается внутри Игры и не переносится во вне игровой формат.

Также необходимо провести анализ с организаторами Игры:

- Какие цели ставились?
- Что получилось сделать?
- Что не получилось сделать и какие варианты для исправления/ улучшения данных элементов?
- Что можно сделать дополнительно?
- Достигнуты ли поставленные цели?

## Вариант 2

Время проведения: 2–2,5 часа.

Место проведения: территория лагеря, парк/зона леса.

Оборудование: спортивный инвентарь, компасы, носилки, карты местности, элементы формы команд (эмблемы, погоны).

*Общая идея мероприятия*

Лагерь делится на 2 команды – армии. Задача каждой из армий сориентироваться на местности и выполнить боевые задачи.

*Общий ход*

*Подготовка к игре.*

Подготовка местности, руководителя и участников игры, инвентаря.

Место для игры лучше выбирать малознакомое для участников, но соответствующее требованиям безопасности. Рельеф местности должен быть таким, чтобы у команд была возможность совершать манёвры (прятаться от противника, сооружать свой командный пункт, маскироваться, проводить разведку). Необходимо обозначить границы района игры на местности и на картах.

При подготовке игры необходимо учесть погодные условия.

Подготовка инвентаря: погоны на команды, карты местности с указанием точек, которые нужно знать команде (например, свой командный пункт, границы района игры), бутафорское оружие и боеприпасы, аптечки, сигнальные ракеты, рации, флаги).

Подготовка играющих: заранее объясняются правила игры, проводится инструктаж по технике безопасности. Необходимо выяснить, есть ли среди участников дети, у которых по медицинским показаниям есть ограничения в физической нагрузке. Для них нужно продумать соответствующие роли (секретарь в штабе, корреспондент и т.п.) или альтернативное занятие на время игры (работа с картой местности, викторина о правилах медицинской помощи, задание «Шифровальщик», расшифровка сообщения с помощью азбуки Морзе и т.п.). Также на этапе подготовки может происходить выбор командиров армий.

### *Проведение игры*

Игра может начинаться с общего построения, рапорта команд, объяснения правил, приветственного слова начальника лагеря или гостей.

Участники делятся на 2 команды – армии. Внутри каждой армии могут быть подразделения (отряды или группы).

Армии разводятся на заранее определённые боевые позиции. Командованию каждой армии сообщается игровая задача. Например: захватить командный пункт противника, взять высоту и т.п. Стратегических задач может быть несколько. Кроме этого, могут быть заданы тактические задачи. Например: взять в плен или вывести из игры определённое количество солдат противника, разведать участок местности и нанести на карту, разведать информацию о задачах армии – противника и т.п.

Армиям выдаются карты местности.

За выполненные боевые задачи командам присуждаются определённые баллы, баллы могут сниматься за нарушение правил.

Проговариваются ещё раз правила игры со всеми участниками, время игры, территория.

Вожатые и другие члены педагогического коллектива выступают судьями и сопровождающими в игре. Они

следят за правильностью выполнения заданий, техникой безопасности, разрешают конфликтные ситуации.

*Подведение итогов игры.*

*Общее построение.*

По баллам и выполненным задачам выявляется победитель. Происходит награждение победившей команды и отличившихся игроков.

Происходит анализ игры: причины побед и поражений, успехи и неудачи армий, общие впечатления участников, эмоции, соблюдение участниками правил и т.п.

### Интеллектуальная игра «Слово не воробей ...»

Цель игры: активизация познавательного и творческого потенциала детей.

Место проведения: клуб, актовый зал и т.д.

Оборудование: цветные буквы алфавита, музыка. Также необходимы 2-3 человека, которые будут помогать в организации зала и в работе с реквизитом.

*Правила игры:* каждая команда (отряд) должна собрать какое-либо слово (не менее 6 букв). Для этого им предлагается ответить на вопросы, чтобы получить нужную букву. Они имеют разный цвет: синий – сложное задание; красный – средняя сложность задания; жёлтый – простой уровень. Наиболее часто используемые буквы синего и красного цвета. Менее используемые буквы жёлтые. Если разные команды выбрали одну и ту же букву, то на неё имеется не одно, а несколько заданий в зависимости от цвета буквы. Если команда не отвечает на вопрос и не получает букву, эту букву может получить другая команда, которая быстрее поднимет табличку своей команды. Если никто не отвечает на вопрос, буква снимается с игры - у неё просто меняется задание. Побеждает та команда, которая быстрее собрала своё слово или (не хватая времени) набрала наибольшее количество букв и баллов за каждую букву.

*Примечание:* если команда зарабатывает буквы, которых нет в её первоначальном слове, то команда может поменять своё первоначальное слово. Особое внимание уделяется дисциплине в зале. За её нарушение будут сниматься баллы (синий цвет – 3 балла; красный – 2 балла; жёлтый – 1 балл). При проверке слов, которые собрали команды, будет учитываться и количество баллов. Чем больше баллов, тем выше место занимает команда.

Синий цвет: А, Д, И, К, М, О, Р, С, Т, Я, Ё

Красный цвет: Б, В, Г, Ё, Л, И, П, Х, Ц, Ч, Ш

Желтый цвет: Е, Ж, З, У, Ф, Щ, Ъ, Ы, Ь, Э, Ю

### *Ход мероприятия*

В зале рассаживаются команды, подальше друг от друга. Звучит музыка. Выходит ведущий. Он объясняет правила игры и предупреждает о шумном поведении и дисциплине. Время на обсуждение 1 минута. Если команда зарабатывает букву, то она вписывается в таблицу каждой команды, чтобы все видели слово, которое получается. В конце игры объявляется места команд и количество баллов, которое зарабатывают команды. В завершение команды награждаются грамотами или дипломами.

### *Вопросы*

<b>Вопрос</b>	<b>Цвет вопроса</b>	<b>Варианты ответов</b>
Абордаж – это...	Синий	а) способ ведения боя гребными и парусными кораблями (+); б) название японского гаража; в) исчезновение веществ под действием газов.
Скорость мухи:	Красный	а) 2м/с (+); б) 3,5м/с; в) 5м/с.
Чей шаг длиннее?	Желтый	а) слона; б) кенгуру; в) жирафа (+)
Известный российский певец, получивший премию «Золотая калоша» за рекламу шампуня:	Синий	а) Валерий Сюткин; б) Мурат Насыров; в) Дмитрий Маликов (+).
Действующий в Москве мужской монастырь	Синий	а) Новоспасский; б) Новодевичий; в) Донской (+)
Католическое Рождество встречают:	Красный	а) с 24 на 25 декабря (+); б) с 7 на 8 января; в) с 25 на 26 декабря.

Троица – это...	Красный	а) древнее название цифры «три»; б) Православный праздник (+); в) марка трехколесного велосипеда.
Ксерокс:	Желтый	а) марка японского фотоаппарата; б) устройство для копирования документов (+); в) устройство для уничтожения ненужных документов.
Чихуахуа:	Желтый	а) порода собак (+); б) японская булочка; в) китайский фонарик.
Зипун:	Синий	а) род капусты; б) русская крестьянская верхняя одежда (+); в) старинное название половика.
Храм мусульман называется:	Синий	а) синагога; б) костел; в) мечеть (+)
Шатун:	Красный	а) сильно выпивший человек; б) деталь механизма (+); в) семейство кенгуру.

Вопрос	Цвет вопроса	Варианты ответов
Голец:	Синий	а) маленький зверек из семейства грызунов; б) старинное название полушубка (+); в) обнаженный человек
Сабантуй:	Желтый	а) лекарство от насморка; б) человек с плохой репутацией; в) праздник у татар после окончания весенних полевых работ (+)

На старинном гербе города Ярославля изображено:	Красный	а) деревянная крепость; б) медведь; в) всадник на коне с флагом в руке (+)
Протеже	Желтый	а) танец хореографии; б) национальное французское блюдо; в) лицо, находящееся по чьим-либо покровительством (+)
Чувяки:	Красный	а) мягкие женские тапочки в Грузии (+); б) однолетнее растение; в) дощечки или камни с рисунками
Бульба:	Желтый	а) мяч в Грузии; б) Международный журнал; в) картофель на белорусском языке (+)
Название обезьяны «орангутанг» на языке туземцев в Африке означает:	Желтый	а) смешной человек; б) лесной человек (+); в) ужасный человек.
Рост гориллы достигает в среднем:	Красный	а) 1м 60см; б) 2м (+); в) 2м 40см.
Голиаф:	Синий	а) в народе мужчина маленького роста; б) название первой модели паровоза; в) самый крупный жук на свете (+)
Первые бумажные деньги в России появились:	Синий	а) При Екатерине II – 1758г (+); б) при Иване Грозном; в) при Петре III.
Самая большая планета:	Желтый	а) Сатурн; б) Плутон; в) Юпитер (+)
Как картофель появился в Европе:	Желтый	а) привезли из Азии; б) привезли из Южной Америки (+); в) его получили в Европе путем скрещивания пшеницы и редьки.

Назовите 5 дней, не называя чисел и названия дней	Желтый	Позавчера, вчера, сегодня, завтра и послезавтра
Какая птица, потеряв одну букву, становится самой большой рекой в Европе?	Красный	Иволга
В каком году люди едят больше обыкновенного?	Красный	В високосный

<b>Вопрос</b>	<b>Цвет вопроса</b>	<b>Варианты ответов</b>
Какая река самая страшная в мире?	Красный	Тигр
Какой месяц короче всех?	Желтый	Май – 3 буквы
Может ли страус назвать себя птицей?	Желтый	Нет, так как не умеет говорить
Что легко с земли поднять, но далеко не закинешь?	Синий	Пух
Как можно пронести воду в решете?	Красный	Заморозить её
Сын моего отца, а мне не брат?	Красный	Я сам

Сколько месяцев в году имеет 28 дней?	Желтый	Все
Собака была привязана к 10-метровой веревке, а она прошла 300 метров. Как ей это удалось?	Красный	Веревка не была привязана
Что у кота впереди, а у волка сзади?	Синий	Буква «К»
Чем оканчиваются день и ночь?	Синий	Буквой «Ф»
Как написать слово «мышеловка» пятью буквами?	Красный	Кошка
Шла баба в Москву, навстречу ей три старика, у каждого в мешке по коту. Сколько человек шло в Москву?	Красный	Один
Что принадлежит Вам, однако другие этим пользуются чаще, чем Вы?	Красный	Имя
Из какого озера вытекает одна река, а впадает 42 реки?	Красный	Байкал
<b>Вопрос</b>	<b>Цвет вопроса</b>	<b>Варианты ответов</b>

Перечислите семь чудес света.	Синий	Египетские пирамиды, Храм Артемиды в Эфесе, Статуя Зевса, Александрийский маяк, Колосс Родосский, Висячие сады Семирамиды.
-------------------------------	-------	--

### Детская военно-спортивная игра «Зарничка»

*Цель игры:* формирование у обучающихся начальных классов чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, формирование внутренней патриотической позиции личности; развитие военно-патриотического движения и системы военно-спортивных игр в Российской Федерации.

#### *Задачи:*

- Приобщение обучающихся к изучению истории Отечества, истории Вооруженных Сил Российской Федерации;
- Приобщение детей к общечеловеческим ценностям;
- Популяризация здорового образа жизни;
- Развитие и формирование физических качеств, совершенствование двигательных навыков и умений;
- Развитие умения самоорганизации и самоконтроля в игровой командной деятельности;
- Формирование навыков выполнения строевых команд и строевых упражнений.

В игре могут принять участие все обучающиеся в возрасте 8-10 лет включительно.

Игра «Зарничка» представляет собой командные соревнования по выполнению интеллектуальных и спортивно - игровых соревнований с военно-прикладными элементами. Может проводиться на открытом воздухе и закрытом помещении в зависимости от погодных условий.

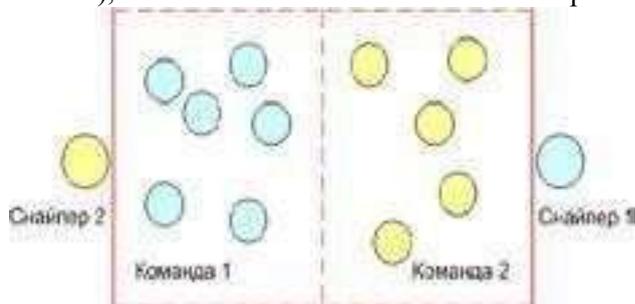
Игра состоит из 3 этапов. Этапы могут проводиться в любой последовательности. Состязания могут проводиться параллельно и друг за другом по очереди, при участии двух и более команд. Игра предполагает только командный зачет.

Этап	Состязание
Первый	Спортивная игра «Снайпер»
Второй	Викторина «Герои в форме»

### Методические рекомендации по проведению игры «Снайпер»

Для игры в «Снайпер» требуется волейбольный мяч, свисток и ровная площадка, которая разделяется средней линией (линия атаки) на две площадки для двух команд. Игру судит/судят судья/старший судья и два его помощника.

В игру «Снайпер» играют двумя командами по 10 человек в каждой. В каждой команде выбирается «снайпер» (капитан), остальные становятся обычными игроками. Размещаются игроки таким образом:



Перед началом соревнований каждая команда занимает по жребию свою половину поля. Игроки занимают на поле произвольное положение. Капитаны команд становятся за крайней линией поля противника (на линию капитана). Игру начинает «снайпер» одной команды – перебрасывает мяч игрокам своей команды, пытаясь при этом попасть в любого игрока второй команды. Мяч ловит любой игрок первой команды, находящийся на площадке. Члены команды первого «снайпера» могут выбивать игроков противника или перебросить мяч обратно своему «снайперу». Задача каждой команды заключается в том, чтобы «выбить» с поля противника его игроков. Игрок считается «выбитым», когда противник попал в него мячом и мяч упал на землю. «Выбитые» игроки считаются пленниками. Они из игры не выбывают, а уходят со своего поля за крайнюю линию противника (линию капитана). Пленники продолжают участвовать в игре с линии капитана. Они стремятся снова попасть на своё поле. Для этого им необходимо с линии капитана выбить игрока противника.

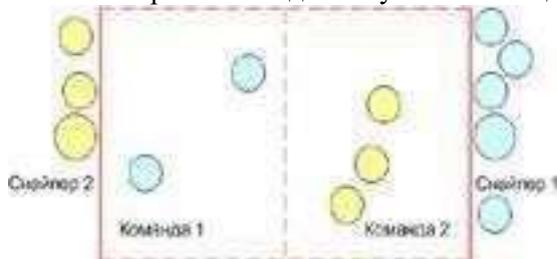
Капитан уходит со своего поста и входит на поле своей команды после первого же выбитого игрока своей

команды. Если все пленники выручают себя и на линии капитана никого не остаётся, туда снова переходит капитан.

Игроки каждой команды передвигаются по своему полю без какихлибо ограничений, они всячески увёртываются от мяча противника или в удобные моменты стараются поймать мяч и перейти в нападение. В случае, если игрок команды поймал мяч «с лету», то игрок остаётся на поле, а мяч переходит к этой команде и уже они начинают перебрасываться со своим «снайпером». Мяч, пойманным от земли, не считается – игрок выбывает с игрового поля. Если мяч выбил игрока, а затем, не коснувшись земли, был пойман другим игроком, то игрок остаётся на поле. Мяч, коснувшийся земли, выбить игрока с поля не может. В том случае, когда мяч, не коснувшись земли, осалил не одного, а несколько игроков, то из игры выходят все осаленные игроки. Пленник выходит на поле один, независимо от количества выбитых им игроков.

Капитан команды, выбитый с поля, уходит на линию капитана на правах простого игрока. Играющие на поле не имеют права наступать на ограничительные линии всей площадки. В случае нарушения мяч передаётся команде противника. Пленники не имеют права наступать на крайнюю линию площадки противника и бить мячом за пределами боковых линий своей линии капитана. В случае нарушения мяч переходит команде противника. Мяч, вышедший за пределы одной команды, передаётся капитану или пленникам другой команды.

В итоге к концу игры бóльшая часть игроков оказывается рядом со своим «снайпером» за линией поля, а оставшиеся несколько игроков находятся буквально «под расстрелом».



В случае, когда на площадке остается один игрок, через каждые 2 минуты ему дается минутный перерыв для отдыха.

Побеждает команда, которая быстрее «выбивает» всех игроков на площадке противоположной команды.

Количество сыгранных партий (не более трех) обговаривается заранее между командами. Перерывы между партиями 5 минут. Если игра проводится на время (3-6-10 минут), то победа присуждается той команде, у которой будет меньше пленников.

### Викторина «Герои в форме»

#### *Пояснительная записка*

Викторина «Герои в форме» является частью проведения школьного и муниципального этапа игры «Зарничка». Она направлена на обеспечение духовно-нравственного и гражданско-патриотического воспитания обучающихся, соответствует ценностно-смысловому ядру воспитательной работы Движения Первых по созданию условий для получения начальных знаний о служении Отечеству и ответственности за его будущее.

*Цель:* выявить знания детей основных фактов и истории армии, развить патриотизм и уважение к защитникам родины.

*Планируемые результаты:* в результате проведения викторины участники:

- продемонстрируют знания из истории России и о необходимости беречь память о защитниках Отечества;
- продемонстрируют уровень знаний в области военно-патриотической деятельности;
- отработают умения командной работы.

*Категория обучающихся* – участники 8-10 лет.

#### *Содержание викторины «Герои в форме»*

Темы	Деятельность организатора викторины
Приветствие команд	Детей приветствуют ведущие мероприятия и объясняют правила викторины. Команды докладывают организаторам о готовности.

«Знатоки»	<p>Приглашаем капитанов каждой команды и выдаем карточки с вопросами (не менее 10). Команды обсуждают ответы на вопросы. На подготовку ответов дается не более 5 минут. После чего по звуковому и/ или зрительному сигналу участники по цепочке зачитывают вопрос и отвечают на него.</p> <p>За каждый правильный ответ засчитывается один балл. Побеждает та команда, которая набрала большее количество правильных ответов.</p>
Кроссворд «Воинская мудрость»	<p>Каждая команда получает вариант кроссворда и необходимые расходные материалы: листы А4, ручки, карандаши, маркеры и приступают к работе.</p> <p>Отведенное время на работу каждой команды 10- минут. В подведении итогов учитывается слаженность работы, активность каждого участника. Максимальное количество баллов за задание – 12.</p>
Темы	Деятельность организатора викторины
Блицтурнир «Что ты знаешь о нашей армии?»	<p>На слайде появляется вопрос (примеры см. ниже), команда с помощью звукового сигнала (свисток, хлопок в ладоши или др.) извещает о готовности отвечать. Отвечает команда, первой подавшая сигнал о готовности к ответу.</p> <p>За каждый правильный ответ команде засчитывается балл.</p>
«Воинские звания»	<p>Организатор викторины предлагает командам за 1 минуту написать как можно больше воинских званий.</p> <p>Побеждает та команда, которая написала большее количество званий.</p>
«Города – Герои»	<p>Командам на экране демонстрируются фотографии городов Героев и иных городов с названиями. Задача команд выбрать из предложенного списка города – Герои и объяснить, почему город назван Героем.</p>

## «Знатоки»

Кто в поле не воин. Ответ: Один.

Мелодия с четким ритмом, под которую легко шагать. Ответ: Марш.

Лестница, по которой поднимаются на корабль или самолет? Ответ:

Трап.

Как узнать звание военнослужащего? Ответ: по погонам.

Как звучит вечерняя команда в казарме. Ответ: Отбой!

Как называется зимний головной убор солдата? Ответ: Шапка ушанка.

Как называются двери в танках? Ответ: Люки.

Кто главный на подводной лодке? Ответ: Капитан.

Бывают ли тельняшки с черными полосками? Ответ: да, на флоте.

Как узнать род войск, в котором служит военный? Ответ: по эмблеме.

Спортивный снаряд для подтягивания. Ответ: перекладина.

Что по численности больше рта или взвод? Ответ: Рота.

Что должен знать солдат лучше всего? Ответ: Устав.

Продолжи: «Тяжело в учении — ...» Ответ: легко в бою.

Что лишнее: бескозырка, шлем, шляпа, пилотка, берет? Ответ: шляпа.

Для чего нужен противогаз? Ответ: защищать от загрязненного воздуха.

Ручной разрывной снаряд. Ответ: Граната.

Команда стрелять. Ответ: «Пли».

Укрытие, из которого солдаты стреляют. Ответ: Окоп.

Воинское подразделение, несущее охрану чего-нибудь или когонибудь. Ответ: Караул.

Войсковая часть, расположенная в городе, крепости. Ответ: Гарнизон.

Отборная часть армии. Ответ: Гвардия.

Передвижение войск на новое направление с целью нанесения удара.

Ответ: Маневр.

Место расположения войск к бою. Ответ: Позиция.

Военный термин, обозначающий внезапное нападение. Ответ: Атака. Краткий доклад военнослужащего старшему по званию. Ответ: Рапорт.

Солдатское пальто. Ответ: Шинель.

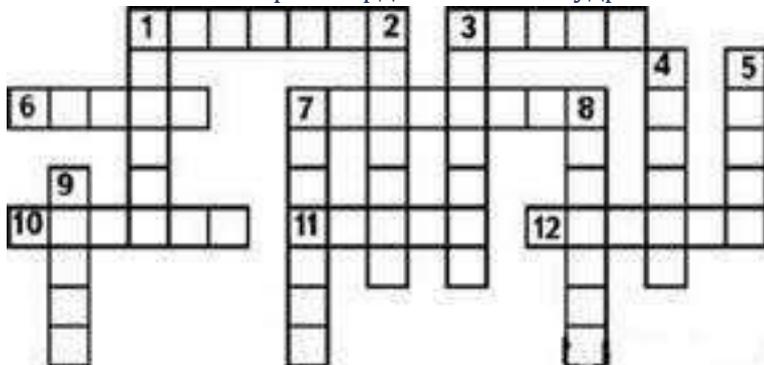
Место, где можно пострелять по мишеням. Ответ: Тир.

Тяжелая боевая машина (из четырех букв). Ответ: Танк.

Торжественный смотр войск. Ответ: Парад.

Передвижение войск. Ответ: Маневр.

### Кроссворд «Воинская мудрость»



*По горизонтали:*

1. Противодействие нападению противника.
3. Человек, который отличился храбростью на войне.
6. Все сухопутные войска государства.
7. Начальник, командующий военным подразделением.
10. Рядовой Военно-морского флота.
11. Стремительное нападение на неприятеля.
12. Рядовой военнослужащий.

*По вертикали:*

1. Лицо командного состава армии и флота.
2. Высший военный чин на флоте.
3. Высший военный армейский чин.
4. Боевой успех в сражении с противником.
5. Синоним слова «летчик».
7. Большое морское судно.
8. Самое младшее солдатское звание.
9. Приветствие выстрелами в честь победы над врагом. Ответы:  
*По горизонтали:* 1. Оборона. 3. Герой. 6. Армия. 7. Командир.
10. Матрос. 11. Атака. 12. Солдат.
- По вертикали:* 1. Офицер. 2. Адмирал. 3. Генерал. 4. Победа.
5. Пилот. 7. Корабль. 8. Рядовой. 9. Салют.

**Блицтурнир «Что ты знаешь о нашей армии?»**

Для блицтурнира используется презентация и/или иллюстрации изображающие парильные ответы.

- судовая кухня (камбуз);
- им мечтает стать каждый солдат (генерал);
- судовой повар (кок);
- меткий стрелок (снайпер)
- солдатское пальто (шинель);
- не подлежит обсуждению (приказ);
- солдатский дом (казарма);
- игра в войну (ученья);
- полосатая рубашка (тельняшка);
- морская фуражка (бескозырка);

- царица полей (пехота);
- боец невидимого фронта (разведчик).

#### «Воинские звания»

Командам за 1 минуту необходимо написать как можно больше воинских званий.

(Воинские звания – рядовой, ефрейтор, младший сержант, сержант, старший сержант, старшина, младший прапорщик, прапорщик, младший лейтенант, лейтенант, старший лейтенант, капитан, майор, подполковник, полковник, генерал-майор, генерал-лейтенант, генерал-полковник, генерал - Армии, Маршал, Генералиссимус, Верховный Главнокомандующий) *Критерии оценки* – за каждый правильный ответ участникам выставляется балл. Общее количество баллов за каждую секцию выставляется в маршрутный лист. Следует также учесть, что за нарушение дисциплины баллы могут вычитаться из общего количества. Победителем считается команда, которая набрала большее количество баллов.

#### «Города – Герои»

Москва, Санкт-Петербург, Волгоград, Керчь, Севастополь, Новороссийск, Тула, Мурманск, Смоленск.

#### *Материально-технические условия*

- карточки с заданиями;
- листы А4, ручки, карандаши, маркеры.
- просторное хорошо проветриваемое помещение, столы, стулья.

#### *Литература*

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/zdorovyy-obraz-zhizni/2021/02/13/kartoteka-fizminutok-na-temu-den-zashchitnika> <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/525625-fizkultminutki-na-armejskiju-tematiku>

Агапова, И. А. Патриотическое воспитание в школе / И. А. Агапова, М. А. Давыдова. Москва: АЙРИС-Пресс, 2002. 224 с.: ил.

Артеменко А. "Я – гражданин России": классный час для учащихся 5 классов/ А. Артеменко, Н. Шумилова. - (Классному руководителю) // Воспитание школьников. 2007. № 10. С. 16-17

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 29 декабря 2010 года № 189 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях».

### Маршрутная игра «Зарничка»

Маршрутная игра является заключительным этапом проведения военно-спортивной игры «Зарничка» для участников в возрасте 8-10 лет.

#### *Цели маршрутной игры:*

- проверка знаний и умений, связанных с историей нашей Родины и армии, умений выполнять простейшие действия, связанные с гражданской обороной, первой помощью, выполнением задач военных специалистов - участников игры «Зарничка»;
- развитие познавательных интересов и потребностей, ценностных ориентаций, эмоциональной сферы участников игры; – развитие навыков командной деятельности.

*Участники маршрутной игры.* В игре участвуют команды, которые создаются на базе одного класса (на школьном этапе «Зарнички») или команды участницы финальной игры.

Маршрутная игра – форма проведения тематического командного соревнования, в ходе которого команды – участники двигаются по определенному маршруту в определенной последовательности и делают остановки на «станциях», где выполняют специальные задания.

Игра может проходить как в помещении, так и на открытой площадке на улице.

В зависимости от подготовленности участников маршрут может быть заранее сформирован организаторами для каждой команды (командам выдаются на сборе – старте Маршрутные листы) или его формируют сами участники, разгадывая загадки, зашифрованные записки на каждом этапе игры. Первая записка с загадкой, задачей выдается на сборе старте. Самый сложный вариант – движение от одной «станции» до другой по азимуту, который задается на каждой пройденной «станции».

Организаторы, формируя маршруты команд, должны учитывать путь движения, чтобы команды на «станциях» не пересекались.

Количество «станций» должно быть равно или быть больше количества команд – участников.

На каждой станции организатор игры предлагает выполнить задание в строго определенное время, как правило это 5-7 минут.

При оценивании прохождения маршрута учитывается точность выполнения заданий на «станциях»,

скорость прохождения маршрута, сплоченность команды.

*Алгоритм проведения игры включает в себя:*

- подготовку участников к игре;
- сбор – старт, выдачу заданий;
- движение команд по маршруту;
- участие команд в организуемой на станциях деятельности; – сбор – финиш.

*Первый этап. Подготовка игры.*

При подготовке игры ее организаторам необходимо:

- проложить маршрут игры (если игра проводится в помещении, то маршрут прокладывается по аудиториям здания; если игра проводится на улице, то протяженность маршрута составляет 1,5 – 2 км; желательно, чтобы маршрут был кольцевым);
- разделить маршрут на этапы (станции);
- составить содержание (комплекс вопросов, тематических заданий) каждого этапа игры;
- определить организаторов, судей для каждого этапа игры;
- определить места расположения станций, где находятся организаторы и судьи на маршруте игры;
- разработать критерии оценки выполнения участниками игры заданий;
- подготовить для каждой команды участников игры маршрутные листы, в которых указываются названия этапов (станций) и порядок их прохождения или загадки, зашифрованные задания, которые выдаются после выполнения заданий на станции. Отгадав загадку, расшифровав записку команды определяют дальнейший маршрут;
- оформить плакаты с названиями этапов (станций) игры – (они должны быть крупными, яркими, броскими, легко читаемыми) и при необходимости стрелки, указывающие направление маршрута.

Необходимо провести занятия с детьми по истории армии, тренировки по оказанию первой помощи и выполнению иных заданий.

*Второй этап. Проведение игры*

Начинается игра-путешествие с общего сбора-старта, который может проводиться в форме линейки, где команды строятся, докладывают организаторам игры о готовности к участию – участникам игры напоминают условия;

- знакомят с порядком проведения игры;
- называют этапы (станции) игры;
- представляют судей (сразу же после представления они отправляются на свои места стоянок на маршруте игры);
- вручают маршрутные листы или задания;
- сообщают о времени прохождения маршрута и о звуковых сигналах, напоминающих о необходимости перехода от одной станции к другой.

На маршрут игры команды выходят одновременно.

На каждом этапе (станции) команда находится не более 5 – 10 минут, 2-3 минуты затрачивается на переход с этапа на этап.

На каждом этапе организаторы предлагают всем командам систему вопросов, тематических заданий, судьи оценивают их выполнение в соответствии с принятыми критериями и выставляют оценки.

#### *Третий этап. Подведение итогов.*

Судьи подсчитывают сумму баллов, набранную командой. Определяются победители игры – команды, занявшие 1, 2, 3-е места.

На итоговом общем сборе объявляются окончательные результаты игры, называются победители, вручаются призы.

Среди критериев выполнения участниками игры предлагаемых организаторами заданий могут быть следующие:

- полнота и глубина знаний;
- эрудиция;
- сообразительность, смекалка;
- умение использовать знания на практике;
- творчество в деятельности;
- умение организовать коммуникацию между членами команды;
- активность всех членов команды; – скорость и точность выполнения задания.

## Станции

1. **Маленькие граждане большой страны** (Вопросы на знание государственной символики Российской Федерации)
2. **Меткий стрелок** (Броски в цель малым мячом или муляжом гранаты. Каждый член команды делает бросок. В качестве итога засчитывается общая сумма попаданий в цель или сумма длины броска гранаты каждого участника)
3. **Первая помощь** (Команда делится на пары. 1 участник в паре накладывает простую повязку на руку второму на время).
4. **Вместе мы – сила** (на этом этапе встречаются 2 команды и происходит перетягивание каната)
5. **Переправа** (У первых участников команд по 2 модуля «кочки», по сигналу участники продвигаются по «кочкам», переставляя их вперед до зрительного ориентира, обратно возвращаются бегом и передает «кочки» следующему участнику команды).
6. **Разведчик** (Найти на ограниченной территории фрагменты письма – тайнописи – это может быть письмо, написанное зеркально или с переставленными в слова буквами, сложить, расшифровать)
7. **Построение** (Командир строит команду в одну шеренгу на скорость, командует выполнить простые строевые упражнения (повороты на право, на лево, кругом, расчет на 1-2 и перестроение в 2 шеренги)
8. **Что делать, если ...** (Вопросы на знание правил поведения в экстремальной ситуации, например, что делать, если в школе прозвучал сигнал пожарной тревоги, если к вам подходит незнакомый человек и приглашает вместе с ним пойти на прогулку, если вам надо перейти дорогу, где нет светофора)
9. **Связист** (Используется игра «Сломанный телефон» - команда выстраивается в 1 линию, первому на ухо передается короткая информация. Последовательно все участники на ухо сообщают эту информацию следующему. Задача: передать информацию с наименьшими искажениями)
10. **Ориентирование на местности** (Определить с помощью компаса север – юг, запад – восток. С учетом сторон света сложить из отдельных элементов топографическую карту школьного двора или иной знакомой командам территории)
11. **Паутина** (Каждый участник по очереди проползает по участку (6 м) по-пластунски под ограничением на высоте не более 30 см. Задача отряда: проползти каждому участнику по очереди под ограничителем высоты, не задев его. Оснащение: оборудованная площадка, участок длиной 6 м, знак на

стойке с условным обозначением состязания; оценочные листы; ограничитель высоты (веревка, сетка и др.) на колышках или каркасе; секундомер)

*Необходимые материалы и инструменты:*

1. малые мячи (не менее 5) или муляжи гранат (не менее 2)
2. бинты
3. канат для перетягивания
4. модули из картона или фанеры «кочки»
5. компас
6. бумага форматом А4
7. ручки, карандаши
8. секундомер

При наличии условий маршрутная игра может быть заменена играми на местности.

*Принципы проведения игр на местности –* Посильная, но нелегкая нагрузка.

- Новизна: незнакомый район, отсутствие предварительных знаний о дислокации.
- Безопасность: отсутствие оползней, болот на местности, четкое обозначение границ района игровых действий, запрет на действия, ведущие к травмам, ограничение физического контакта.
- Контроль: наличие в отрядах посредников, следящих за соблюдением правил и подсчетом очков.
- Дисциплина и честность: сознательное отношение к игре с соблюдением правил.
- Баланс самостоятельности и контроля: конфликтная ситуация в двухсторонней тактической игре неизбежна, но недопустимы телесные повреждения, важно пресекать грубость и нарушение правил.
- Рефлексия: коллективный разбор игры после ее завершения, анализ причин побед и поражений.

**«Прорваться в тыл»**

Это игра на местности, которая может быть проведена для детей в возрасте от 8 до 10 лет. Игра развивает командный дух, логику, стратегическое мышление и физическую активность.

*Цель игры «Прорваться в тыл»* - доставить «секретный пакет» или «спасти заложника» из зоны вражеского «тыла» и доставить его в безопасное место.

*Описание игры:* Игра проводится на открытой территории, например, в парке или лесу. Дети делятся на две команды – «партизан» (команда, которая должна прорваться в тыл) и «противники» (команда, которая обороняет «тыл»). «Спасти заложника» можно использовать в качестве сюжетной основы игры.

*Ход игры:*

1. Подготовка:

- Определить игровую территорию и разместить «задания» по всей территории, например, секретный пакет или заложника.
- Разделить детей на две команды, выдать им специальные повязки–банданы для различия команд.
- Объяснить правила игры и безопасность.

2. Начало игры:

- Команде «партизан» даются несколько минут, чтобы спланировать свое нападение («прорыв в тыл»), выбрать маршрут и задачи.
- Команда «противников» готовится к обороне и поиску «партизан».

3. Прорыв в тыл:

- «Партизанам» предстоит прорваться через «вражескую» территорию, выполняя различные задачи и избегая «попадания» (например, «попадание» может быть засчитано, если игрок был замечен «противником»).
- Команда «противников» старается предотвратить прорыв и захватить «партизан».

4. Спасение заложника или доставка секретного пакета:

- Если игра идет по сюжету «спасти заложника», «партизанам» нужно обнаружить его местонахождение, освободить и доставить в безопасное место.
- Если главная задача – доставить секретный пакет, то «партизаны» должны его найти и успешно доставить в точку «выхода».

5. Конец игры:

- Игра завершается, когда одна из команд выполнила свою задачу (доставка пакета или спасение заложника) или по истечении отведенного времени.
- Подводятся итоги, объявляется победившая команда.

Критерии оценки результатов:

- Успешное выполнение задачи «партизанами» (спасение заложника, доставка пакета).
- Сплоченность, стратегия и координация в действиях команды «партизан».

- Скорость и эффективность команды «противников» в предотвращении прорыва в тыл.

### «Встречный бой»

Это игра, которую можно проводить на местности для детей в возрасте от 8 до 10 лет. Эта игра развивает командный дух, физическую активность, логику, тактическое мышление и способствует формированию навыков взаимодействия в команде.

*Цель игры «Встречный бой»* – захватить «вражеский флаг» и доставить его на свою «базу», избегая «попадания» от «противников».

#### *Описание игры:*

Игра проводится на открытой территории с препятствиями, такими как деревья, кусты или искусственные барьеры. Дети делятся на две команды – «атакующую» и «обороняющуюся».

#### *Ход игры:*

##### 1. Подготовка:

- Обозначить территорию игры и разместить «базы» для каждой команды с их «флагами» на противоположных концах игрового поля.
- Разделить детей на две команды, выдать им специальные повязки-банданы для различия команд.
- Объяснить правила игры и безопасность.

##### 2. Начало игры:

- «Атакующая» команда должна попытаться захватить «флаг» с «базы» «обороняющейся» команды и доставить его на свою «базу».
- «Обороняющаяся» команда старается предотвратить захват своего «флага» и защищает свою «базу».

##### 3. Тактические действия:

- Дети должны использовать тактические приемы: обманные маневры, блокирование проходов, создание укрытий, силовые атаки и т.д.
- Задача «обороняющейся» команды – не позволить «атакующей» захватить «флаг».
- Задача «атакующей» команды – проникнуть в «вражескую» территорию, захватить «флаг» и вернуться в свою «базу».

##### 4. Попадания и возвращение:

- «Попадание» может быть засчитано, если игрока коснулся «противник» на его территории.
- Захватив «флаг», игрок должен вернуться на свою «базу», не получив «попадания».

## 5. Конец игры:

- Игра заканчивается, когда одна из команд захватывает «флаг» противника и успевает вернуться на свою «базу» или по истечении отведенного времени.
- Подведение итогов: объявление победившей команды, отметка достижений и поблагодарить всех участников за участие.

### Критерии оценки результатов:

- Успешное выполнение задачи «атакующей» командой (захват «флага» и его доставка).
- Эффективность действий и защиты «обороняющейся» команды.
- Сплоченность, стратегия и координация в действиях команд.

### «Атака с воздуха»

*Целью игры* «Атака с воздуха» является захват «вражеской территории» путем доставки командой «снаряда» (например, мяча или какого-то другого объекта) на «вражескую базу».

#### *Описание игры:*

Игра проводится на открытой территории с явно определенными территориями для каждой из команд.

#### Ход игры:

1. Дети делятся на две команды – «атакующую» и «обороняющуюся».
2. «Атакующая» команда должна доставить «снаряд» на «вражескую базу», избегая «попадания» от «противников».
3. «Обороняющаяся» команда должна предотвратить захват своей «базы».
4. Побеждает команда, которая успешно доставляет «снаряд» на «вражескую базу».

### «Секретный пакет»

*Целью игры* «Секретный пакет» может, например, быть доставка «пакета» из одной «точки» в другую через территорию «противника».

*Описание игры:* Игра проводится в заданной зоне с определенными «точками» для доставки «пакета».

#### Ход игры:

1. Дети делятся на команды, каждая из которых должна доставить «пакет» на «точку» вражеской территории, избегая «попадания» от «противников».

2. Команды могут использовать тактические действия, чтобы успешно доставить «пакет» на «точку» вражеской территории.

### «Засекреченный город»

*Целью игры* «Засекреченный город» может быть, например, организация поиска и спасения «заложника», который находится в определенном месте на территории.

*Описание игры:* Игра проводится на открытой территории, где создается "город" из различных структур или укрытий.

*Ход игры:*

1. Одна команда играет роль спасателей, которые должны найти и спасти «заложника», который скрыт на территории «города».
2. Другая команда играет роль защитников «города», которые пытаются предотвратить спасение «заложника».
3. Побеждает команда, которая успешно находит и спасает «заложника» или команда, которая предотвращает это действие.

### «Параллельный марш»

*Целью игры* «Параллельный марш» может быть соревнование команд на скорость и согласованность движений.

*Описание игры:* Игра проводится на открытой территории с предварительно размеченным маршрутом.

*Ход игры:*

1. Дети делятся на команды, каждая из которых должна пройти предварительно обозначенный маршрут, выполняя определенные задания или преодолевая препятствия.
2. Целью команды является завершение маршрута за минимальное время и с минимальными ошибками.
3. Побеждает команда, которая быстрее и успешнее преодолевает маршрут.

# 6 ДЕНЬ

## День Галины Улановой «Хореография»

### *Тематический день «Быть в Движении»*

#### 1. ЦЕЛЕВЫЕ УСТАНОВКИ ТЕМАТИЧЕСКОГО ДНЯ СМЕНЫ «БЫТЬ В ДВИЖЕНИИ»

**Цель тематического дня “Быть в движении”** – создание условий для формирования у участников смены представления о назначении Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодёжи «Движение Первых», чувства причастности к движению детей и молодежи и понимания о личном вкладе участников в социально значимую деятельность.

#### **Задачи:**

– сформировать условия для получения участниками смены опыта организации деятельности, который они смогут реализовать в своем первичном отделении;

- мотивировать участников смены на деятельность в «Движении Первых» на основе духовно-нравственных традиционных российских ценностей, миссии и ценностей «Движение Первых», на осознанную социально значимую деятельность;
- сформировать установку на командное взаимодействие, взаимоподдержку и заботу об общем деле в процессе деятельности в «Движение Первых» и его первичных отделениях;
- познакомить участников с основными направлениями деятельности и флагманскими проектами «Движения первых».

***Ожидаемые результаты тематического дня смены «Быть в Движении»:***

- участники смены понимают содержание миссии и ценностей «Движение Первых»;
- участники смены знают перечень и содержание ключевых направлений и проектов «Движение Первых»;
- участниками смены осуществлен предварительный выбор направления «Движение Первых», в котором они планируют развиваться;
- участники смены понимают значимость консолидации ресурсов для решения социально значимой проблематики в рамках деятельности «Движения Первых»;
- у участников смены сформировано чувство причастности к «Движению Первых»;
- участники смены получили опыт организации деятельности, который они смогут реализовать в своем первичном отделении;
- участники смены готовы популяризировать деятельность «Движение Первых», формировать положительный образ организации среди сверстников.

***План тематического дня смены «Быть в Движении»***

В тематический день смены «Быть в Движении» входят специально разработанные мероприятия, среди которых линейка, классная встреча, проектная сессия, коллективное творческое дело и вечерний сбор отряда. Характер мероприятий должен обеспечивать вовлечение участников смены в продуктивную коммуникацию со сверстниками и взрослыми, понимание её целей и механизмов.

Учитывая цели и задачи этапов проведения лагерной смены, а также цели тематического дня «Быть в Движении», последний рекомендуется проводить в завершении основного периода смены. Решенные к этому моменту задачи участия в совместной деятельности со сверстниками, реализации себя, установлении дружеских связей между участниками смены позволят выбрать направление деятельности «Движение Первых», в котором участники планируют развиваться, найти единомышленников в выбранном направлении и обсудить возможности взаимодействия в своих образовательных организациях, первичных отделениях.

К организации и проведению тематического дня смены «Мы в Движении» привлекаются председатели советов региональных отделений «Движение Первых», актив первичных отделений региона, образовательных организаций, организаций отдыха детей и их оздоровления, в которых реализуется смена. Для визуального оформления мероприятий следует использовать официальную символику «Движение Первых», перейдя по QR-коду, размещённому в конце методических рекомендаций.

### Примерный план на день

<b>№ п/п</b>	<b>Время проведения</b>	<b>Мероприятие</b>	<b>Краткое описание</b>
1	9:30-10:00	Торжественная линейка Первых	Торжественное построение участников смены, на котором формируется установка на эффективное участие каждого ребенка в событиях «Быть в Движении», знакомство с программой дня.
<b>№ п/п</b>	<b>Время проведения</b>	<b>Мероприятие</b>	<b>Краткое описание</b>
2	10:00-11:00	Классная встреча	Диалог с председателем Совета регионального отделения Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых».

3	11:00-13.00	Проектная сессия «Открывая горизонты»	Проектная сессия, в которой смешанные команды, перемещаясь по станциям, разрабатывают реализацию своего проекта. Итогом сессии являются созданные детьми планы реализации конкретных проектов в рамках деятельности первичного отделения, а также представление об общем алгоритме реализации проектов.
4	18:30-20:00	Коллективное творческое дело Быб в Движении»	Творческие визитки отрядов/команд, визуализирующие основные направления деятельности «Движение Первых».
5	20:00-21:00	Посвящение в Первые	Общелагерный сбор, на котором презентуются ценности и миссия «Движение Первых».
6	21:00-21:30	Вечерний сбор отряда «Быть Первым – труднее и легче»	Отрядная встреча, включающая проговор и рефлексию событий дня.

## 2. РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ КЛЮЧЕВЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ТЕМАТИЧЕСКОГО ДНЯ «БЫТЬ В ДВИЖЕНИИ»

### 2.1. Торжественная линейка Первых

Продолжительность – 30 минут.

Необходимые ресурсы: музыкальное оформление, государственный гимн Российской Федерации, государственный флаг Российской Федерации, специально подготовленные шаблоны частей пазла по числу отрядов лагеря (шаблоны будут использованы для создания единого объекта, поэтому желательно выполнить части достаточно крупного размера, одна деталь размером А2), карточки с ценностями Движения.

Предварительная подготовка: репетиция с ведущими линейки и танцевальной группой флешмоба Движения.

Примерный план проведения линейки:

## Ведущими могут стать активисты «Движение первых».

1) Приветствие ведущих и сдача рапорта.

Ведущий: Лагерь внимание! Отрядам приготовиться и сдать рапорт.

В: Торжественная линейка, посвящённая тематическому дню Общероссийского общественного-государственного движения детей и молодежи «Движение первых» объявляется открытой.

В: Сегодня особый день, ведь быть в Движении для нас не просто слова. Мы объединяемся вместе, чтобы обеспечить России великое будущее, чтобы сделать достойной и счастливой жизнь всех поколений, чтобы менять мир к лучшему!

В: В течение всего дня нас ждёт множество активностей, во время которых мы сможем лучше узнать о Движении, определить возможности для личного развития в нём и спроектировать деятельность ваших первичных отделений.

2) В: Почетное право поднять государственный флаг Российской Федерации предоставляется \_\_\_\_\_ (*либо вынос флага знаменной группой*). Лагерь, смирно. Звучит государственный гимн Российской Федерации.

*Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага.*

В: Вольно!

3) Приветственные слова от приглашённых гостей (глав муниципалитетов/руководителей органов образования/молодежной политики/ специалистов регионального, местного отделения).

4) Стихотворение читают по четверостишью участники смены.

Движение первых потому зовется так,  
Что каждый в чём-то первый на планете,  
Ты волю собери внутри в кулак,  
Ведь только ты за жизнь свою в ответе.  
Дерзай, не бойся пробовать творить,  
Ты ещё только ищешь свою тропку,  
И не спеши ты детство торопить,  
И пусть шаги твои ещё так робки,  
Ты не страшись, что не такой, как все,  
Ведь тех, кто славится великими делами, Сначала тоже не могли понять совсем,

С их непривычными тогда мечтами.  
И лишь с годами, осознав вполне,  
Величье замысла и красоту свершенья, Их гений признан был с другими наравне,  
Открытие достойно восхищенья.  
Как знать, быть может, и тебе судьба,  
Пророчит стать отцом больших открытий,  
А начинается все с малого шажка, Вот с этих незначительных событий.  
Ты первый, как и все дети вокруг,  
Не гений может, но ты уникален,  
Поэтому иди вперёд, мой друг,  
В мир, что прекрасен так и многогранен.

*Галина Логинова*

**В:** Быть Первым почётное звание, когда ты готов быть впереди и вести за собой других, вдохновлять на новые свершения и не бояться брать на себя ответственность. У Первых есть особая миссия:

Быть с Россией;

Быть человеком;

Быть вместе; Быть в движении; Быть первыми.

**В:** В течение всего дня мы будем говорить о Движении и его ценностях. В честь этого мы запускаем задание дня «Мы – часть большего!». В рамках него отрядам необходимо представить одну из ценностей Движения на части шаблона общего пазла в виде рисунка. А уже вечером мы сможем собрать этот пазл и увидеть полную картину ценностей Движения.

*Отряды получают карточку с ценностью и шаблон пазла. Если отрядов меньше по количеству, чем ценностей, то один отряд может взять несколько. Кроме того, педагогический состав также является участниками данного задания.*

Ценности «Движения первых»:

Взаимопомощь и взаимоуважение

Единство народов России

Историческая память

Добро и справедливость

Мечта  
Созидательный труд  
Жизнь и достоинство  
Патриотизм  
Дружба  
Служение Отечеству  
Крепкая семья

#### Детские творческие номера

В: «Я в движении».

*Лагерь отвечает хором: «Мы в движении».*

В: «Мы в движении».

*Лагерь отвечает хором: «Всегда в движении».*

#### Флешмоб Движения Первых

### **2.2. Классная встреча с председателем Совета регионального отделения движения детей и молодёжи** Продолжительность – 1 час.

Необходимые ресурсы: поощрительные призы за лучшие вопросы.

Предварительная подготовка: не требуется.

«Классные встречи» – проект, в рамках которого успешные и известные люди встречаются с ребятами, рассказывая о себе и своём профессиональном пути, стараются поделиться с детьми опытом и знаниями.

Активисты в открытой и неформальной беседе могут задать интересующие вопросы (о личной жизни, карьере и профессиональном успехе героя) или спросить совет в чём-либо.

Ведущими классной встречи могут стать сами участники профильной смены. Встреча выстраивается в форме диалога между представителем Движения первых и участниками смены. В самом начале гость может рассказать о себе и факты о Движении, которые были бы интересны детям. Далее участники могут задать вопросы. В конце встречи гость выбирает самые интересные вопросы и поощряет их авторов подарками. Во время общения можно делать акценты на личности человека, его истории успеха, становлении его в Движении. Кроме того, для проведения «Классной встречи» возможно использование брендбука проекта, презентационного материала или видеоматериала гостя.

### 2.3. Проектная сессия «Открывая горизонты» Продолжительность – 2 часа.

Необходимые ресурсы: бланки команд, таблички станций, канцтовары (ручки, фломастеры, бумага А4, ватманы, цветная бумага, картон, клей, скотч).

Предварительная подготовка: разделение отрядов по первичным/ местным/региональным отделениям или близлежащим регионам.

Перед началом проектной сессии участникам профильной смены предлагается познакомиться с флагманскими проектами «Движения Первых». Знакомство проходит в свободном порядке, в формате ярмарки.

Для этого необходимо заранее подготовить ведущих станций из числа детей, которые желательно были участниками данных проектов.

Ведущим необходимо рассказать о проекте, возможном участии в нём, а также рассказать о собственном опыте, впечатлениях и достижениях. Остальные участники в свободном порядке переходят от станции к станции, узнают о проектах, задают интересующие их вопросы.

Далее для проведения проектной сессии желательно разделить всех участников не по отрядам, а по первичным отделениям, либо муниципальным образованиям. Это повысит эффективность мероприятия на этапе последствий, когда дети смогут реализовать проектные идеи на практике в своем первичном отделении.

Несмотря на разнообразие и масштаб Всероссийских проектов и форумов, одной из важнейших единиц в структуре Движения является именно первичное отделение. Оно может быть образовано на базе любого учреждения, где есть дети и молодёжь от 6 до 25 лет, и задаёт темп и направление работы всего Движения. Первичное отделение собранием Совета определяет приоритетные направления развития, утверждает структуру внутреннего самоуправления и план мероприятий.

В процессе данной проектной сессии команды смогут разработать конкретное мероприятие и в дальнейшем реализовать его у себя на месте в первичном или местном отделении. Проектная сессия состоит из 5-ти этапов.

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
------	------------------	-----------------------

1	<p>Знакомство с флагманскими проектами Движения в свободном режиме в формате ярмарки.</p> <p>Флагманские проекты «Движения Первых»:</p> <p>1) Всероссийский конкурс «Большая перемена» Конкурс предоставляет возможность молодым людям проявить свои способности. В конкурсе оцениваются знания и навыки, которые пригодятся детям и подросткам в современном мире: умение работать в команде, способность находить нестандартные решения в сложных ситуациях, творческое мышление</p> <p>2) Всероссийский проект «Хранители истории» В рамках проекта участники не просто изучают историю памятных мест, а и посещают их, облагораживая и проводя косметическое восстановление архитектуры. Хранители истории также могут нести почетный памятный караул на местах. Кроме того, параллельно участники разрабатывают федеральную платформу интерактивной карты памятных мест.</p>	20 минут
---	---	----------

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
------	------------------	--------------------

<p>1 (продолжение)</p>	<p>3) Военно-патриотическая игра «Зарница 2.0»          Новый формат «Зарницы» включает в себя современные тенденции развития. Это технологичные испытания, управление дронами и работа с радиостанциями. На онлайн-платформе игры участники заводят свои аватары, проходят обучения, испытания, выбирают роль, наиболее близкую своим интересам</p> <p>4) Всероссийский проект «Вызов Первых»          Мультиспортивные состязания, встречи и вызовы, которые помогают найти занятие спортом по душе и получить жизненно важные навыки, такие как работа с собственным весом и развитие координации. Дисциплины, включенные в проект, доступны в каждой школе и колледже, их можно выполнять даже на перемене: планка, подтягивания, классики, упражнения со скакалкой, а тренироваться и готовиться участники могут на семейных фестивалях Движения вместе с родными и близкими. 5)          Всероссийский чемпионат пилотирования дронов «Пилоты будущего»          Соревнования по управлению беспилотными летательными аппаратами. Чемпионат направлен на получение востребованных навыков и компетенций разработки и управления дронами и их дальнейшее совершенствования          Одна из дисциплин чемпионата – гонки дронов (беспилотных воздушных судов), – новый вид спорта будущего. Участников проходят тренировки и соревнования по пилотированию в онлайн симуляторах, обучение навыкам конструирования дронов, пилотирование на специально подготовленных трассах, выполнение заданий и прикладных дисциплин, стажировки в крупных промышленных и топливно-энергетических</p>	<p>20 минут</p>
----------------------------	---	-----------------

компаниях, где можно применить полученные навыки.

б) Всероссийский проект «Школьная классика»

Проект «Движения Первых» и Театрального института им. Бориса Щукина для тех, кто хочет создать в своей школе театр, развить его и попасть на большую сцену. В рамках проекта проходят мастер-классы и творческие встречи с профессионалами в сфере театральной деятельности, повышение квалификации и методические рекомендации для педагогов, а также показы детских спектаклей и театральные фестивали.

- организация фотовыставки «Тайна фотоснимка»;
- турнир по вязанию туристских узлов;
- создание книги туристских рекордов «Первых»;
- история одним кадром «Я возьму с собой в поход...»;
- проведение походов выходного дня, посвящение в туристы.

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
------	------------------	-----------------------

<p>1 (продолжение)</p>	<p>7) ) Всероссийский проект «Звучи»  Данный проект для всех, кто не равнодушен к музыке. «Звучи» формирует настоящее музыкального сообщества и возрождает хоровую традицию, участники получают возможность не только развивать свои музыкальные таланты, но и выступить на больших сценах со знаменитыми артистами. Кроме того, каждый желающий может попробовать себя в качестве автора своих музыкальных произведений.</p> <p>8) Всероссийский проект «МедиаПритяжение»  Всероссийский проект «МедиаПритяжени» – это уникальный проект для юных журналистов, блогеров, видеомейкеров, дизайнеров и медиацентров общеобразовательных организаций. Проект включает в себя образовательную и конкурсную составляющую. Участники проходят информационно-просветительский курс, выполняют конкурсные задания и борются за уникальные возможности и призы.  Благодаря этому проекту формируется единая детская редакция страны, которая проходит стажировки в ведущих медиакомпаниях России, а также мастер-классы от лидеров индустрии.</p> <p>9) Всероссийский проект «Первая помощь»  Проект позволяет получить основные навыки оказания первой помощи в различных ситуациях. Участникам предлагается пройти информационно-просветительский онлайн-курс и мастер-классы по обучению навыкам оказания первой помощи. Помимо участников, наставники Движения также могут пройти обучение на младших инструкторов Российского красного креста.  Продемонстрировать полученные знания и навыки можно на семейных чемпионатах, региональных и</p>	<p>20 минут</p>
----------------------------	--	-----------------

Всероссийских чемпионатах по оказанию первой помощи.

10) Всероссийский проект «Благо твори»

«Благо твори» объединяет всех неравнодушных людей, которые готовы творить добрые дела и помогать другим. Учащимся и педагогам предлагается пройти информационно-просветительский курс про волонтерство, а также создать свой волонтерский отряд Первых.

Помимо обучения участникам ежемесячно даются задания, по итогам которых выбираются лучшие волонтерские отряды. Также проект «Благо твори» предусматривает регулярные волонтерские активности, например добрые субботы, создание социальных роликов, настольных игр, комиксов и т.д.

11) Походное движение Первых

Походное движение «Первых» проводится круглогодично.

В рамках движения проводятся:

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
1 (продолжение)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– приключенческая краеведческая игра по спортивному ориентированию;</li> <li>– встречи с руководителями туристских клубов;</li> <li>– конкурс рисунков из топографических знаков;</li> </ul> <p>12) Всероссийский проект «Юннаты Первых»          Благодаря проекту «Юннаты Первых» каждый из ребят может стать частью большого юннатского объединения и все вместе заботиться о животных и растениях, изучать природу, участвовать в экспедициях. Участникам предлагается создать свой клуб юных натуралистов и расширить знания участников в науке, исследованиях, экологическом волонтерстве, заняться экспедиционно-исследовательской деятельностью.</p>	20 минут
2	<p>Деление на команды и объяснение правил сессии. Внутри команды в формате мозгового штурма происходит первичное оформление своего проекта: определение проблемы, на решение которой будет направлен проект, а также генерация идеи её предварительного решения. Идею и вариант решения необходимо описать, указав название своего проекта (цикла мероприятий, акции, обучающей программы и т.д.), направление Движения, к которому он относится, форму реализации, дату проведения, отличительную черту от уже имеющихся решений. Далее командам необходимо защитить идею проекта у методиста на её соответствие миссии и ценностям Движения, получить одобрение для перехода ко</p>	15 минут

	второму этапу работы.	
3	<p>Проработка выбранного решения в команде, детализация. Команды посещают станции, на которых выполняют задания и получают баллы. Максимальное количество баллов, которое можно получить на одной станции – 10, где 1 балл дается за не полностью выполненное задание или результат, не относящийся, к содержанию разрабатываемого проекта, а 10 баллов означает, что задание выполнено полностью и соответствует всем критериям. Участники в командах могут разделиться и параллельно проходить все станции. Наименование станций и задания: «Команда» Необходимо придумать и презентовать состав своей команды, которая будет реализовывать мероприятие. Количество человек, пол, возраст, вид деятельности, качества и роли в команде. Кроме того, можно выделить структуру их взаимодействия и подчинения. «Собственный стиль» На этой станции командам необходимо разработать стиль проекта (оформление, слоган, атрибутика, логотип) и показать макеты наработок.</p>	45 минут

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
3 (продолжение)	<p>«Реклама»</p> <p>Важно, чтобы о проектах первичного отделения знало как можно больше людей. Для привлечения целевой аудитории своего проекта командам необходимо выбрать формат рекламы (плакат, стих, песня, видео), придумать ее содержание и реализовать. Здесь приветствуются любые творческие идеи, например ребята могут нарисовать афишу, объявить в микрофон о проводимой акции или подготовить, привлекающие внимание, листовки. «Партнёры»</p> <p>На данной станции участникам необходимо определить партнёров реализации своего проекта, а также презентовать структуру взаимодействия с ними. Если выбранные партнеры реально присутствуют на смене (например, другое первичное отделение), то можно разыграть сцену договора с потенциальным партнёром.</p> <p>«План действий»</p> <p>Для успешной реализации проекта важна его детальная подготовка, продумывание каждого этапа. Задача на этой станции – прописать план подготовки и задачи на каждом этапе с указанием ответственных лиц за их реализацию.</p>	45 минут

4	<p>Презентация идей, предложение доработок, голосование участников за понравившийся проект. Все подготовленные на станциях материалы команда собирает воедино и готовит двух человек, кто будет презентовать проект. Команды с остальными участниками (не презентующими) свободно перемещаются между стендами проектов, знакомятся с идеями и предлагают свои.</p> <p>Далее происходит голосование. У каждой команды есть 1 голос для голосования за понравившийся проект, при этом голосовать за свой проект нельзя.</p>	20 минут
5	<p>Подведение итогов.</p> <p>Происходит общий подсчет баллов, заработанных на всех станциях, и определяется лучший проект. Также объявляется приз зрительских симпатий по итогам презентаций.</p>	10 минут

*Правила обсуждения:*

1. Активно участвуйте в обсуждениях и разработке мероприятия, подключая к этому участников всей вашей команды.
2. Уважайте мнение и идеи других участников и не прерывайте их, когда они высказывают свои мысли.
3. Принимайте все решения коллективно после обсуждения и анализа всех возможных вариантов.
4. Старайтесь думать нестандартно и придумывать интересные пути решения.
5. Помните об уникальном опыте каждого, старайтесь опираться на сильные стороны членов вашей команды.
6. Исходите из реальных возможностей команды.

**2.4. Коллективно-творческое дело «Быть в Движении»** Продолжительность – 1,5 часа.

Необходимые ресурсы: карточки с направлениями движения для жеребьёвки, музыкальное и художественное оформление.

Предварительная подготовка: презентация направлений Движения, жеребьёвка

Коллективно-творческое дело построено на подготовке визиток участников, в которых они представляют одно из направлений движения. Если отрядов меньше, чем количество направлений, некоторые из них можно объединить в одну визитку, либо выбрать приоритетные для данной лагерной смены. Регламент каждого выступления – 5-7 минут, для оформления выступления можно использовать аудио- и видеоряд. Выступления должны отвечать следующим критериям: креативность, массовость выступления, художественное оформление, информативность, соответствие теме. Для разработки сценария и проведения мероприятия рекомендуется выбрать участников из актива лагерной смены. Ведущие поочередно приглашают на сцену отряды, представляя их направление. Приветствуются игры с залом и творческие связки между выступлениями. Ярким и смысловым завершением мероприятия станет номер в формате агитбригады, рассказывающий о разнообразии направлений Движения первых, подготовленный педагогическим отрядом.

**1. Образование и знания** Учиться нам не привыкать, Сложнее – хорошо учиться.

Всего нельзя, конечно, знать, Но нужно к этому стремиться.

**2. Наука и технологии** Нет, без научных технологий Не обойтись сегодня нам.

Своих открытий на пороге  
Стоим, войдя в Науки храм.

**3. Труд, профессия и своё дело** Профессий тысячи таятся В людских премудрых закромах.  
И хоть глаза твои боятся, Пусть дело спорится в руках.

**4. Культура и искусство**

Нет ничего прекрасней чувства  
Само прекрасное творить,  
Культуру, творчество, искусство Стране и ближнему дарить.

**5. Волонтёрство и добровольчество** Спроси себя: чего ты стоишь?

Чтоб воду в ступе не толочь,  
Придём мы первыми на помощь Ко всем, кому должны помочь.

**6. Патриотизм и историческая память** Движеньё наше – молодое, Но память гордую хранит.

Поспорит вряд ли кто со мною:  
Россия снова победит!

### **7. Спорт**

Быстрее, выше и сильнее! – Мы побеждать во всём должны.  
Движеньё первых тем важнее, Чем ты полезней для страны.

**8. Здоровый образ жизни** В здоровом теле – дух здоровый! Ценней здоровья в жизни нет. Здоровье – главная основа Твоих свершений и побед!

### **9. Медиа и коммуникации**

Мир цифровых коммуникаций Однажды всех с ума сведёт. Порядок с кем и как общаться Движеньё первых наведёт.

**10. Дипломатия и международные отношения** Кто был далёким – близким станет, Лишь стоит душу отворить.

Движеньё первых точно знает, Как силу с правдою сдружить.

**11. Экология и охрана природы** Мертва природа без движенья,

Без первых – скучен мир и сер.

Проблем не счесть, но есть решенье:

Беречь планету, например.

**12. Туризм и путешествия** На свете много стран чудесных, Но выбираем мы одну. Движенью первых интересно Любить и знать свою страну.

Движеньё первых – это класс!

Движеньё первых – это сила!

Страна надеется на нас!

На нас надеется Россия!  
Токарев Геннадий Николаевич

## 2.5. Посвящение в Первые

Продолжительность – 30 мин.

Необходимые ресурсы: значки Движения или другая доступная атрибутика с символикой Движения.

Предварительная подготовка: нет.

Посвящение проходит в формате линейки с построением и сдачей рапорта о построении отрядов. Важно создать атмосферу значимости и особенности события, исключая формальный подход. Это момент, который должен обязательно остаться в памяти у всех участников смены.

Примерный сценарий проведения посвящения:

Вынос флага Российской Федерации знамённой группой, сдача рапорта о построении отрядов.

Стихотворение читают сами участники смены:

Если вы есть – будьте первыми, Первыми, кем бы вы ни были.

Из песен – лучшими песнями,

Из книг – настоящими книгами.

Первыми будьте и только!

Песенными, как моря. Лучше второго художника Первый маляр.

Спросят вас оробело:

«Кто же тогда останется,

Если все будут первыми,

Кто пойдёт в замыкающих?»

А вы трусливых не слушайте,

Вы их сдуйте как пену, Если вы есть – будьте лучшими, Если вы есть –  
будьте первыми!

Если вы есть – попробуйте

Горечь зелёных побегов,

Примериваясь, потрогайте Великую ношу первых.

Как самое неизбежное Взвалите её на плечи.

Если вы есть – будьте первыми, Первым труднее и легче!

*Роберт Рождественский*

**В:** Если вы есть будьте первыми! Сегодня исторический момент, когда каждый сможет принять для себя решение и изменить свою жизнь, взять на себя обязательства и открыть новые горизонты, вступив в Движение первых. Напутственное слово председателя Совета регионального отделения.

**В:** Вступая в движение детей и молодёжи, мы принимаем на себя обязательства разделять и защищать общие ценности.

*От каждого отряда представители выходят с оформленными в течение дня частичками пазла с ценностями Движения и рассказывают о ней.*

**Жизнь и достоинство.** Участники Движения в первую очередь ценят жизнь каждого человека. Берегут чувство собственного достоинства и заботятся о сохранении достоинства окружающих.

**Патриотизм.** Участники Движения любят свою Родину – Россию.

Любовь к стране проявляется в делах и поступках.

**Дружба.** Движение – источник Дружбы для каждого из участников. Вступая в Движение, каждый может найти себе друзей близких по убеждениям, увлечениям, интересам и возрасту. В Движении друзья всегда рядом.

**Добро и справедливость.** Участники Движения действуют по справедливости, распространяют добро, считают доброту качеством сильных людей. Внутренний голос каждого говорит нам, что только добрые дела меняют жизнь к лучшему.

**Мечта.** Участники Движения умеют мечтать и воплощать свои мечты в жизнь. Смелые мечты открывают человеку новые возможности, а человечеству – неизведанные горизонты.

**Созидательный труд.** Каждый участник Движения своим трудом приносит пользу: создаёт новое качество своих знаний, умений и навыков, применяет их во благо своей семьи, Движения и всей страны.

**Взаимопомощь и взаимоуважение.** Участники Движения действуют как одна команда, помогая друг другу в учебе, труде, поиске и раскрытии таланта каждого. Плечом к плечу преодолевают трудности. Уважают особенности каждого участника Движения, создавая пространство равных возможностей.

**Единство народов России.** Участники Движения, являясь новыми поколениями многонационального и многоконфессионального народа России, уважают культуру, традиции, обычаи и верования друг друга. Это уникальное достояние нашей страны: народов много, Родина – одна.

**Историческая память.** Участники Движения изучают, знают и защищают историю России, противостоят любым попыткам её искажения и очернения. Берегут память о защитниках Отечества.

**Служение Отечеству.** Участники Движения объединены с Отечеством одной судьбой. Каждый на своем месте готовит себя к служению Отечеству и ответственности за его будущее.

**Крепкая семья.** Участники Движения разделяют традиционные семейные ценности. Гордятся российской культурой отцовства и материнства. Уважают многодетность. Помогают младшим, заботятся в семье о бабушках и дедушках.

В: На утренней торжественной линейке каждый отряд получил задание дня «Мы – часть большего», и теперь мы можем объединиться и собрать единый пазл. Каждый из нас разделяет ценности Движения, становится его частью.

В: Педагоги нашего лагеря неслучайно также участвовали в задании этого дня, потому что разделяют общие ценности Движения, которое включает и старших наставников. Они позволяют нам двигаться дальше, развиваться и будут всегда рядом, когда это необходимо.

В: Вступая в ряды Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодёжи «Движение первых» перед лицом своих товарищей торжественно обещаю:

Быть честным и справедливым. *Обещаю! (отвечают все хором)* Быть благородным и ответственным. *Обещаю! (отвечают все хором)* Уважать старших и верить в дружбу.

*Обещаю! (отвечают все хором)*

Клянусь любить свою Родину и крепить её величие трудом, добром и верностью.

*Клянусь! (отвечают все хором 3 раза)*

В: Движение первых – это команда единомышленников, готовых совместным трудом добиваться всевозможных высот. Это дружба, взаимопомощь и уважение. Будь с нами! Будь в Движении!

В: Каждый из вас может теперь с гордостью носить значок Первого. Это отличительный знак, который будет напоминать о вашем обещании.

Значки могут прикреплять старшие младшим, те, кто уже был посвящён в Первые.

*В завершении исполняются традиционные для данного лагеря песни.*

## 2.6. Вечерний сбор отряда «Быть Первым – труднее и легче» Продолжительность – 1 час.

Необходимые ресурсы: фонарик, гирлянды, символ отряда, украшение помещения, сюрпризки.

Предварительная подготовка: оформить место проведения вечернего сбора отряда.

Важно заранее настроить и подготовить детей, чтобы создать спокойную доверительную атмосферу для общения. В предварительно украшенную для проведения вечернего сбора отряда в комнату приглашаются дети. И в самом начале повторяются правила его проведения:

- говорим о самом важном откровенно;
  - обсуждаем не человека, а дела и поступки;
  - внимательно слушаем, не перебиваем;
  - говорим вполголоса;
  - критикуешь – помогай, советуй, предлагай;
- когда человек высказался – благодарим, потеряв ладошки друг об друга;
- говорит тот человек, в руках у которого есть символ отряда.

***Основой для обсуждения на вечернем сборе отряда является легенда о маленьком фонарщике –***

Послушайте!

Ведь, если звезды зажигаются – Значит это кому-нибудь нужно.

– Но не только в этом дело, а еще и в том, Что по небу ходит кто-то, эти звезды зажигая, Чтоб до самого рассвета им гореть, едва мигая.

Кто не знаю, но предполагаю,

Что бродит маленький фонарщик от звезды к звезде.

В те времена, когда фонари зажигали огнем, по улицам каждый вечер ходили фонарщики и приносили свет в каждый переулочек. В то время жил маленький фонарщик, он был низенького роста, невзрачный старичок. Каждый вечер он ходил по переулкам и чиркал спичкой по своей подошве, зажигая фонари, каждая темная улочка становилась светлей обычного. Семьи у него не было, он был тихий, незаметный, люди, живущие рядом, не знали о нем ничего; дети насмехались, обзывая карликом, а взрослые называли лодырем, поэтому он предпочитал выходить на улицу только по вечерам, зажигать фонари, а после любоваться ночным небом.

Каждый раз, чиркая спичкой по подошве, маленький фонарщик уменьшался в росте, однажды к нему подошел незнакомец и спросил: «Как ты можешь так жить? Ведь ты совсем исчезнешь, ты для людей не жалеешь жизни, а они ничего взамен, лишь оскорбления. Несправедливо, неправильно». На что маленький

фонарщик ответил: «Если я не буду зажигать фонари, то люди останутся без света. А как же они без света? Если кто ночью пойдет по темной улице, разве он дойдет до дома? Так до утра и будет блуждать. Справедливо разве? А свет на улице будет, тот человек до дома дойдет, а в глубине души спасибо скажет, и мне спокойней будет».

Так и продолжал маленький старичок чиркать спичкой по подошве и уменьшаться, пока вовсе не исчез. Никто и не заметил, что не стало маленького пожилого человечка, только все сразу заметили, что вечерами стало очень темно.

Обсуждение легенды проходит в свободном формате, дети могут высказаться по поводу легенды и рассказать, что она значит для них. Вожатый в конце может подвести итог, что каждый человек в этой жизни играет значимую роль и даже если того сам не замечает, вносит в жизнь других свет, и если не станет одного – то другим, возможно, в жизни станет темнее.

После обсуждения легенды вожатый просит провести аналогию между маленьким фонарщиком и Первыми:

- Что их может объединять?
- Готовы ли вы, как фонарщик, чем-то пожертвовать ради других, ради своего коллектива?
- Чем я могу быть полезен другим, первичному отделению, Движению первых в целом?
  - Быть первым – труднее или легче?

В конце вечернего сбора важно провести анализ всего дня, вспомнить ключевые события и сделать акцент на посвящении в Первые. Для запечатления этого момента вожатый может подготовить сюрпризы на память об этом дне, о напоминании тех обещаний, которые давали ребята как символ единения с Движением и отрядом. В завершении можно исполнить отрядную песню и провести ритуалы прощания.

### *QR-код на получение рекомендаций*

### *дополнительных методических*

- По QR-коду вы можете найти:
- блендбук Движения Первых;
  - треки музыкальных композиций;
  - карточки для проектной сессии «Открывая горизонты»;
  - основные документы «Движение



Первых»;

– инструкция по регистрации на платформе будвдвижении.рф.

## **7 ДЕНЬ**

### **День Георгия Жукова «Военное дело»**

МФР «Герой нашего времени»

Идея этого дела принадлежит кандидату педагогических наук Тимониной Л.И. и членам педагогического отряда «Товарищ» Костромского областного лагеря актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг». Оно позволяет детям и подросткам задуматься о вечных человеческих ценностях, правилах нравственности, создать условия для формирования и развития их ценностных ориентаций, о роли личности, о себе и своих возможностях.

Цель: создать условия для ценностно-смыслового и личностного самоопределения детей и подростков.

Задачи:

- Создание условий для формирования и развития ценностных ориентаций детей и подростков.
- Формирование и развитие коммуникативных навыков у детей и подростков.
- Развитие творческих способностей детей и подростков.
- Формирование у подростков представлений о роли личности, о социальной активности.

Время проведения: 50 минут.

Малые формы работы – это короткие по времени подготовки и проведения дела в отряде. Как правило, для таких дел вожатый придумывает тему и подбирает к ней творческие задания. Задания могут и не объединяться в одну тему, пусть будут в разноразной. На сборе отряда вожатый говорит вступительное слово, настраивает на дело, все делится на группы, и каждая группа получает творческое задание. На выполнение

заданий дается 20-30 минут. После чего каждая группа выполняет задания. Подобные дела хорошо проводить в организационный период смены, когда надо познакомиться, сплотить отряд, сформировать основу для будущей совместной деятельности, для сотрудничества. При выборе заданий надо, чтобы они соответствовали возрасту, были интересны и посылны детям, требовали при подготовке и выполнении участия всех ребят, и пусть они будут разножанровыми и различными по содержанию.

Место проведения: помещение со столами и стульями.

Оборудование: канцелярские товары (ватманы, цветная и белая бумага, краски, кисти, клей, ножницы, маркеры, карандаши, фломастеры и т.п.).

*Ход дела.*

1. Подготовительный этап. Проводится по возможности (возможно, в день проведения дела на утреннем сборе отряда).

Предварительно проводится анкета: какие качества личности вы больше всего цените в людях? Выбираются наиболее популярные качества (эти качества будут лежать в основе деятельности групп).

2. Запуск дела. Ведущий сообщает вводную. «У всех нас есть разные качества личности. В себе и других мы хотим видеть определённые. Я предлагаю вам подумать и выбрать сейчас каждому из предложенных то качество, которое вы считаете в человеке самым важным».

Далее все делятся на группы: выбирают то качество, которое считают в человеке самым важным, независимо от того, насколько это качество развито у участников. Группы могут оказаться разными по численности, это не помешает им участвовать дальше.

3. Выполнение собравшимися группами творческих заданий. Группы принимают участие в решении различных ситуаций с позиции человека, обладающего выбранным качеством, с позиции своего героя.

*Задания.*

– Нарисовать портрет своего героя так, чтобы он отражал суть этого человека, главное качество его личности. Надо уметь объяснить, почему портрет нарисован именно так. Время на работу 5 минут.

– «Если бы я был президентом...» Представьте себе, что ваш герой стал президентом нашей страны. Какой первый указ он бы издал? Через 3 минуты вы должны представить проект этого указа с объяснением причин вашего выбора.

– В жизни каждого человека бывают радостные и грустные минуты: люди находят свои половинки, влюбляются. Всегда непросто сказать первые слова о своей любви. Попробуйте от имени своего героя признаться в любви. Время на подготовку 3 минуты.

– Каждый человек стремится оставить на земле какой-то след. Какой бы подарок человечеству мог сделать ваш герой? Время на обсуждение 3 минуты.

За каждое выполненное задание группа получает карточку с фрагментом фразы. В конце мероприятия каждая группа собирает свою фразу, являющуюся жизненным кредо героя.

Выбранные качества (они могут быть другими):

- общительность (Прекратить общение – то же самое, что прекратить дышать);
- доброта («Чем человек добрее и умнее, тем больше он замечает добра в людях» Ф. Честерфилд);
- сила воли (Человек – это единственное живое существо, которое в любой момент может сказать «нет» своим влечениям и которое не должно всегда говорить им «да»);
- чувство юмора (Умейте ценить хорошую шутку. Сами же старайтесь от шуток воздерживаться: кто знает, как у других с чувством юмора);
- понимание (Не бойся, что тебя не поймут, опасайся не понять другого);
- любознательность («Чтобы переваривать знания, надо поглощать их с аппетитом». Анатолий Франс);
- целеустремленность (Кто хочет достичь цели, тот должен ее знать).

4. Подведение итогов. В мероприятии отсутствует соревновательный элемент, поэтому подводится общий итог.

В каждом человеке много хорошего, того, что помогает жить ему и окружающим его людям. Кем бы человек ни был, важнее, какой он, какие качества личности являются в человеке главными, ведущими. От этого зависит, сможет ли он стать ГЕРОЕМ НАШЕГО ВРЕМЕНИ.

Когда человек рождается, то поднимается занавес, и тогда начинается действие, где «я» каждого из нас становится то главным действующим лицом, а то персонажем эпизода, случая. И меняются роли, и меняются маски, и очень легко Я превращается в не-Я, и очень трудно не-Я обретает свое Я. И жизнь человека определяется его участью, его счастьем, его судьбой. В одном случае, Я – это особенности, свойства самого человека, в другом случае – это место в мире. И очень важно обрести собственное «Я», принять себя и найти свое место в мире. Любому хочется узнать о самом себе как можно больше. Что для этого надо? Не сидеть на месте. Под лежащий камень вода не течет. Надо действовать. Жить.

В конце дела все участники, обсудив по группам, отвечают на вопрос: какие мысли и чувства появились у вас в процессе выполнения заданий, какой вывод из сегодняшнего дела вы можете сделать?

### *Литература*

Областной лагерь старшеклассников имени А.Н. Лутошкина: программа лагеря и методические материалы.  
– Кострома: Студия оперативной полиграфии «Авантитул», 2004. – 59 с.

### Спортивные эстафеты «Олимпийские игры»

Цель: Создание условий для развития и совершенствования у ребят физических и морально-волевых качеств.

Задачи:

- Создание общего представления об Олимпийских играх, расширение кругозора ребят.
- Формирование мотивации к занятиям спортом и здоровому образу жизни.
- Выявление индивидуальных способностей детей, прививание им стремления к физическому самосовершенствованию.
- Воспитание доброжелательного отношения к сопернику.

*Место проведения:* Спортивная площадка.

*Оборудование:* эстафетные палочки, мячи, обручи, листы бумаги.

Ведущий: Дорогие ребята, сегодня мы открываем Малую Летнюю Олимпиаду. Олимпиады проводятся во всём мире каждые четыре года, они бывают летние и зимние.

Что такое Олимпиада? Это главные соревнования спортсменов во всём мире и во все времена! Наша Олимпиада летняя и посвящена летним видам спорта. Мы будем делать с вами то, что вы любите и умеете, потому что всегда занимаетесь физкультурой и делаете зарядку!

Прежде чем начать наши соревнования, надо торжественно открыть праздник – Олимпийские игры!

Ведущий: Приготовиться к торжественному выносу флага олимпиады, в честь открытия Малых Летних Олимпийских игр.

*Под звуки марша дети несут флаг по кругу.*

Ведущий: Считать Малые Летние олимпийские игры открытыми!

Ура! Дети: УРА!

Приветствие команд: *(название, девиз)*.

Дети:

Кто пришёл на Олимпиаду? Это я! *(все вместе)*

И получит тут награду? Это я! *(все вместе)*

В спорте кто себя проявит? Это я! *(все вместе)*

И рекорды нам заявит? Это я! *(все вместе)*

Кто мячом у нас владеет? Это я! *(все вместе)*

Быстро бегать, кто умеет? Это я! *(все вместе)*

Кто допрыгнет дальше всех? Это я! *(все вместе)*

А кого тут ждёт успех? Меня *(все вместе)* *Разминка под музыку «Солнышко лучистое».*

*Две команды строятся в колонны по одному.*

Эстафета «Кто быстрее»

Первый участник берет в руки эстафетную палочку, бежит, обегает стойку и, возвращаясь к команде, передает эстафету следующему участнику. Побеждает команда, закончившая эстафету первой.

Эстафета «Веселый мяч»

Сидя на мячах, прыжками преодолевают расстояние от старта до финиша. Первая команда, пришедшая к финишу, побеждает.

Ведущий: А сейчас я буду читать стихи, а вы, где нужно, мне дружно помогайте *(для болельщиков)*. Я начну, вы – продолжайте, Дружно хором отвечайте. Игра веселая футбол, Уже забили первый *(гол)*. Вот разбежался сильно кто-то И без мяча влетел *(в ворота)*.

То вприпрыжку, то вприсядку

Дети делают *(зарядку)*

Хочет весело мальчишка, На лбу растет большая *(шишка)*. Но мальчишке шишка нипочем, Опять бежит он за *(мячом)*.

Эстафета «Обручи»

На расстоянии 3 и 5 м напротив каждой колонны лежат один за другим два обруча, а на расстоянии 7 м – мяч. За сигналом ведущего первые игроки каждой из команд бегут до первого обруча, останавливаются перед ним, берут его двумя руками, поднимают над головой, одевают обруч на себя, приседают, кладут

обруч на пол, бегут ко второму обручу, встают в центр него, берут руками, поднимают над головой и опускают на пол. После этого игроки оббегают мяч и возвращаются на свое место.

Игру продолжает следующий ребенок. Выигрывает та команда, которая справилась с заданием первой.

Ребята, а давайте все вместе поиграем в интересную игру:

Вы послушайте внимательно,

И ответьте обязательно,

Если я скажу вам верно, Говорите «Да» в ответ.

Ну, а если вдруг – неверно, Говорите слово «Нет»!

Обручи квадратные? (*нет*) Кегли у нас ватные? (*нет*)

Солнце, воздух и вода – наши лучшие друзья? (*да*)

Знают все вокруг друзья, что зарядка не нужна! (*нет*)

Чтобы ловким, сильным быть, спорт не нужно нам любить! (*нет*)

Крепла чтоб мускулатура, занимайтесь физкультурой! (*Да*) Я и все мои друзья дружат с физкультурой! (*Да*)

### Эстафета «Передача мяча под ногами»

Участники стоят в одну колонну и передают мяч друг другу под ногами, из рук в руки, не уронив мяча. Последний участник получает мяч, бежит вперед, встает первым в колонне и передает мяч участнику, стоящему за ним, и т. д. За каждое падение мяча даются штрафные очки. Побеждает команда, которая быстрее всех закончила эстафету.

Физ. минутка «Как живешь»

Ведущий: Этот конкурс интеллектуальный. Необходимо собрать разрезанную картинку. Определить, какой вид спорта на ней изображен.

### Эстафета «Снайперы»

Дети встают в две колонны. На расстоянии 3м перед каждой колонной положить по обручу. Дети по очереди бросают мешочки с песком правой и левой рукой, стараясь попасть в обруч. Если ребенок попал, то его команде засчитывается 1балл. Итог: у кого больше баллов, та команда и выиграла.

### Эстафета «На болоте»

Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через «болото» по «кочкам» – листам

бумаги. Нужно положить лист на пол, стать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. Кто первый пройдет через препятствие и вернется назад, выигрывает.

Физ. минутка для всех

Ведущий: Молодцы ребята! Ну как, ребята, вам понравилась Олимпиада? *Звучит торжественная музыка.*

Командам для награждения победителей построиться! Мы игры олимпийцев закрываем, На этот праздник приглашаем всех! Здоровья, счастья, радости желаем,  
Пусть олимпийский к вам придет успех!  
На этом Олимпийские игры прошу считать закрытыми.  
*Звучит торжественная музыка с Олимпийским флагом дети уходят.*

### Конкурс Архитекторов

«Конкурс архитекторов» – это не совсем конкурс, это скорее событие или коллективное творческое дело. Идея этого дела принадлежит педагогическому отряду «Товарищ» Костромского областного лагеря актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг». Оно позволяет детям и подросткам задуматься о вечных человеческих ценностях, правилах нравственности, создать условия для формирования и развития их ценностных ориентаций. Под ценностными ориентациями мы понимаем отражение в сознании человека ценностей, признаваемых им в качестве стратегических жизненных целей и общих мировоззренческих ориентиров.

Цель: создать условия для ценностно-смыслового и личностного самоопределения детей и подростков.

Задачи:

- Создание условий для формирования и развития ценностных ориентаций детей и подростков.
- Создание условий для развития временных детских коллективов – отрядов.
- Формирование и развитие коммуникативных навыков у детей и подростков.
- Развитие творческих способностей детей и подростков.

Время проведения: 2,5 часа

Место проведения: актовый зал, места сбора отрядов.

Оборудование: проектор, аудиоаппаратура (для музыкального сопровождения мероприятия), канцелярские

товары (ватманы, цветная и белая бумага, краски, кисти, клей, ножницы, маркеры, карандаши, фломастеры и т.п.).

Общая идея события. Ребята из отрядов становятся архитекторами. Их задача сделать из бумаги проект здания, посвященного одной из важных человеческих ценностей (любви, дружбе и т.д.), а затем представить его.

*Ход дела.*

1. Общий сбор отрядов. Им рассказывается легенда, выдаётся задание.

Начинается конкурс с того, что участникам рассказывается легенда.

«Я расскажу вам историю, которую слышал давным-давно. История эта передавалась из уст в уста на протяжении долгих лет. Это произошло так давно, что никто точно не может сказать, где и когда это произошло, и было ли вообще. Человеческая память сохранила лишь легенду о городе, который потрясал своей красотой и великолепием строений, гармонией человеческих отношений.

Храм Света, Сад памяти, Башня влюбленных, Площадь звезд, Ратуша искренности, Мост надежды, Фонтан милосердия, Замок чести (количество зданий должно соответствовать количеству отрядов) – это лишь маленькая толика того, что наполняло город.

Жители города не знали ни боли, ни страха, ни горя. Им неведомы были ложь и предательство, корысть и эгоизм. Отношения между людьми строились на основе любви, добра и взаимопомощи. Никогда грубое слово не закрадывалось в их речь. Поэтому в городе царствовала гармония, жители любили и уважали друг друга.

Все было бы хорошо, но оказавшиеся не у дел Зло, Коварство, Предательство и все те, кто могли причинить горе и неприятности человеку, решили уничтожить город.

Постепенно, шаг за шагом они стали окружать город, пытаясь проникнуть в него и уничтожить все светлое, что там было. Чувствуя угрозу, жители выстроили огромную каменную стену такой высоты, что шпили башен касались облаков. И началась война. Противостояние длилось долго. Зло наступало снова и снова.

Жители героически оборонялись.

Шли годы. Ни одна сторона не могла добиться успеха.

Но вот однажды после очередного штурма жители обратили внимание на то, как изменились их отношения за время войны. Исчезло все то, за что они боролись, то, что пытались защитить от зла. Отношения между людьми стали грубы и корыстны. Почти в каждую семью проникла боль утраты. Любовь и гармония, которые правили городом, исчезли.

Все погрузилось в темноту и отчаяние.

Изменились в эти страшные годы и названия городских строений. Храм света превратился в Храм мрака, Сад памяти – в Сад забвения, Башня влюбленных – в Башню разбитых сердец, Площадь звезд – в Площадь уснувших планет, Ратуша искренности – в Ратушу лукавства, Мост надежды – в Мост отчаяния, Замок чести – в Замок предательства.

Жители поняли, что зло восторжествовало, война проиграна, и открыли ворота города для победителей. Через некоторое время исчез и сам город. Затерялось и место, где он находился. Никто не вспоминал о нем. Забылось даже имя города. Осталась лишь легенда».

Восстановить город прекрасных человеческих отношений могут люди с горячими сердцами. Они могут воскресить утраченные ценности человеческих отношений, вернуть городу имя.

Надо восстановить сооружения города такими, какие они были до войны, и сочинить легенды, которые были связаны с этими зданиями.

## 2. Отрядам выдаётся задание.

Каждая группа/ отряд получает задание: из ватмана, цветной бумаги сделать объемным одно из сооружений города (Храм света, Сад памяти, Башню влюбленных, Ратушу искренности, Мост надежды, Фонтан милосердия, Замок чести). Для того чтобы определить, какая группа что делает, можно провести жеребьевку.

Кроме того, дети должны сочинить легенду о том, почему их сооружение так называется. Возможна инсценировка легенды. На подготовку дается 50-60 минут.

## 3. Подготовка заданий в отрядах. Работа может происходить в зале или на отрядных местах.

Ведущие могут помочь распределить в группах обязанности: кто стрижет, кто клеит, кто сочиняет. Если группам нужна помощь, они могут обратиться к ведущим.

## 4. Представление проектов.

После этого каждая группа выносит и устанавливает на специально подготовленное место свое сооружение и рассказывает легенду.

## 5. Далее необходимо придумать городу название. Сначала каждая группа/отряд придумывает свое название. Затем группы объединяются парами и договариваются о названии. Затем можно объединиться всем вместе и договориться о едином наиболее приемлемом названии.

Если это удастся, мы можем говорить о том, что добро и гармоничные отношения в городе восстановлены. Если договориться не удастся, значит, мы не смогли восстановить город. Почему?

## 8 ДЕНЬ

### День Михаила Ломоносова «Образование»

#### Соревнования «Книга рекордов отряда»

Цель: создание условий для проявления творческих способностей детей и подростков.

Задачи:

- Создание положительного эмоционального настроя у ребят.
- Создание условий для формирования опыта участия в конкурсе.
- Создание условий для эффективного взаимодействия детей.

Время проведения: 1 час.

Место проведения: отрядное место / помещение со стульями и местом для сцены.

Участники: члены отряда.

Оборудование: спортивный инвентарь, канцелярские товары.

*Общая идея мероприятия.*

Книга рекордов – это конкурсная программа, позволяющая детям проявить свои способности. В таком конкурсе может быть создана ситуация успеха для каждого.

В отряде объявляется, что будет составлена книга рекордов, куда могут войти любые достижения ребят.

Конкурс не предполагает подготовки.

Данное отрядное мероприятие может служить подготовкой к аналогичному общелагерному делу.

*Общий ход.*

1. Вводные слова ведущего.

Объясняется, что такое книга рекордов отряда. Проводится аналогия с Книгой рекордов Гиннеса. Может быть представлен секретариат – ребята, которые будут фиксировать рекорды в книгу.

2. Проведение конкурсных испытаний.

Самое главное – придумать большое количество конкурсов, чтобы у каждого была возможность

поучаствовать.

Примеры конкурсов:

- Кто сможет сделать больше приседаний, удерживая на носу в равно-весии карандаш?
- Кто дольше просидит на табуретке, приподняв над полом ноги и не держась ни за что руками?
- Кто поднимет и удержит в течение 10 секунд большее количество волейбольных мячей или воздушных шаров?

- Кто за минуту больше раз проскачет на скакалке?
- У кого шире улыбка (измеряется линейкой)?
- Кто дольше без забора воздуха протянет звук «И» и т.д.

Рекорды могут быть спортивные, творческие, шуточные.

### 3. Подведение итогов.

Победителям могут присуждаться номинации: самый ловкий, самый выносливый, самый улыбчивый и др., вручаться медали или сертификаты.

В конце мероприятия оформляется книга рекордов отряда (на ватмане)

### Литература

Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. Что делать с детьми в загородном лагере. – Кострома: МЦ «Вариант», 2001 г. – 224 с.

### Игровая программа «Книга рекордов лагеря»

*Цель:* показать индивидуальность каждого ребенка, его природный и творческий потенциал.

*Задачи:*

- Предоставить возможность каждому ребенку проявить себя. – Одобрить и отметить творческие проявления детей.

*Советы организаторам:*

О проведении Дня рекордов дети должны знать заранее. Совет этого творческого дела, состоящий из педагогов и детей, придумывает первую программу заданий, состязаний, конкурсов, объявляет ее условия и предоставляет возможность всем детям в лагере внести любые «бредовые» идеи и предложения. Спектр таких придумок может быть ярким, необычным, разнообразным. Каждый ребенок имеет право объявить

свою авторскую идею «рекорда», индивидуального или коллективного, сделать заявку на участие в любом конкурсе на «рекорд».

Необходима особая деликатность, особые условия, чтобы были гарантированные шансы на самореализацию всех без исключения детей.

Не следует проводить сомнительные состязания, способные унижить достоинство ребенка, необходимо знать чувство меры и такта при выборе ситуаций для «рекордов».

Все «рекорды» вписываются в лагерную «Книгу рекордов», кроме этого, важно продумать формы

поощрения каждого «рекордсмена». Например, это могут быть медали, дипломы и т.п.

*Оборудование:*

- рекламный плакат с условиями и программой конкурсов;
- «Книга рекордов лагеря»;
- книга предварительных заявок на участие в конкурсе;
- медали по количеству конкурсов;
- секундомер;
- мелки;
- 6–8 карандашей;
- 6–8 пластиковых бутылок;
- 6–8 газет;
- пластилин;
- 6–8 надувных шаров;
- «мыльные пузыри»;– 6–8 кусочков хлеба;
- текст-программа телепередач на неделю;
- зеркало;
- письма воспитателям;
- стенд для размещения выставок, проектов;
- столы для размещения коллекций;
- веселая музыка для заставок и сопровождения конкурсов.

Ведущий: Сегодня у нас «День рекордов». А это значит, что рекордсмены прячутся среди нас, только их нужно хорошенько поискать.

Ребята, а что обозначает слово «рекорд»?

(В переводе с английского языка слово «рекорд» обозначает «высший показатель, достигнутый в какой-нибудь области». Это может быть достижение в науке, искусстве, спорте...)

Вы, наверное, слышали о «Книге рекордов Гиннесса»?

Хью Бивер родом из Ирландии. А книга – это его детище. Он создал ее уже более 40 лет назад. Когда

управлял компанией «Гиннесс», ему пришла в голову очень интересная мысль: записать все достижения людей в одну книгу под названием «Книга рекордов Гиннесса».

А сегодня книга переиздается каждый год. Люди, желающие стать рекордсменами в новом году, уже ломают голову над новыми рекордами или улучшают свои прежние рекорды, или улучшают результаты рекордов других людей.

Ведущий: Книга переиздается каждый год, люди, желающие стать рекордсменами, уже ломают голову над новыми рекордами, или улучшают свои прежние рекорды, или улучшают результаты рекордов других людей.

Ведущий: В эту книгу заносят рекорды не только животных, но и рекорды людей. В книге можно найти самые интересные и необычные рекорды в разных номинациях. Например: отвага, знания, достижения, богатство, слава, искусство и средства массовой информации, человек, современные технологии, опасность и катастрофы, спорт.

Ведущий: И чего только люди не придумывают, чтобы попасть в эту необычную книгу рекордов. Есть и другие книги, подобные «Книге рекордов Гиннесса». Например: «Диво» - это русское издание. В нашем лагере тоже очень много ребят, которые станут рекордсменами, и сегодня мы с вами попробуем написать свою собственную книгу рекордов. Хотите?

Но для этого мне нужно от вас внимание, терпение и, конечно, дисциплина.

Итак, начинаем наше «Гиннесс-шоу» самые, самые...

Нам нужна экспертная комиссия, давайте назначим в нее самых честных и самых справедливых...

После каждого конкурса экспертная комиссия вручает медаль и приз победителю.

### 1 КОНКУРС «САМЫЙ МЕТКИЙ».

Возьмите по одной конфетке, теперь съешьте ее, а бумажку скатайте в шарик. Вы должны по очереди попасть в стакан своим бумажным шариком.

### 2 КОНКУРС «САМЫЙ АККУРАТНЫЙ».

А сейчас мы проверим, насколько вы аккуратны, кто никогда не пачкается?

Перед вами стоят тарелки, в них насыпана мука, а в муке конфетка. Вы должны при помощи зубов и губ достать эту конфетку. Выигрывает тот, кто не испачкается.

### 3 КОНКУРС «САМЫЙ ЭРУДИРОВАННЫЙ».

Главная задача этого конкурса – отгадать ребусы, но одна ошибка, и ты выбываешь из конкурса, остается самый эрудированный.

#### 4 КОНКУРС «САМАЯ ДЛИННАЯ КОСА».

Этот конкурс специально для наших девочек. Давайте посмотрим, у кого самая длинная коса. (Все девочки с длинными волосами).

#### 5 КОНКУРС «САМЫЙ УМЕЛЫЙ».

Вам даются листы бумаги, из бумаги нужно сложить самолетик, но так, чтобы он умел летать.

#### ИГРА «САМЫЙ ВНИМАТЕЛЬНЫЙ».

Слушайте правила игры. Сядьте ровно и правильно положите руки на колени. Я буду попеременно называть двух птиц: ворона и воробей. На слово «ворона» – вы поднимаете руки вверх, но на слово «воробей» – руки нужно опустить. Кто ошибется, тот из игры выбывает.

#### 6 КОНКУРС «САМЫЙ БЫСТРЫЙ».

Тот, кто быстрее опустит карандаш в стакан, тот и победил. Вам на пояс привяжут хвостики, а на конце хвостика карандаш, вот и попробуйте вставить карандаш в стакан без помощи рук, работая только хвостиком. (3-4 уч.)

#### 7 КОНКУРС «САМЫЙ МУДРЫЙ».

Сейчас мы посмотрим, кто из вас самый мудрый. У каждого только один шанс. Нужно дать ответ на очень необычные задачи. (Все)

- 1) Полтора судака стоят полтора рубля. Сколько стоят 13 судаков? (13 рублей)
- 2) В комнате горело 7 свечей. Проходил человек и потушил 2 свечи. Сколько осталось свечей? (2 свечи, а остальные сгорают.)
- 3) У семерых братьев было по одной сестре. Сколько всего сестер?  
(Одна)

4) Все феи имеют свои странности, и фея Крапуня тоже. Ей нравится ее будильник, который каждый час опаздывает на 15 минут. Вот и сегодня утром Крапуня поставила будильник ровно на 8 часов. Какое время показывал будильник феи, если в действительности был полдень? (11 часов)

#### 8 КОНКУРС «САМЫЙ СИЛЬНЫЙ».

Вам дается по воздушному шарик, а ваша задача продержат свой шарик, как можно дольше в воздухе, дую на него.

#### 9 КОНКУРС «САМЫЙ ВЕЖЛИВЫЙ».

Вам нужно по очереди называть волшебные слова, кто последним назовет волшебное слово, тот и окажется

победителем. (Участвуют все дети класса)

## 10 КОНКУРС «САМЫЙ ДРУЖНЫЙ отряд».

Мы с вами знаем песню «Если с другом вышел в путь». Давайте споем ее, но не так, как мы это делаем обычно. Разделимся на три хора:

1 хор поросят – будет хрюкать; 2 хор собачат – будут гавкать; 3 хор котят – будут мяукать.

Дети поют песню дружно, хорошо и становятся рекордсменами «Книги рекордов» как самый дружный лагерь.

Ведущий: Вот и подошла наша игра к концу, мы с вами сегодня создали свою «Книгу рекордов», и, не смотря на то, что вы так активно соревновались друг с другом за победу, мы все увидели, что мы самый дружный лагерь.

*Возможные номинации:*

- Номинация «Я самый, я самая...»
- Самый высокий мальчик. (Гулливвер)
- Самый маленький мальчик. (Оловянный солдатик)
- Самая маленькая девочка. (Дюймовочка)
- Самая большая нога мальчика. (Сапог–скороход)
- Самая маленькая ножка девочки. (Золушка)
- Самый загорелый мальчик. (Бронзовый олень)
- Самая загорелая девочка. (Шоколадка)
- Самый веснушчатый мальчик. (Солнцеликий)
- Самая веснушчатая девочка. (Подсолнушек)
- Самый рыженький мальчик. (Вождь краснокожих)
- Самая рыженькая девочка. (Жар–птица)
- Самый светлый мальчик. (Белый айсберг)
- Самая светлая девочка. (Белое солнце пустыни)
- Самый темноволосый мальчик. (Воронье крыло)
- Самая темноволосая девочка. (Черное море)
- Самая длинная коса. (Сударыня)

- Самый пушистый волос. (Сестрица Аленушка)
- Самая необычная прическа девочки. (Пеппи–длинный чулок)
- Самый голубоглазый мальчик. (Голубое небо)
- Самая голубоглазая девочка. (Незабудка)
- Самый черноглазый. (Ночка)– Разный цвет глаз. (Радуга) – Самая длинная фамилия в лагере.
- Самое распространенное имя в лагере.
- Самый сонный.
- Самый ворчливый.
- Самый тихий.
- Самый громкий.
- Самый веселый.
- Самый подвижный.
- Самый активный.
- Самый спокойный.
- Самый вредный.
- Прыжки с места. (Лучший прыгун)– Прыжки с места назад.

## **9 ДЕНЬ**

### **День Федора Шаляпина «Музыка»**

Занятие «Мое здоровье – мое будущее!»

При проведении занятия особое внимание следует обратить на выстраивание самостоятельной работы групп по созданию образов и на умелое подведение итогов.

Цель: создание образа здорового человека с точки зрения участников студии и с позиции современной медицины.

*Ход занятия:*

Вступительное слово ведущего.

Игры на установление доброжелательной атмосферы («Комплименты», «Человек к человеку»).

### *Игра «Комплименты»*

Вариант 1. Поставьте ребят на небольшом расстоянии в два параллельных ряда лицом друг к другу. Каждый по очереди (принцип участия детей – участвуют все или по желанию - зависит от ваших задач) должен пройти с одного конца между рядами. Стоящие в рядах дружески похлопывают его по плечам, спине и одновременно произносят комплименты или слова похвалы и симпатии.

К концу такой проходки получается сияющий, счастливый человечек. Потом он встает в ряд, а следующий начинает путь между рядами.

Вариант 2. Все участники становятся в круг, у ведущего в руках какой-либо небольшой предмет, например, резиновый шарик (мячик). Тот, у кого в руках шарик, должен кинуть его любому игроку, но перед этим они должны установить контакт глазами. Тот, кто кидает шарик, обязательно произносит комплимент тому, кому кидает.

### *Игра «Человек к человеку»*

Выбирается один водящий, остальные участники становятся по парам. Водящий произносит по очереди несколько фраз, например: «Ухо к уху!», «Нога к ноге!», «Плечо к плечу!». Стоящие в парах должны в соответствии с командой соединить ухо одного и ухо другого, ногу одного и ногу другого, плечо одного и плечо другого. Когда водящий произносит: «Человек к человеку!», каждый должен поменять партнера, а водящий должен успеть найти себе напарника. Тот, кто остался без пары, становится водящим, и игра начинается вновь.

Совместное выстраивание ассоциаций со словом «здоровье».

Творческая работа детей по выстраиванию образа здорового человека.

Работу по созданию образа здорового человека целесообразно провести по группам, разделив мальчиков и девочек.

Каждая группа за определенное время с минимальной помощью ведущего создает образ современного (здорового или идеального) человека: мужчины – группа мальчиков, а женщины – группа девочек.

Ограничивать ребят придумыванием лишь физических качеств и определением внешнего вида нежелательно, пусть они в своих размышлениях затронут различные свойства и качества личности,

необходимые, на их взгляд, для достижения благополучия в личной жизни и успеха в создании профессиональной карьеры.

Задача ведущего заключается в грамотном подведении итогов: уже после выступления групп, ведущий делает акцент на том, что добиться желаемых результатов возможно лишь при наличии здорового тела и здорового духа

Чтобы работа была более продуктивной, перед ее началом рекомендуется разобрать с детьми смысл таких выражений, как «здоровый дух», «в здоровом теле здоровый дух» и им подобных.

### Чемпионат по настольному теннису

Соревнования по настольному теннису, как и по всем другим видам спорта, заставляют начинающих спортсменов совершенствовать технику, регулярно тренироваться. Соревнования способствуют росту спортивного мастерства.

При подготовке места соревнования организаторы руководствуются тем, что игровая площадка должна иметь следующие минимальные размеры (из расчета на 1 стол):

а) для соревнований коллективов физической культуры, районных и городских соревнований — длина 7,75 м и ширина 4,5 м;

б) для областных и республиканских соревнований — длина 10,75 м и ширина 5 м;

в) для всесоюзных соревнований – длина 12–14 м и ширина 6–7 м. Высота помещения при всесоюзных соревнованиях должна быть не ниже 4 м.

#### *Примечания:*

1. При проведении соревнований на двух и более столах длина и ширина помещения увеличиваются в соответствии с указанными выше требованиями.

2. В больших залах, намного превышающих нужную игровую площадку, она ограничивается барьерами темного цвета высотой 0,75 м.

3. При проведении соревнований в небольших помещениях все движимые предметы должны быть вынесены.

Освещение игровых площадок должно быть хорошее. Источник искусственного света находится над каждым столом на высоте не менее 3 м от поверхности пола, равномерно и достаточно ярко освещая игровую площадку. Чтобы свет не мешал игрокам на этом и других столах, лампы закрываются абажурами.

Источники дневного света драпируются, если они мешают проведению соревнований.

Все участники соревнований обязаны выступать в спортивной форме.

Все соревнования по настольному теннису делятся на личные, командные и лично-командные. Организация и проведение соревнований начинается с разработки Положения о соревнованиях. Оно является важнейшим документом для руководства и проведения соревнований.

Соревнования по настольному теннису проводятся по нескольким возрастным группам.

Это правило должны учитывать организаторы соревнования, а также судьи при составлении расписания.

Известно несколько способов проведения соревнований. В настольном теннисе чаще всего применяются:

#### *Круговая система*

Дает наиболее верное представление о силе участников и команд. Ее сущность в том, что все участники (команды) встречаются друг с другом. Разберем на примере турнира с 8 участниками, как нужно составлять расписание соревнований.

Предварительно все участники соревнований получают тот или иной номер (жеребьевкой), начиная с первого и кончая последним — по числу участников. Потом на чистом листе проводится вертикальная черта, половина номеров пишется по порядку сверху вниз с левой стороны черты, а остальные номера в таком же порядке записываются снизу вверх с правой стороны черты. Характерный пример – схема 1.

#### *Схема 1*

1 тур	2 тур	3 тур	4 тур	5 тур	6 тур	7 тур
1 8	1 7	1 6	1 5	1 4	1 3	1 2
2 7	8 6	7 5	6 4	5 3	4 2	3 8
3 6	2 5	8 4	7 3	6 2	5 8	4 7
4 5	3 4	2 3	8 2	7 8	6 7	5 6

Мы получили очередность встреч для первого тура (круга) соревнований: номер 1 играет с 8, 2—7, 3—6, 4—5. Расписание последующих туров составляется следующим образом: № 1 остается на месте, а все остальные номера передвигаются вокруг него против часовой стрелки.

Участник, стоящий в расписании первым, получает право выбрать подачу, прием подачи или сторону. В нашем расписании участник, стоящий под № 1 во всех 7 турах стоит первым, поэтому необходимо поменять его местами с номерами соперников в четных турах, т. е. во II туре играют 7—1, в IV туре 5—1, в VI туре 3—1.

Так же составляется расписание для соревнований с любым количеством участников. Если их число окажется нечетным, например 7, то составляется таблица на 8 номеров, и в каждом туре участник, играющий с № 8, свободен от игры.

Общее число встреч турнира по круговой системе равняется числу участников, помноженному на число на единицу меньше и деленному на 2. Число встреч в соревнованиях для 8 участников будет:  $8 \times 7 : 2 = 28$ . При всех положительных качествах кругового способа у него есть один существенный недостаток. Для проведения соревнований с большим количеством участников требуется много времени. Тогда все участники разбиваются по жребию на подгруппы с рассеиванием сильнейших игроков (команд). В каждой подгруппе состязания проходят по круговой системе. Затем по этой же системе разыгрываются призовые места в финальной группе, в которую из каждой подгруппы выходят лучшие 1, 2 или 3 участника. За каждую победу участнику дается очко. Победителем соревнований объявляется игрок (команда), набравший наибольшее число очков. При равенстве суммы побед (очков) у двух или более участников высшее место присуждается участнику, имеющему лучшую разность выигранных и проигранных партий во встречах между спорящими игроками. В командных соревнованиях учитывается разность выигранных и проигранных встреч (одиночных и парных) в матчах между спорящими командами.

### Праздник песни и танца

Цель: Выявить творческие и артистические способности детей.

Задачи:

Повышение интереса к искусству.

Развитие эстетического вкуса, воспитание возвышенных чувств.

*(Звучат фанфары, выходят ведущие)*

Ведущий: Всем! Всем! Добрый вечер! Лучезарных улыбок и хорошего настроения!

Ведущий: Здравствуйте, дорогие друзья! Мы приветствуем всех, собравшихся в этом зале! Кто-то из великих однажды сказал: «Если в календаре ничего нет, а душа чего-то просит, то нужно придумать маленький праздник и отметить его, а иначе будет совсем не весело».

Ведущий: И вот сегодня мы пригласили вас на такой праздник - праздник детского творчества, а назвали мы его – «Праздник песни и танца»! Сцена оживает, когда заполняется артистами. Великими и начинающими, знаменитыми и пока никому не известными, опытными и новичками, взрослыми и детьми. Сегодня на нашей сцене весь вечер будут делиться своим творчеством юные артисты. И от их настроения, эмоций,

желания вам понравиться наша сцена оживет, наполнится энергией, светом и радостью. Сцена засветится не только от прожекторов, но и от счастливых детских глаз, и пусть весь наш мир будет таким, каким хотят его видеть дети.

### *1. Выступление.*

Ведущий: Сегодня на этой сцене будут раскрываться маленькие звёздочки и молодые, подающие надежды созвездия талантливых и смелых. И в самом деле, кто из нас не мечтал оказаться на сцене, почувствовать хотя бы на мгновение себя певцом и музыкантом, танцором и актёром. Звучат фанфары! Звучат фанфары! Играют скрипки, и бьют барабаны! Событие это запоним навек, Как яркий, цветной, большой фейерверк! И сейчас мы приглашаем на сцену самых юных артистов нашего концерта. Эти малыши делают свои несмелые, первые шаги на сцене. Они серьезны и почти не волнуются. Ну, может быть самую малость... Сегодняшний концерт для них первое серьезное испытание! Но мы уверены, этот творческий экзамен они успешно выдержат! *Выступление.*

Ведущий: Сегодня в нашем концерте каждый из ребят сможет проявить себя в различных видах творчества: в песнях, танцах, в театральном творчестве. Но ведь для этого одного таланта недостаточно. Нужны смелость и отчаяние, безграничная вера в себя и свои возможности. А ещё каждодневный кропотливый труд. Ребята разучивали новые песни и танцы, учились преодолевать трудности и справляться с неудачами, иногда приходилось бороться и со своими капризами, но сейчас они готовы продемонстрировать свои умения и поделиться хорошим настроением.

Вот ребята – загляденье, все любят на вас!

Как танцуют, всем на диво, так положено у нас! *Выступление.*

Ведущий:

Кружится планета, волшебная планета,

Ладонями солнца она обогрета,

Но греют планету намного теплей

Улыбки и смех счастливых детей

Ведь, правда, друзья, хорошо на планете, Когда на планете хозяева – дети.

Мы продолжаем концерт, и на смену танцорам выходят юные певцы.

*Выступление* Ведущий:

Мастерами, увы, не рождаются, И становятся ими не все:

Ведь к таланту и труд полагается,  
Чтоб достигнуть вершин в мастерстве.

*Выступление.*

### Игра с залом

Ведущий: Дорогие наши зрители, мы просто уверены, что не только на сцене сегодня находятся таланты, но и в зале, среди вас. Сейчас мы проверим ваше художественное воображение и способности к импровизации. Все готовы? Представьте себе, что над нами нависли тучи и прямо сейчас пойдёт дождь. Вот уже упала одна капелька (все хлопают по ладони одним пальцем), две капельки (все хлопают по ладони двумя пальцами), три капельки (все хлопают по ладони тремя пальцами), четыре капельки (все хлопают по ладони четырьмя пальцами). Пошел проливной ливень (все хлопают в ладоши). Именно таких аплодисментов заслуживают наши следующие артисты, встречайте.

*Выступление.*

Ведущий: На сцене сегодня властвует детство, а детство – это энергия, оптимизм, вера в свои силы. Это время, когда кажется, что будущее безгранично и, что завтра будет обязательно лучше, чем вчера. И даже если на небе тучка, то не стоит грустить, завтра обязательно засияет солнышко.

У кого там хмурый вид? Снова музыка звучит.

Мы грустить не разрешаем. Всех на танец приглашаем!

*Выступление.*

Ведущий: У меня есть вот такой сувенир, кто из вас хотел бы его получить. Замечательно, тогда вам нужно назвать, сколько в хореографии есть общепринятых позиций рук и ног (*рук–4:подготовительная,1,2,3. Ноги–6:1,2,3,4,5*).

Ведущий: Ребята, которые выйдут на сцену сейчас, прекрасно знают и позиции рук, и позиции ног, знают и умеют делать плие и батман тандю. Знают, что значит петь на опоре, и многие другие премудрости танцевального и вокального искусства, потому что есть и всегда будут рядом с детьми педагоги, готовые верить в одаренность приходящих к ним детей. Готовые протянуть им руку дружбы и научить главным человеческим ценностям. Ну а мы продолжаем наш концерт.

*Выступление.*

Ведущий:

Все сегодня старались Выступали славно.

Танцевали, играли и пели,  
Таланты свои показать вам сумели. Богаты мы талантами,  
Вы убедились сами. Мы рады, что весь вечер Вы были рядом с  
нами!

Наша сцена ожила, она светится, наполнена музыкой, движением, искрит детской энергией, и пусть так будет всегда *Общая песня*.

Ведущий: На этом наш «Праздник песни и танца» завершился. До свидания. До новых встреч, друзья!

## **10 ДЕНЬ**

### **Быть с Россией «тематический день»**

#### **Тренинг «Моё настроение»**

В середине смены важно уделить внимание временному детскому коллективу – отряду и эмоциональному состоянию ребят. К этому времени у них может пропасть энтузиазм, появиться усталость от большого количества событий и эмоций. Поэтому особое внимание следует уделить работе с настроением и эмоциями.

Тренинг был разработан как часть цикла занятий «Школа лидера» одним из авторов данной программы А.А. Евстегнеевой.

Цель: создание условий для получения детьми и подростками навыков регулирования своего эмоционального состояния.

Время проведения: 1 час.

Форма проведения: занятие с элементами тренинга.

#### **Разминка «Заяц»**

Игроки становятся на значительное расстояние от ведущего и начинают произносить хором слова:

И: Заяц, заяц, сколько времени?

В: Я спешу на день рождения. У меня часы стоят,  
Ничего не говорят.

И: У кого же день рождения?

После этих слов – ведущий – заяц называет какое-нибудь настроение.

Например: веселое.

В: У веселого настроения!

Игроки изображают названное ведущим настроение. Ведущий-заяц выбирает того, кто лучше изобразил настроение. Этот участник двигается вперед. Кто первый доберется до зайца, тот выиграл.

Все мы знаем, что люди отличаются друг от друга. Каждый человек – это уникальная личность со своими достижениями и способами поведения, способом выражения своих эмоций и чувств.

Основу душевного переживания человека составляют эмоции, которые и определяют его самочувствие.

Слабое или умеренное по силе, сравнительно устойчивое и продолжительное переживание каких-либо эмоций принято называть настроением.

Настроение – это определенный фон различных видов деятельности, это определенный жизненный тонус человека. Человек благодаря психике не только отражает окружающий мир, ориентируется и действует в нем, но и переживает все то, что в этом мире происходит, а также собственные действия. Он определенным образом относится к тому, что его окружает, и к тому, что он совершает сам.

В течение дня настроение может неоднократно изменяться. Чтобы ответить на вопрос «что влияет на настроение?», послушайте два отрывка. Для этого участникам необходимо закрыть глаза, чтобы лучше представить ситуацию.

Ситуация 1

Как часто бывало, что, проснувшись с утра, уже с первых же минут пробуждения чувствовали, что-то не так и день явно не удался? С утра встал, вроде выспался, а до сих пор усталость. Как обычно открываю окно, погода не предвещает ничего хорошего. Небо затянуло так, что даже самый яркий луч ни за что не пробьется сквозь толщину тучи. Деревья темные, люди вокруг серые и не приветливые. В общем, лучше сегодня из дома не выходить. Пошел на кухню, включаю радио. И именно сейчас звучит песня, звуки которой напоминают звуки старой испорченной скрипки. И весь этот день воспринимается через призму «не так». Так хочется повернуть какой-нибудь виртуальный переключатель, чтобы жизнь сразу окрасилась яркими радостными красками. Ну да ладно!

Как можно оценить настроение в 1 ситуации? *(вопрос для всех присутствующих)*

## Ситуация 2

С утра сделал зарядку и сразу наполнился бодрящей энергией. Включил телевизор, и надо же самый любимый фильм. Все больше и больше наполняюсь положительными эмоциями. Все хорошо: и погода замечательная, и солнце светит, и люди вокруг все красивые и радостные. Распахнул окно, посмотрел по сторонам. Это всё мое! Небо, солнце, каждый порыв ветра! Разве могут быть поводы для грусти???. Надо обязательно сегодня себя чем-нибудь порадовать, например, сходить покататься на каруселях.

Как можно оценить настроение в 2 ситуации? (*вопрос для всех присутствующих*)

По каким признакам мы определили, что это именно так? Что влияет на настроение?

*Идет обсуждение*

- погода – цвета и краски
- звуки – хорошая еда
- тепло
- люди, их действия, слова, отношение к ним
- удовлетворенность потребностей
- самочувствие
- желание иметь хорошее настроение
- воспоминания

Что способствует улучшению настроения?

*Идет обсуждение*

- дружелюбный настрой, дружеские отношения
- здоровье, чистота тела
- физические упражнения
- удобная практичная одежда
- улыбка

- чай, шоколад
- внутреннее удовлетворение, спокойствие и уверенность в себе
- интересное дело
- находчивость
- тактичность
- терпение
- музыка
- приятные теплые цвета
- нормальная температура в помещении
- красивый интерьер, красивые рабочие принадлежности Каким бывает настроение?

Оно может быть: грустным, радостным, веселым, возмущенным, унылым, ликующим, торжественным, бешеным, яростным, отрадным, скорбным. То есть настроение может быть положительным и отрицательным, и часто это связано с удовлетворением или неудовлетворением человеком своих потребностей. Так, человек, который занимается любимым делом и достигает в нем определенных успехов, чаще находится в приподнятом настроении. Если человек занимается неинтересным делом или его работа не находит должной поддержки и оценки, он чаще впадает в подавленное настроение.

Настроение, как правило, влияет на воспроизведение эмоций.

Например: кто-то рассказывает веселую историю: один так и заливается смехом, другой улыбается, третий чуть скривил губы, а четвертый вопросительно смотрит на всех — в чем дело? Смотрим кинофильм. И опять разная реакция: у кого слезы на глазах, кто-то сосредоточен, кто-то в полном спокойствии. Одни чувствуют себя в новой обстановке как рыба в воде, для других мучительно трудно приспособиться к людям. Один каждый раз торопится, когда говорит, не давая сосредоточиться слушателям, другой вызывает раздражение своей медлительностью, неторопливостью речи...

У каждого из нас существует свой индивидуальный «почерк» поведения. Этим мы отличаемся друг от друга, и этим, парадокс, мы похожи один на другого. Достаточно всех медлительных отвести в одну сторону, легко возбудимых – в другую, уравновешенных – в третью. Тем самым мы отметили существование еще одних свойств личности, делающих всех нас похожими и в то же время непохожими

друг на друга.

Такая совокупность индивидуальных психических свойств человека названа темпераментом. Психологи условно выделили четыре основных типа темперамента. Существуют 4 типа темперамента, которым обладает тот или иной человек. Каждый из типов темперамента характеризуется своими качествами, быстротой мыслительной деятельности, реакций и поведением.

*Вопрос? Знают ли они типы темперамента.*

Упражнение «Тип темперамента» (приложение к занятию)

Для того, чтобы лучше узнать каждый из типов темперамента, нам необходимо разделить на четыре группы. У каждой группы есть характеристика типа темперамента. Внимательно прочитайте эту характеристику. (Заранее необходимо подготовить приложения с характеристиками типов темперамента). В течение нескольких минут вам необходимо выделить отрицательные и положительные черты этого типа темперамента.

*Затем идет обсуждение.*

Мы уже выяснили, что на настроение человека влияют: погода, звуки, окружение, отношение с ним, удовлетворенность потребностей. Также не менее важное влияние на настроение оказывают цвет и краски. Согласно исследованиям специалистов, возможно развитие «цветового голодания», когда при цветовой бедности окружающего пейзажа и обстановки развиваются симптомы слабости, повышенной раздражительности, усталость, ухудшение работоспособности, утомляемость, что часто наблюдается в зимний период или «серой» осенью, когда не хватает не только света, но и ярких цветов. Окружающий мир полон ярких красок, и все, что нас окружает, имеет свой цвет. А цвет, в свою очередь, несет в себе эмоциональный заряд. Каждый цвет способен сформировать определенный образ, вызвать определенные эмоции, ассоциации.

Однако и в повседневной жизни особенности толкования цвета могут играть большую роль. К примеру, наверняка многие замечали, что в зависимости от цвета стен в помещении наблюдаются разные ощущения и эмоциональные состояния. Что предпочтения в одежде отдаются, в том числе и по цветам, которые «глаз радуют», что предметы живописи вызывают разные ассоциации.

Выбор того или иного цвета, не случаен, каждое такое предпочтение имеет свое значение. Итак, какие же они – цветовые значения?

## Упражнение «Разноцветное настроение» (приложение к занятию)

Ребятам предлагается определить, какому цвету соответствует та или иная характеристика. Далее идет обсуждение.

### Упражнение «Разноцветное настроение»

Встаньте, образуя круг. Сейчас мы с вами попробуем передать свое настроение через различные цвета, но, так как цвет передать очень сложно, мы будем передавать друг другу цветные предметы. Например: я передаю синюю картошку, *оранжевую мышку и т.п., причем* необходимо изобразить передаваемое настроение.

Таким образом, понимая значения цветовых выборов, можно, например, предположить, какое настроение у друга или оценить, почему вы сами предпочитаете тот или иной цвет. А также можно выбрать оптимальную цветовую гамму для осуществления наиболее эффективной деятельности.

Большое влияние на настроение оказывают отношения, которые складываются между людьми в процессе их общения и взаимодействия. Если человека принимают, понимают, поддерживают, тон его настроения будет выше.

Психологи отмечают, что чем выше настроение, тем выше результаты работы. Но эта тенденция наблюдается до определенного уровня хорошего настроения. Как только настроение становится «слишком» веселым – продуктивность деятельности снижается. Настроение может стимулировать или замедлять активность человека.

По каким признакам можно определить какое настроение свойственно человеку?

- по мимике
- по позе
- по голосу
- по глазам...

### Упражнение «На что похоже мое настроение»

*(Это и следующее упражнения можно использовать как разогревающие).*

Встаньте, образуя круг. Участникам необходимо при помощи сравнения рассказать о своем настроении. Настроение можно сравнивать с явлениями природы, музыкой, цветком, животным, погодой и т.д.

Например: «На какую погоду похоже ваше настроение» – «Мое настроение похоже на белое пушистое облако в спокойном голубом небе». Перед тем как участник будет говорить о своем настроении, ему необходимо сказать: «Добрый день!» («Доброе утро», «Добрый вечер»). После окончания упражнения необходимо обсудить: что было легко выполнять? Какие трудности возникли при выполнении упражнения?

### Мимическая гимнастика

Цель игры – изучение мимики лица и связанных с ней эмоциональных состояний, тренинг выразительности мимики.

Проводить по группам. Каждой группе выдается список эмоциональных состояний человека. Необходимо в течение нескольких минут придумать мимическую гимнастику и провести ее с остальными участниками.

Необходимо обговорить, что после каждого упражнения необходимо расслабить мышцы лица.

*Приблизительные элементы гимнастики:*

Сморщить лоб, поднять брови (удивление)

- Сдвинуть брови, нахмуриться (сержусь) Расслабиться.
- Полностью расслабить брови, закатить глаза (а мне все равно, равнодушие).
- Расширить глаза, рот открыть, руки сжать в кулаки, все тело напряжено (страх, ужас).
- Расслабить веки, лоб, щеки (лень, хочется подремать).
- Расширить ноздри, сморщить нос (брезгливость, вдыхаю неприятный запах).
- Сжать губы, прищурить глаза (презрение).
- Улыбнуться, подмигнуть (весело, вот я какой!).

*Можно ли повлиять на настроение большой или малой группы людей? Что для этого можно сделать?*

- использовать определенный цвет
- звук, музыку (в том числе сказанные или выкрикнутые хором слова)
- единые, общие движения (например, хлопки, «волна», покачивания)
- неожиданные действия
- содержание...

*Что надо сделать, чтобы повлиять на настроение большого количества людей одновременно? Как настроить людей на восприятие определенной информации, то есть создать нужное для восприятия настроение?*

*Упражнение «Крокодил наоборот»*

Для этого упражнения необходимо выбрать одного ведущего. Его отводят в сторону. Команде предлагается с помощью мимики и жестов изобразить какой-либо предмет, либо несуществующее животное. Задача ведущего угадать, что это за слово.

По окончании упражнения, можно дать задание ребятам.

Задание: улучшить или создать хорошее, веселое настроение инструктору другого отряда.

## *ПРИЛОЖЕНИЕ К ЗАНЯТИЮ*

### **ХОЛЕРИК**

Вспыльчивый, неуравновешенный человек.

Внешне поведение холерика отличается высокой активностью. Движения стремительные, порывистые, порой лихорадочные. Речь быстрая, громкая. Однако в силу свойственного холерику непостоянства может быть молчаливым, впадать в апатию.

Холерик отличается повышенной возбудимостью, ярко выраженными эмоциональными переживаниями, которые могут проявляться в несдержанности, раздражительности, низком самоконтроле, агрессивности. Практически не воспринимает юмора, особенно шуток в свой адрес. Общителен, имеет много друзей, однако резкие перемены настроения создают сложности в общении.

Холерики – часто выступают в роли «бунтарей». Необходимость сдерживать свои чувства и свою чрезмерную активность их угнетает. Мягких замечаний не воспринимают, жесткие приводят их к бунту. Лучший способ разрядки для холерика – это его работа, в которой он сможет найти выход для своей энергии.

Холерик работоспособен, готов к быстрой реакции, настойчив, инициативен. Однако его идеи, интересные, оригинальные, часто не додуманы до конца. Бывает самоуверен. Схватывает новую информацию на лету, быстро запоминает. Всегда идет навстречу трудностям, в критические моменты может работать долго и неудержимо. Нетерпелив, если увлечется, его трудно остановить. Стараясь как можно быстрее получить результат, начинает опережать события, торопиться. Читая книгу, спешит заглянуть в конец, чтобы узнать,

чем все закончится.

Энергия, страстность холерика, если они направлены на достойные цели, могут быть ценными качествами. Но недостаточная уравновешенность, эмоциональная и двигательная, может выразиться при отсутствии надлежащего воспитания в несдержанности, резкости, склонности к постоянным взрывам.

Преобладание холерического темперамента может привести к хорошим результатам в работе, требующей смелости, энергичности: летчика, геолога, менеджера, хирурга, тренера, художника, артиста, медсестры, повара, электросварщика, слесаря, электрика, строителя и т.п.

### МЕЛАНХОЛИК

Отличается высокой эмоциональной чувствительностью, повышенной ранимостью, неуверенностью. Голос тихий, речь замедленная, мимика и движения бедны и невыразительны. Внешне меланхолик кажется подавленным, заторможенным, у него всегда плохое настроение. Меланхолик чрезмерно обидчив, болезненно чувствителен, незначительный повод может вызвать у него слезы.

Склонен к опасениям по поводу и без повода. Накануне каких-либо перемен в жизни волнуется, нередко понапрасну. Его пугает новая обстановка, он теряется, смущается, боится новых контактов с незнакомыми людьми, уходит в себя, замыкается, уединяется. Он успешно приспосабливается лишь к узкому кругу особенно близких людей.

Для меланхолика характерны нерешительность, сложность выбора. При столкновении с жизненными трудностями часто опускает руки, и в такие минуты ему очень нужны сочувствие и поддержка окружающих.

Для меланхолика характерно, неустойчивое, легкоотвлекаемое внимание, замедленный темп всех психических процессов.

Меланхолик неэнергичен, ненастойчив и малоработоспособен. Он быстро утомляется, особенно при значительном напряжении. Если он занимается делом, противоречащим его характеру (например, самостоятельной управленческой работой), он может, конечно, успешно с ним справиться, но цена за несвойственное ему поведение может быть слишком велика - нервное перенапряжение, стресс. Если же для меланхолика созданы необходимые условия, имеются точные инструкции, а его самого поощряют и поддерживают, меланхолик - отличный работник.

В нормальных условиях жизни меланхолик - человек глубокий, содержательный. При неблагоприятных условиях он может превратиться в замкнутого, боязливого, тревожного человека.

Для человека с меланхолическим типом темперамента больше подходит работа, требующая точности,

высокой чувствительности, кропотливая, с большой надеждой на успех, не требующая инициативы, решения практических задач со многими неизвестными, комфортная по психологическим и физиологическим критериям: переводчика-синхрониста, адвоката, художника, музыканта, литератора, актера, биолога, ветеринара, цветовода, библиотекаря, секретаря-машинистки, слесаря, оператора ЭВМ и т.п.

### ФЛЕГМАТИК

Человек спокойный, медлительный, склонный к порядку, к привычной обстановке.

Движения медленные, невыразительные, мимика бедная, интонации однообразные. Речь спокойная, без эмоций, даже о своих чувствах говорит недостаточно эмоционально, что затрудняет общение с ним.

Круг общения флегматика менее широк, чем у сангвиника, и достаточно постоянен. Он трудно, медленно сходится с новыми людьми и нескоро начинает общаться с ними - задавать вопросы, вступать в беседу.

Он любит находиться в узком кругу старых знакомых, в привычной обстановке. Флегматик терпелив, выдержан, уравновешен, его трудно обидеть или вывести из себя, и даже при серьезных неприятностях он остается внешне спокойным.

В работе флегматик может проявлять основательность, продуманность, упорство, но недостаточно активен. Навыки формируются медленно, но зато прочно. С трудом переключается с одного вида деятельности на другой, с трудом приспосабливается к новой обстановке.

Флегматик не любит пустословия, его уверенность основана на знаниях и расчете. Он хороший стратег. Прежде чем действовать, тщательно взвесит все «за» и «против». Принимая решение, долго колеблется, но, в отличие от меланхолика, обходится без посторонней помощи.

Диапазон характера флегматика довольно широк. В зависимости от среды и воспитания из него может вырасти и ленивый, равнодушный, безвольный человек, и выдержанный, целеустремленный.

Для человека с флегматическим типом темперамента подходит самостоятельная, не зависящая от общения работа, требующая методичности, пунктуальности, настойчивости, хладнокровия, длительной работоспособности. Особенно легко они осуществляют медленные, плавные движения: конструктор, экономист, бухгалтер, врач, зубной техник, швея, повар и т.п.

### САНГВИНИК

Решительный, оптимистичный, уверенный в своих силах человек.

Речь сангвиника быстрая, громкая, с живыми интонациями и богатой мимикой, сопровождаемая

выразительными движениями. По его лицу легко угадать, каково его настроение, отношение к предмету или человеку.

Сангвиник обычно весел и жизнерадостен, любит шутки, остроумие, но, в отличие от холерика, умеет сдерживать свои чувства и эмоции.

Невозмутим, его трудно вывести из себя. В критических ситуациях особенно собран и целеустремлен.

Он почти всегда инициатор в общении, быстро находит контакт с людьми, поэтому у него широкий круг знакомств. Но он не отличается постоянством в общении и довольно часто меняет привязанности.

Непостоянен сангвиник и в своих вкусах и интересах. Живо и с большим возбуждением откликается на все, привлечшее его внимание. Это человек очень энергичный и работоспособный, может долго работать, не утомляясь.

Но если работа кажется неинтересной, однообразной, то сангвинику сразу становится скучно. Он легко и быстро переключается с одной работы на другую. Без усилий переучивается, овладевая новыми навыками. Часто предлагает какие-то идеи и добивается их осуществления.

Хороший организатор. Он больше склонен к решению тактических задач, что, однако, не исключает и способности стратега.

При отрицательном влиянии достоинства сангвиника могут обернуться своей противоположностью: подвижность перерасти в поспешность, в поверхностное, легкомысленное отношение к делам; оптимизм и жизнерадостность - в безудержную тягу к развлечениям; стремление к лидерству - в зазнайство, в потребность подчинять себе более слабых людей. Можно предположить, что человеку с сангвиническим типом будет сопутствовать успех в сфере организации и управления, в профессиях, связанных с разнообразием условий, впечатлений, требующих широкого диапазона способностей, умения быстро переключаться. Это педагог, тренер, врач скорой помощи, инженер, программист, коммерсант, страховой и рекламный агент, психолог, закройщик, токарь, электрик, водитель и т.п.

Красный цвет	Активный цвет жизни. Ассоциируется с огнем, возбуждением, это цвет жизненной силы, а также активного проявления себя. Символизирует высвобождение энергии, направленной на достижение цели, настойчивость. Предпочтение данного цвета может свидетельствовать о целеустремленности, активности и доминировании в эмоциональной сфере – любви и радости.
--------------	---

Розовый цвет	Ассоциируется с нежностью, романтичностью, влюбленностью, молодостью. Этот цвет является цветом эмоциональной сферы, связанным с проявлением женственности и ранимости. Предпочтение данного цвета может говорить об уязвимости и страхе быть покинутым.
Оранжевый цвет	Ассоциируется с закатом солнца, с осенней листвой. Сочетает в себе импульсивность, интуитивность, общительность. Отражает амбиции, бунтарство. Предпочтение этого цвета может символизировать настойчивость и завышенную самооценку.
Желтый цвет	Цвет здорового самоутверждения, которое не связано с защитой или борьбой. Часто цвет свидетельствует о живости и любознательности. Этот цвет – это активность, интуиция, ожидание счастья, способность позитивно прогнозировать будущее. Предпочтение данного цвета может означать склонность к поиску новых подходов и позитивному восприятию жизни.
Зеленый цвет	Тесно связан с представлениями о прекрасном (молодость, весна, обновление, надежда). Этот цвет говорит о воле и способности к самоутверждению. Предпочтение этого цвета выражает направленность к личностному росту, как бы вхождение в состояние зрелости. При наличии этого цвета удачно складывается мыслительная деятельность.
Синий цвет	Истина, надежность, гармония. Олицетворяет преданность, силу, спокойствие. Он связан с функцией мышления. Поэтому работать в комнате этого цвета можно гораздо продуктивней. Предпочтение данного цвета может означать стремление к познанию истинного и скрытого смысла вещей.
Серый цвет	Смирение, меланхолия, безразличие. Предпочтение данного цвета может говорить о склонности к меланхолии, желании остаться незамеченным, о развитом самоконтроле и опоре на прошлый опыт.

Черный цвет	Символизирует тьму, отчаянье, зло. Предпочтение этого цвета может означать скрытую энергию, внутренние ресурсы личности, а также выражает отстраненность, барьеры при установлении контактов, раскаяние и печаль.
Белый цвет	Это единство и гармония всех цветов, невинность, чистота, вера в истину. Предпочтение этого цвета может означать готовность к разрешению актуального конфликта, коммуникативные и творческие способности.

### *Литература*

Областной лагерь актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг»: Школа лидера (цикл учебно-развивающих занятий областного лагеря актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг». – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2012. – 84 с.

### *Чемпионат по волейболу/стритболу*

Необходимое условие для проведения соревнований по волейболу – оборудованная волейбольная площадка, несколько команд и волейболисты, знающие правила соревнований.

В обязанности главного судьи входит проведение жеребьевки, составление календаря игр, заполнение турнирной таблицы. Естественно, для выполнения этой работы главному судье нужен помощник – главный секретарь.

Жеребьевка проводится так. На небольших листочках бумаги соответственно количеству команд напишите цифры. Капитаны команд по очереди берут по одной бумажке и вслух называют доставшийся им номер. Главный судья записывает номера команд. Это ему понадобится при составлении календаря соревнований. Календарь игр составляют по заранее определенной таблице. Если участвующих команд немного, и вы располагаете неограниченным временем для проведения соревнований, то их можно проводить по круговой системе, т. е. каждая команда сыграет со всеми своими соперниками.

Каждая команда по очереди играет со всеми остальными. Победительницей считается команда, выигравшая наибольшее число встреч. Одновременно выявляют (по числу выигранных встреч) и последующие места, занятые командами. При этом способе наиболее объективно выявляется победитель. При любом результате команды играют со всеми участниками, что положительно влияет на приобретение соревновательного

опыта и рост спортивного мастерства. Однако этот способ занимает много времени, особенно если соревнования проводятся в два круга или более.

При круговом способе количество дней соревнования при нечетном количестве команд будет совпадать с числом участников, при четном – на один день меньше этого числа ( $x = n$ ;  $x = n - 1$ , соответственно), где  $x$  – количество игровых дней,  $n$  – число участвующих команд.

Количество игр при круговом способе в один круг определяется по формуле  $x = n(n - 1)$ , где  $x$  – количество игр,  $n$  – количество команд.

Для 3 и 4 команд				
1 день 1-(4) 2-3	2 день (4)-3 1-2	3 день 2-(4) 3-1		
Для 5 и 6 команд				
1 день 1-(6) 2-5 3-4	2 день (6)-4 5-3 1-2	3 день 2-(6) 3-1 4-5	4 день (6)-5 1-4 2-3	5 день 3-(6) 4-2 5-1

В конце соревнований главная судейская коллегия подсчитывает очки. Победителя, как правило, определяют по наибольшей сумме набранных очков. Но бывает так, что две и более команды набирают равное количество очков. В этом случае победителя выявляют по результату встреч между спорящими командами. Например, 2 команды набрали равное количество очков, но одна из них выиграла встречу у тех, которая имеет с нею равное количество очков. Вот такой команде отдается предпочтение – ей присуждается 1-е место.

### Конкурс проектов «ШСК? ШСК! ШСК...»

Цель: создать условия формирования и развития у детей и подростков опыта проектной деятельности.

Задачи:

- формирование и развитие коммуникативных навыков у детей и подростков;

- развитие творческих способностей детей и подростков;
- формирование у подростков навыков целеполагания и планирования;
- разработка участниками смены проекта для школьного спортивного клуба, который они могут реализовать у себя в школах.

Время проведения: 2 часа.

Место проведения: актовый зал.

Оборудование: канцелярские товары (ватманы, цветная и белая бумага, краски, кисти, клей, ножницы, маркеры, карандаши, фломастеры и т.п.), аудиоаппаратура, ноутбук, проектор.

Общая идея: группам предлагается актуализировать информацию об этапах проектной деятельности и создать проект, который можно реализовать в школьном спортивном клубе. После защиты проектных идей определяется лучший проект и команда. Команды в данном деле могут быть смешанными, могут работать отряды или делегации.

#### Ход дела

Этап работы	Время	Что делает группа
Определение проблемы	7	Написать список проблем, которые волнуют группу (чем больше, тем лучше).
Сформулируйте цель проекта	2	Выбирает одну из проблем. Формулирует цель проекта. Цель – это предполагаемый конечный результат деятельности. Требования к цели: конкретность, четкая и понятная формулировка, реальность, измеримость (понятен конечный продукт).
Этап работы	Время	Что делает группа
Докажите, что проект актуален	3	Написать, почему проект актуален для группы, для кого этот проект будет актуален ещё.
Определите возможные варианты/пути решения проблемы	5	Написать минимум три варианта решения проблемы.

Определите ресурсы	3	Написать, какие нужны ресурсы для каждого из вариантов решений (работают в таблице).
Определите риски реализации проекта	3	Написать, какие могут быть риски у каждого из вариантов решений (работают в таблице). Риски могут быть материальные, риски участников, социальные.
Выберете наиболее эффективный, на ваш взгляд, вариант решения проблемы.	2	
Планирование деятельности	3	Пишут три первых конкретных шага для решения проблемы.
Оформление результатов работы	5	Оформляют придуманный проект на ватмане
Подведение итогов		Представляют проекты.

1. Приход в лагерь на базе школы	Знакомство Анонсирование основных мероприятий Программы (рассказ педагога о памятных днях, орденах и итоговом параде) Правила (фиксируются отрядом самостоятельно и фиксируются в отрядном месте)
----------------------------------	---

2. Торжественная линейка и поднятие флага	Построение всех отрядов на линейке и подъем государственного флага под гимн Российской Федерации Представление организаторов Движения Первых, технического персонала Представление Программы
---	--

## 5. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

### *Кадровое обеспечение профильной смены*

Для реализации профильной смены требуются специалисты:

- 1 руководитель смены (наличие опыта руководства сменами в ЛОЛ);
- 1 специалист психологической службы (наличие опыта работы в должности психолога, педагога-психолога, высшее (неоконченное) высшее образование);
- 3 воспитателя: в расчёте 1 вожатый на 10 детей (наличие опыта работы в ЛОЛ, высшее, среднее образование);

## *Материально-техническое обеспечение*

Общелагерные дела	<p><i>Комплект мультимедиа оборудования:</i> проектор, экран, ноутбук, звуковые колонки на стойках, звуковой пульт, цветное МФУ.</p> <p><i>Канцелярские товары:</i> 3 пачки бумаги А4 белой для печати, 2 пачки бумаги А4 цветной для печати, набор маркеров 4 цвета (16 упаковок), набор фломастеров 18 цветов (8 упаковок), ножницы (8 штук), кнопки канцелярские (2 упаковки), скрепки канцелярские (2 упаковки), иголки канцелярские (2 упаковки), скотч (5 штук), двусторонний скотч (5 штук), малярный скотч (5 штук), клей-карандаш (10 штук), клей ПВА (5 штук), ватманы А1 (50 штук), бумага цветная 36 листов (10 штук), картон цветной 12 цветов (10 штук), набор печаток (40 штук), папки-конверты (15 штук), файлы 100 штук (2 упаковки).</p> <p><i>Ткани и ленты:</i> лента атласная разноцветная (100 метров), ткань подкладочная разноцветная (100 метров).</p>
Отрядная работа	<p><i>Комплект мультимедиа оборудования (8 комплектов):</i> ноутбук, звуковые колонки.</p> <p><i>Канцелярские товары (8 комплектов):</i> 1 пачка бумаги А4 белой для печати, 1 пачка бумаги А4 цветной для печати, набор маркеров 4 цвета (2 упаковки), набор фломастеров 18 цветов (2 упаковки), ножницы (2 штуки), кнопки канцелярские (1 упаковка), иголки канцелярские (1 упаковка), скотч (1 штука), двусторонний скотч (2 штуки), малярный скотч (1 штука), клей-карандаш (5 штук), клей ПВА (2 штуки), ватманы А1 (10 штук), бумага цветная 36 листов (5 штук), картон цветной 12 цветов (3 штуки).</p> <p><i>Ткани и ленты (8 комплектов):</i> лента атласная разноцветная (10 метров), ткань подкладочная разноцветная (20 метров).</p>

## **6. ПАМЯТКА ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ**

### ***В результате освоения Программы участник сможет:***

- Организовывать и провести внеурочное классное мероприятие.
- Организовать и координировать работу группы по подготовке школьного мероприятия («Совет дела») – организовать работу детского объединения, спланировать совместную деятельность, выступить инициатором и организатором событий в объединении.

– Выстроить и поддерживать коммуникацию с первичными отделениями Движения Первых, участниками движения на региональном и всероссийском уровне.

– Выразить готовность и принимать участие в организации волонтерской работы по направлениям гражданской и патриотической работы.

– Улучшить собственные результаты учебной деятельности по истории и обществознанию.

– Разработать и реализовать проекты спортивной направленности (он придет с готовым проектом для школьного спортивного клуба), стать соорганизатором спортивных состязаний по разным видам спорта (футбол, волейбол, шахматы, настольный теннис); сможет выступить судьей школьных соревнований.

– Организовать и провести конкурсные программы (творческие, танцевальные, спортивные).

– Стать соорганизатором военно-спортивных игр или игр на местности.

– Провести досуговое мероприятие для своего класса.

– Освоить и использовать методику подвижных игр для младших ребят и сверстников.

***Форматы и формы работы, которые ребёнок осваивает в течение смены:***

– КТД – коллективное творческое дело;

– Спортивные эстафеты;

– Подвижные игры;

– Спортивные состязания по разным видам спорта;

– Игра на местности, Зарница;

– Шествие / парад;

– Зарядка;

– Конкурсная программа;

– Концерт;

– Дискуссия;

– Игра по станциям;

– Интеллектуальная игра;

– Беседа;

– МФР – малая форма работы.

***Какое разнообразие форматов работы ребёнок увидит и сможет применить?***

– Коллективная творческая деятельность;

- Проектная деятельность (создание и реализация проекта);
- Работа в команде / в коллективе;
- Работа в сводных временных группах – советах дела;
- Индивидуальное и групповое соревнование;
- Попробует себя в разных ролях.

## Рекомендуемая литература

1. *Арсенина Е.Н.* Энциклопедия детских игр. Развивающие, психологические, музыкальные, подвижные игры / Е.Н. Арсенина, О.Л. Матюшкина, С.А. Хромова. – Ярославль: Академия развития, 2007. – 256 с.
2. *Бесова М.* Веселые игры для дружного отряда. Праздники в загородном лагере / М. Бесова. – Ярославль: Академия развития; Академия холдинг, 2004. – 159 с.
3. Военно-спортивные игры. 7-11 классы / авт.-сост П.Ф. Куклин, Л.А. Тетушкина, Л.А. Лаврова. – Волгоград: Учитель, 2010. – 173 с.
4. *Дмитриев В.Н.* Игры на свежем воздухе / В.Н. Дмитриев. – М.: Издательский Дом МСП, 1998. – 240 с.
5. Здравствуй, лето! Методические материалы по организации летнего оздоровительного отдыха детей / ред. Н. Шлыкова. – Тамбов: Областной Дворец творчества детей и юношества, 1994. – 118 с.
6. Игротека педагога / сост. А.Г. Баковец. – Минск: Красико-Принт, 2007. – 128 с.
7. Игры на свежем воздухе / авт.-сост. В.В. Маркевич. – М.: АСТ; Минск: Харвест, 2005. – 112 с.
8. *Камакин О.Н.* Ты стал Вожатым... Что делать? / О.Н. Камакин // Воспитание школьников. – 2016. – № 5. – с. 60-65.
9. Командные игры-испытания. Сборник игр подвижные игры / Е.А. Петровский. – СПб.: Агентство образовательного сотрудничества, 2007. – 48 с.
10. Командные игры-испытания. Сборник игр. КИПАРИС-8 / авт.-сост. Ю.Д. Беляков. – М.: Педагогическое общество России, 2005. – 192 с.
11. *Конькова О.С.* Маршрутами вожатского лета: Из опыта работы в детском оздоровительном лагере: учеб.-метод. Пособие / О.С. Конькова, О.С. Мордасова. – Мичуринск: МГПИ, 2005. – 135 с.
12. Методика организации летнего отдыха детей и подростков / А.Г. Гоголев, Е.В. Андреева: учеб. пособие. – Пятигорск: ПГЛУ, 2009. – 173 с.
13. *Панфилова Н.И.* 35 суббот плюс каникулы: сценарии школьных праздников / Н.И. Панфилова, В.В. Садовников. – М.: Новая школа, 2001. – 400 с.
14. *Пенькова Л.А.* Под парусом Лето плывет по Земле (организация работы тематических площадок в летний период) / Л.А. Пенькова. – М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2006. – 288 с.

15. *Петров М.В.* Летние праздники и забавы для детей / В.М. Петров, Г.Н. Гришина, Л.Д. Короткова. – М.: ТЦ «Сфера», 1999. – 128 с.
16. Позывные лета – 2 / под общ. Ред. Н.В. Макаренко. – М.: Народное образование, Илекса; Ставрополь: Сервисшкола, 2003. – 368 с.
17. *Полонис К.* Дети на отдыхе / пер. с чешск. З. Махитки. – М.: Культура и традиции, 1995. – 384 с.
18. *Сысоева, М.Е.* Организация летнего отдыха детей: учеб.-метод. пособие / М.Е. Сысоева. – М.: ВЛАДОС, 1999. – 176 с.
19. *Титов С.В.* Ура, каникулы! Библиотека водителя / С.В. Титов. – М.: ТЦ «Сфера», 2001. – 128 с.
20. *Шаульская Н.А.* Летний лагерь: день за днём. Навстречу чудесам. Праздники, конкурсы, тематические дни / Н.А. Шаульская, О.А. Лифшиц. – Ярославль: Академия развития, 2007. – 192 с.
21. *Шмаков С.А.* Лето / С.А. Шмаков. – М.: NV Магистр, 1993. – 144 с.

# Приложения

## Методические материалы для организаторов смены

Приложение 1

### «Мозговой штурм»

Мозговой штурм – это методика коллективного поиска решений. Суть в том, что участники смены собираются и вслух думают над конкретной задачей. Каждый высказывает свою идею, в результате чего и рождается наилучший вариант.

Этот метод разработал Алекс Осборн в 1940-х гг. для того, чтобы получить максимальное количество вариантов решения задачи. Американский рекламщик предположил, что основная причина отсутствия нестандартных идей – страх публичной оценки. Люди боятся озвучивать свои мысли, потому что могут столкнуться со скептическим мнением других людей и даже с насмешками.

Метод «мозговой штурм» включает три этапа:

- Постановка проблемы.
- Генерация идей.
- Отбор, систематизация и оценка идей.

Рассмотрим подробнее каждый из этапов.

#### **Постановка проблемы**

Чётко и лаконично сформулируйте задачу, которую необходимо решить при помощи мозговой атаки.

Заранее сообщите сотрудникам проблему, которую предстоит обсудить. В этот момент запустятся мыслительные механизмы – они будут работать в фоновом режиме.

Назначьте руководителя, который будет управлять процессом. А участников разделите на две группы:

- первая генерирует идеи;
- вторая оценивает результаты.

В первую группу отбирайте людей с творческим мышлением и умением нестандартно подходить к решению задач. Эти качества не всегда бывают очевидны, так как многие стесняются показывать свой креативный склад ума. Поэтому организатору важно научиться присматриваться к участникам и распознавать в них потенциал.

## **Генерация идей**

Когда группа набрана, задача поставлена, можно переходить к мозговому штурму, то есть генерации идей. Руководитель должен управлять группой и направлять ход дискуссии. Расскажите участникам о правилах этой методики. Главное – чтобы они не критиковали идеи друг друга. Обязательно выберите человека, который по ходу дискуссии будет записывать все высказанные идеи. Делайте это в удобном для вас формате, но лучше вести запись в электронном виде.

Что ещё потребуется на этапе генерации идей при встрече в очном формате:

- отдельная комната, где сотрудников никто не будет отвлекать;
  - доска или интерактивный экран, где руководитель сможет построить график или сделать другие наброски по теме;
  - блокноты с ручками или электронные устройства, чтобы участники могли делать быстрые заметки;
  - необязательный, но желательный пункт – видео- или аудиозапись.
- Так вы сможете вернуться к дискуссии и переслушать нужный момент.

## **Отбор, систематизация и оценка идей**

Лишь через несколько дней после мозгового штурма переходите к последнему этапу – систематизации и оценке идей. Когда все идеи собраны, передайте их второй группе. Определите критерии оценки, в соответствии с которыми участники будут оценивать результаты мозгового штурма.

Возможные критерии оценки:

- практическая реализация;
- новизна;
- актуальность;
- невысокие затраты на реализацию;
- креативность;
- уникальность.

После глубокого анализа выберите наилучшие решения и приступайте к их реализации.

## **Правила мозгового штурма:**

1. Нельзя осуждать и критиковать чужие идеи.
2. Участников надо настроить на то, чтобы они предлагали самые невероятные решения, которые могут прийти на ум.
3. Важно обсудить максимальное количество идей в надежде, что количество перейдёт в качество.

4. Участники должны дополнять, интегрировать и развивать идеи, которые были озвучены другими.

### ***Современные инструменты для мозгового штурма***

Групповой мессенджер, Chanty, Brosix, Spike, Rocket.Chat, Glip, Convo

Приложение 2

### **Организация работы площадок по подготовке тематического дня**

1. Сбор отряда и распределение ролей в команде:
  - генератор идей (придумывает новые решения, умеет справляться с нестандартными ситуациями);
  - аналитик-стратег (оценивает новые идеи, мониторит промежуточные результаты и ход общей работы);
  - психолог (решает конфликтные ситуации, способствует эффективному решению спорных вопросов);
  - координатор (регулирует процесс работы, подталкивает отряд в нужном направлении);
  - исполнитель (м.б. несколько – творческая группа, реализующая идею);
  - критик (ищет недочёты проекта, сообщает о них отряду);
  - следящий за временем;
  - презентёр (технически оформляет общие результаты групповой работы);
  - выступающий (озвучивает результаты общей работы);
2. «мозговой штурм» – формулирование и оформление основных идей для будущего сценария.
3. Формулирование технического задания другим отрядам.
4. Оформление пространства и написание сценария.
5. Поиск и организация работы ведущих.
6. Подведение итогов мероприятия и распределение ордена 1,2,3 степени между отрядами-участниками.
7. Вручение орденов участникам на утренней торжественной линейке.

**«Вперёд, Пётр!: Творческое путешествие во времени»****Цели:**

*Образовательная:* знакомство и исследование роли и значения личности Петра I в истории России, а также его вклада в развитие военно-морского дела.

*Развивающая:* развитие познавательной активности, интереса и инициативы, развитие коммуникативных навыков, способности работать в команде. Формирование желания и умения применять исследовательский подход в процессе работы.

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважение к истории своей страны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

**Задачи:**

1. Разделить участников на группы и представить себя в качестве исторических исследователей.

2. Изучить предоставленные материалы о Петре Великом и его вкладе в развитие военно-морского дела.

3. Придумать и разыграть миниатюру, отражающую основной смысл заданной темы.

4. Подготовить и провести представление, где каждая группа презентует свою работу о Пётре I.

5. Провести обсуждение после каждой миниатюры, где все команды выражают своё мнение о Петре I и его деятельности.

6. Завершить мероприятие научным круглым столом, где участники обмениваются мыслями, задают вопросы другим группам и подводят итоги групповой творческой деятельности.

7. Оценить и подвести итоги мероприятия, выделить лучшие работы и достижения участников.

**Продолжительность мероприятия – 2 часа.**

**Техническое и материальное обеспечение:**

- ноутбук, проектор – для подготовки презентации;
- ватманы, бумага – для оформления места проведения мероприятия и выполнения заданий командами;
- канцелярские принадлежности.

**Место проведения:** актовый зал (помещение со сценой).

**Оформление:** оба этапа мероприятия будут проходить в одном месте. Оформление места проведения мероприятия должно отражать

его тематику (развитие морского дела при Петре Великом), а также погружать в атмосферу петровской эпохи.

1. Создание атмосферы, связанной с морской тематикой:

– развесить сине-белую ткань («Андреевский флаг»; «морское пространство»);

– разместить на сцене рисунки любых объектов, связанных с тематикой. Например, корабли, пушки, якорь, штурвал и др.;

2. Подобрать соответствующий реквизит и символы. Например, карты, компас, стол штурмана и др..

3. Подобрать соответствующее музыкальное сопровождение.

**Данное мероприятие направлено** на развитие творческих и коммуникативных навыков у участников, способности работать в команде, на формирование исследовательского подхода и самостоятельного мышления, а также на знакомство с исторической личностью Петра I и его деятельностью.

Мероприятие разделено на два основных этапа.

**Первый этап** предполагает знакомство участников с личностью Петра Великого. Отряду, которому досталась личность Петра, необходимо подготовить презентацию, отражающую важнейшие направления деятельности данной исторической личности. При планировании выступления необходимо учитывать специфику темы – «Морское дело». Необходимо подчеркнуть, какой вклад внёс Петр I в развитие военно-морского флота России.

Кроме презентации исторической личности на первом этапе участники разделяются на команды, а также получают задание. Данное задание необходимо выполнить за отведённое время и представить результат во втором этапе мероприятия.

**Второй этап** мероприятия предполагает представление творческих работ и совместное обсуждение.

**Ход мероприятия.**

1. Необходимо разделить детей на несколько групп (деление происходит в соответствии с количеством отрядов).

2. Познакомившись с личностью Петра I в завершении первого этапа, каждый отряд поочерёдно выбирает темы задания, которые представлены в *приложении*.

3. Отрядам предлагается представить себя в качестве разных команд исследователей-историков и совершить путешествие во времени. Им предстоит самостоятельно найти информацию и подробнее узнать

о конкретном аспекте развития военно-морского дела в России при Петре I. Полученную отрядом информацию необходимо представить в виде небольшой театральной постановки, которая в творческой форме отразила бы выбранную отрядом тему.

Во время разработки спектакля или презентации участники должны учиться работать в команде, делиться идеями, обсуждать и принимать решения вместе.

4. Подготовка миниатюр происходит в специально отведённое время между первым и вторым этапами. По окончании подготовки проводится театральное представление, где каждый отряд демонстрирует результаты проделанной работы.

**Время выступления одной команды – не более 5 минут.**

5. После представления проводится совместное обсуждение, где представитель каждого отряда подводит итог того, что они узнали о роли Петра I в развитии военно-морского дела, а также делятся своим впечатлением о личности и деятельности Петра. Подводятся итоги процесса творческой деятельности.

**Список тем для творческих выступлений по теме «Вперёд, Пётр! Творческое путешествие во времени»:**

1. Потешный флот Петра I.
2. Как Пётр I во время Великого посольства корабельному делу учился.
3. Создание Балтийского флота.
4. «Морская Полтава». Победа русского флота в Гангутском сражении.
5. Последнее крупное сражение Северной войны. Битва у острова Гренгам.
6. Подготовка новых кадров для флота. Навигацкая школа и Академия морской гвардии Петра Великого.
7. Лучшие флотоводцы Петра Великого. Фёдор Апраксин и Михаил Голицын.
8. Роль Петра I в становлении русского флота.

## «Гагарин. Первый в Космосе»

### **Цели:**

*Образовательная:* знакомство с жизнью и деятельностью Юрия Гагарина, а также изучение его вклада в развитие отечественной космонавтики.

*Развивающая:* развитие познавательной активности, инициативы, коммуникативных навыков, развитие способности работать в команде. Формирование желания и умения применять исследовательский подход в процессе работы.

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважения к истории России, формирование интереса к жизни и достижениям личностей, внёсших вклад в развитие страны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

### **Задачи:**

1. Познакомить участников с личностью Юрия Гагарина и его вкладом в развитие отечественной космонавтики.
2. Подготовить презентацию о Юрии Гагарине, отражающую важнейшие направления его деятельности и достижений.
3. Организовать просмотр фильма «Гагарин. Первый в космосе» для наглядного представления вклада Юрия Гагарина в развитие отечественной космонавтики.
4. Разделить участников на команды и предоставить задания для выполнения во втором этапе мероприятия.
5. Подготовить в каждом отряде интеллект-карту на тему «Юрий Гагарин – Первый в космосе».
6. Представить свою творческую работу на выставке-конкурсе.
7. Выбрать лучшую работу с помощью жюри и подвести итоги мероприятия.

**Продолжительность мероприятия – 2 часа.**

### **Техническое и материальное обеспечение:**

- ноутбук, проектор – для подготовки презентации;
- ватманы, бумага – для оформления места проведения и выполнения заданий командами;
- канцелярские принадлежности.

**Место проведения:** актовый зал – для представления исторической личности Юрия Гагарина, знакомства с интересными сторонами его жизни.

В этом же помещении пройдёт вторая часть, где выступающим будет необходимо представить вниманию остальных отрядов свои работы.

**Оформление:** оформление места проведения мероприятия должно отражать его тему – космонавтика. Для создания и поддержания атмосферы возможно использование гирлянд, светодиодных лент или иных источников освещения для имитации звёздного полотна. Также для оформления пространства можно использовать ткань, рисунки, связанные с космической тематикой. Необходимо подобрать соответствующее музыкальное сопровождение.

**Данное мероприятие направлено** на развитие творческих и коммуникативных навыков у участников, способности работать в команде, на формирование исследовательского подхода и самостоятельного мышления, а также на знакомство с исторической личностью Юрия Гагарина и его вкладом в развитие отечественной космонавтики.

Первый этап мероприятия предполагает знакомство участников с личностью Юрия Гагарина. Отряду, за которым закреплена работа по изучению и раскрытию информации о Юрии Гагарине, необходимо подготовить презентацию о данной исторической личности. Необходимо отразить важнейшие направления деятельности Юрия Гагарина и организовать просмотр фильма «Гагарин. Первый в космосе». Важно продемонстрировать самые интересные моменты жизни космонавта и показать, какую роль сыграл Юрий Гагарин в развитии отечественной космонавтики.

Кроме презентации исторической личности на первом этапе участники разделяются на команды и получают задание. Данное задание необходимо выполнить за отведённое время и представить результат во втором этапе мероприятия.

Второй этап мероприятия предполагает представление и оценка творческих работ. Для этого организаторам заранее необходимо собрать жюри, которые подведёт итоги выполнения творческих и интеллектуальных работ.

#### **Ход мероприятия.**

Ведущие кратко рассказывают участникам о личности Юрия Гагарина, знакомят с интересными моментами жизни космонавта. После презентации необходимо организовать просмотр фильма «Гагарин. Первый в космосе». После просмотра фильма и знакомства с личностью космонавта каждый отряд получает задание.

**Задание:** отрядам необходимо на ватмане составить интеллект-карту по теме «Юрий Гагарин – Первый в космосе». Интеллект-карта должна отражать самые важные моменты из жизни космонавта.

Подготовка задания происходит в специально отведённое время.

Для представления работ отрядов организовывается выставка-конкурс, где каждая команда представляет свою интеллект-карту, описывает проделанную работу. Жюри конкурса выбирает лучшую работу, подводит итоги выставки.

## Приложение 5

### «В сени дуба»

#### **Цели:**

*Общеобразовательная:* знакомство участников с исторической фигурой Александра Пушкина.

*Развивающая:* развитие творческих навыков участников, формирование интереса к отечественным авторам, развитие навыков групповой работы. Раскрытие личных талантов участников.

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважения к героям своей страны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

**Задачи:** раскрыть в интересном формате личность Александра Пушкина, вспомнить его произведения и героев. Создать возможность для самореализации участников и творческой групповой работы.

#### *Техническое обеспечение и оформление.*

– Зал с местами для всех отрядов. В идеале провести мероприятие на открытой площадке, создав атмосферу сказочного леса.

– Мультимедийное оборудование (колонки, микрофоны).

– Музыкальное сопровождение мероприятия (фоновая музыка, музыка для сценариев каждого отряда).

– Тематическое оформление сцены, кулисы, ширма для актёров.

– Организация места для жюри и таблиц для ведения записей.

**Задания для отрядов.**

1. Подготовить театрализованное выступление на 5-7 минут на одну из полученных тем:

– Современное прочтение «Сказки о попе и работнике его Балде»

- Современное прочтение «Сказки о рыбаке и рыбке»
  - Современное прочтение «Сказки о мёртвой царевне и семи богатырях»
  - Современное прочтение «Сказки о золотом петушке»
  - Современное прочтение «Сказки о царе Салтане»
  - Современное прочтение «Барышни-крестьянки»
  - Современное прочтение «Руслана и Людмилы»
  - Современное прочтение повести «Выстрел»
2. Создать наряды для главных героев.
  3. Подобрать музыкальное сопровождение выступления.
  4. Создать афишу своего выступления.

Задание для ответственного за мероприятие отрада:

1. Тематически оформить место проведения вечера сказок «В сени дуба».
  2. Заранее развесить афиши перед залом.
  3. Проконтролировать сдачу аудиоматериалов для выступлений ответственному методисту и возможность его воспроизведения на проекторе минимум за 30 минут до начала мероприятия.
  4. Выбрать ведущих и подготовить сценарий мероприятия, обязательно включающий следующие блоки:
    - приветственное слово гостям, рассказ о вечере сказок и творчестве Александра Пушкина;
    - «связки» между выступлениями отрядов;
    - подведение итогов фестиваля, награждение за лучшие образы красной дорожки.
  5. Подобрать музыкальное сопровождение всего мероприятия.
  6. Придумать и провести одну игру или тематический интерактив с залом.
  7. Организовать работу жюри и подвести итоги мероприятия. Определить победителей, которые будут награждены орденами им. Александра Пушкина на следующий день.

### **Ход мероприятия.**

Все отряды собираются в зале. Ведущий говорит приветственное слово. Затем начинаются выступления отрядов.

*Современное прочтение «Сказки о попе и работнике его Балде»*

*Современное прочтение «Сказки о рыбаке и рыбке»*

Игра с залом «Праздничный салют!» На сцену приглашаются два человека и расходятся по разным краям сцены. Один из них – это спичечный

коробок, другой – спичка. Изобразить вспышку предлагается третьему зрителю, одетому в ярко-красную одежду. Следующие четыре зрителя выступают в роли фитиля, стоя в очереди к пятому человеку, играющему роли пушки.

Ведущий рассказывает последовательность действий: под барабанную дробь, издаваемую зрителями, спичка идёт к коробку и зажигает его. Когда спичка касается головой коробка, зрительный зал громко издаёт звук «тщирк». Вспыхивает свет. Пока зажжённая спичка движется к фитилю, зал создаёт шуршание, потирая ладошки. Огонёк идёт по запалу в сторону пушки, и, когда касается её, зал громко кричит: «бабах!» Далее все репетируют и запускают финальный салют.

*Современное прочтение «Руслана и Людмилы»*

*Современное прочтение повести «Выстрел»*

Викторина по сказкам. Отряды совещаются и дают один ответ от всей команды.

Вопрос 1. Какие сказки не принадлежат авторству Александра Пушкина? Дополнительный вопрос: назвать авторов.

- Гуси-лебеди (автор Алексей Николаевич Толстой)
- Иван-царевич и Серый волк (автор Василий Андреевич Жуковский)
- Конёк-горбунок (Пётр Павлович Ершов)
- Аленький цветочек (Сергей Тимофеевич Аксаков)

Вопрос 2. Как называется произведение, в котором Пушкин обратился к своим генеалогическим корням, начав писать о своём предке? (Арап Петра Великого)

Вопрос 3. Продолжите строки.

*Куда бы нас ни бросила судьбина*

*И счастье б куда ни повело*

*Все те же мы: нам целый мир чужбина*

*Отечество нам...*

Подсказка: место связано со временами учёбы Александра Сергеевича. Ответ: Царское Село.

*Современное прочтение «Сказки о мёртвой царевне и семи богатырях»*

*Современное прочтение «Сказки о золотом петушке»*

Игра с залом от ответственного отряда.

*Современное прочтение «Сказки о царе Салтане»*

*Современное прочтение «Барышни-крестьянки»*

Подведение итогов вечера сказок.

## «Зажигая звезды»

### **Цели:**

Развлекательная: дать ребятам возможность переключиться с интеллектуальных и творческих мероприятий на более активную и лёгкую деятельность. Дать выплеск физической активности и радостным эмоциям.

**Задачи:** создать комфортную, весёлую, зажигательную атмосферу для раскрепощения всех участников. Подобрать задания, включающие в процесс всех участников отряда.

**Техническое обеспечение и оформление:** зал или площадка для танцев, музыкальное и мультимедийное оборудование (проектор, колонки, микрофоны); музыкальное сопровождение мероприятия (разноплановая танцевальная музыка, фоновая музыка и музыка для конкурсов); тематическое оформление зала; организация места для жюри и таблиц для ведения записей.

Задания для отрядов.

- Придумать командное танцевальное выступление на 2-3 минуты. Обязательное условие – танцует весь отряд.
- Придумать фирменный стиль отряда в виде одинаковых элементов одежды, цветов, аксессуаров или общей стилистики.
- Придумать и отрепетировать «боевой клич», исполняемый после победы в конкурсе.

Задание для ответственного за мероприятие отряда.

Тематически оформить место проведения танцевальной игры «Зажигая звезды».

Проконтролировать работу мультимедийной аппаратуры.

Придумать свой танец, открывающий мероприятие, который будут повторять все отряды. Танец исполняется вне конкурса и не оценивается жюри.

Выбрать ведущих и подготовить сценарий мероприятия, обязательно включающий следующие блоки:

- Зажигательное начало и финал.
- «Подводки» к конкурсам и выступлениям отрядов.
- 1-2 конкурса для команд, кроме тех, что указаны в методической разработке.

Подобрать музыкальное сопровождение мероприятия (разноплановая танцевальная музыка, фоновая музыка и музыка для конкурсов).

Организовать работу жюри и подвести итоги танцевальной игры. Определить победителей, которые будут награждены орденами им. Галины Улановой на следующий день.

### **Ход мероприятия.**

Под зажигательную музыку все отряды строятся на танцевальной площадке. Ведущий говорит приветственное слово, и ответственный за мероприятие отряд открывает своим танцем мероприятие. Все участники должны повторять движения танца, чем синхроннее, тем лучше.

Танцевальное выступление 1 отряда.

Танцевальное выступление 2 отряда.

Конкурс 1. Отряды должны выбрать по 1 представителю. Ребята выходят на сцену и под короткие кусочки максимально разноплановой музыки начинают делать танцевальные движения. Задача отряда повторять движения максимально синхронно за своим участником.

Танцевальное выступление 3 отряда.

Танцевальное выступление 4 отряда.

Конкурс 2. Лимбо. Все желающие пытаются пройти под натянутой верёвкой, которая с каждым разом опускается все ниже.

Танцевальное выступление 5 отряда.

Танцевальное выступление 6 отряда.

Конкурс 3. Проведение конкурса, придуманного ответственным отрядом.

Танцевальное выступление 7 отряда.

Танцевальное выступление 8 отряда.

Конкурс 5. Звучит музыка, под которую отрядам предлагается исполнить: самый медленный, затем самый быстрый, самый высокий и самый низкий танцы.

Подведение итогов танцевальной игры.

**«Наследники Победы»****Цели:**

*Общеобразовательная:* знакомство участников с исторической личностью – советским полководцем Георгием Жуковым и его вкладом в победу в Великой Отечественной войне.

*Развивающая:* развитие физических качеств участников, лидерских способностей, коммуникативных и творческих навыков, развитие способности работать в команде. Формирование желания и умения применять исследовательский подход в процессе работы.

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважения к истории своей страны, сохранение памяти о событиях и героях Великой Отечественной войны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

**Задачи:**

1. Представить личность Георгия Жукова в творческой форме и познакомить все отряды с важнейшими направлениями его деятельности.

2. Создать знамя, отражающее основную характеристику каждого отряда в соответствии с заданной тематикой.

3. Подготовиться к смотру строевой песни и исполнить её во втором этапе мероприятия.

4. Провести военно-спортивную игру на 8 разных площадках, в ходе которой отряды будут проходить задания и собирать интересные факты о маршале Жукове.

5. Подготовить для участников несколько интересных фактов о советском полководце.

6. Сформировать судейскую комиссию, которая будет оценивать творческие задания участников и вести подсчёт очков.

7. Провести награждение победителей в завершение мероприятия.

**Продолжительность мероприятия – 2 часа.**

**Техническое и материальное обеспечение:** в случае представления личности в формате презентации необходимы ноутбук и проектор; ватманы, канцелярские принадлежности – для оформления знамён; по необходимости – спортивный инвентарь.

**Данное мероприятие направлено** на развитие физических качеств, лидерских способностей, коммуникативных навыков и способности работать в команде. В процессе мероприятия участники узнают о советском полководце, его таланте и вкладе в победу в Великой Отечественной войне.

Мероприятие разделено на два основных этапа.

**Первый этап** предполагает знакомство участников с личностью полководца. Отряду, которому досталась личность Георгия Жукова, необходимо в творческой форме представить маршала, познакомить другие отряды с важнейшими направлениями его деятельности (знакомство с исторической личностью может происходить в разных формах, например, презентация, творческая сцена из жизни полководца, видеоролик, подготовленный отрядом-организатором).

На первом этапе отрядам выдаётся **первое задание**.

1. Придумать и изобразить на ватмане знамя, которое отражало бы основную характеристику отряда. Данное знамя будет оцениваться судьями.

2. Подготовиться к смотру строевой песни. Участникам необходимо выбрать военную песню и спеть её на втором этапе мероприятия. Для этого необходимо заранее отрепетировать командное пение.

**Второй этап** мероприятия предполагает участие отрядов в военно-спортивной игре. Территория проведения игры разделена на 8 разных площадок, на каждой из которых отряды проходят задания и получают короткий фрагмент текста, содержащий интересный факт о маршале Жукове.

– Организаторам необходимо придумать 8 площадок с играми. Стоит учесть, что не все площадки могут быть спортивными. Игры, проводимые на площадках, могут быть интеллектуальными, например, блиц-викторина по теме Великой Отечественной войны. Также возможны задания на проверку ловкости команды, например, задание на координацию или полоса препятствий. Игры и задания должны быть приурочены к тематике дня.

– Необходимо выбрать подходящее для площадок место. Оно не должно нести угрозу жизни или здоровья участников.

– Необходимо найти несколько интересных фактов о советском полководце. Данную информацию участники будут получать за прохождение задания.

– Организаторам необходимо сформировать судейскую комиссию, которая будет оценивать творческие задания участников и вести подсчёт очков.

В завершение мероприятия проводится награждение победителей.

## Военно-спортивная игра «Зарница»

### 1. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

ЗАРНИЦА – это военно-спортивная игра, рассчитанная на участников в возрасте от 11 до 18 лет (далее Игра), с элементами военно-спортивной подготовки, направленная на патриотическое воспитание молодого поколения, повышения интереса к службе в вооруженных силах, повышение статуса военнослужащего и развитие у молодежи личных навыков и навыков командного взаимодействия.

Элементы всех этапов Игры связаны между собой и способствуют развитию определенных навыков у школьников и молодежи:

1. Формирование навыка стратегического и тактического мышления;
2. Формирование навыков действовать в сложных условиях;
3. Формирование навыка командной работы;
4. Формирование навыка критического мышления.
5. Обучение начальным навыкам тактической медицины
6. Формирование навыков военной топографии

Игра рассчитана на 2 часа активной деятельности непосредственно на площадке. В зависимости от материально-технических возможностей организаторов участники могут играть с макетами оружия. В случае проведения игры в условиях городской среды или парковой зоны, где возможно пребывание «гражданских лиц» от использования макетов оружия стоит отказаться.

### 2. УЧАСТНИКИ ИГРЫ

Целесообразно устанавливать количественно-возрастные показатели для каждой команды, если они разновозрастные (на усмотрение организатора исходя из существующих условий).

Состав команды – от 8 до 12 человек. Допускается увеличение количества участников при наличии соответствующих условий (размер площадки, количество организаторов и т.п.)

Если предполагается участие более двух команд, то игру можно провести по олимпийской системе, когда проигравшая команда выбывает, так и с одновременным присутствием на площадке 4 или более команд. Обязательным условием проведения игры является необходимость участия четного количества команд, обеспечивающая баланс игроков в противоположных командах. При этом стоит учитывать, что с увеличением количества команд возрастает площадь необходимая для проведения игры, количество этапов и количество организаторов на площадке.

### 3. МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Игра может проводиться как в природных условиях с естественным рельефом, так и в условиях городской среды. Местность должна иметь понятные всем участникам границы – дороги, просеки, реки, ЛЭП и т.п. (Приложение №1 «Пример карты Игры»).

Размеры площадки должны подходить для проведения всех запланированных испытаний на расстоянии исключающие зрительный контакт (в том числе с учетом имеющейся городской застройки).

Место проведения этапов Игры (испытания) должны выбираться таким образом, чтобы исключить травмирование участников.

Место финального испытания (боевое столкновение) необходимо проводить на открытом месте, в условиях городской среды наиболее целесообразно проводить ее на школьном стадионе или иной городской площадке с мягким покрытием. Не рекомендуется проводить финальный поединок на асфальтированной или бетонированной площадке, поскольку это самая активная и зрелищная фаза Игры. Также необходимо предусмотреть возможность присутствия зрителей в момент финального поединка.

Для проведения Игры необходима карта или понятная всем участникам схема местности с указанием направления на север. Можно использовать как топографические карты с масштабом позволяющим разместить всю площадку игры на лист формата А4, спутниковые снимки и схемы из Яндекс Карт. (Приложение №1 «Пример карты Игры»).

### 4. МЕХАНИКА ИГРЫ

В данном разделе описана легенда, условия и механика Игры для двух команд. Одновременная игра более 2-х команд изложена в следующих разделах.

Общая легенда игры:

Существует базовая общая легенда Игры, которая определяет логику и механику проведения всей Игры (Приложение «Легенда команд»).

Данная легенда универсальна и позволяет в зависимости от возможностей организаторов дополнять этапы/испытания. Кроме того, для каждой команды предусматривается своя подробная легенда (Приложение «Легенды команд»), которая по своей сути описывает порядок их действий в формате игрового события.

Для идентификации участников используется нарукавная повязка шириной не менее 10 см, которая повязывается на плече поверх одежды

и амуниции и обеспечивает визуальную идентификацию каждого участника.

У каждой команды есть «базовый лагерь» (на противоположных концах территории проведения Игры), который можно использовать для размещения вещей, выработки стратегии и тактики. В базовом лагере происходит первая встреча команды с посредником.

В каждой команде существует блок ролевых моделей, которые будут актуальны в рамках выполнения игрового сценария. Роли членов команды представлены в Приложении. С каждой командой следует «посредник» - представитель нейтральной стороны, который следит за соблюдением правил участниками игры, а в некоторых заданиях наделяется определенной ролью. Посредником необходимо назначать человека, незаинтересованного в результате команды.

Для достижения цели каждой команде необходимо собрать 5 условных элементов ретранслятора или целеуказателя в соответствии с легендой. В качестве элементов можно использовать любые предметы и материалы. В самом простом варианте - это 5 символов распечатанных на плотной бумаге. Также можно использовать небольшие коробки, которые в итоге складываются в единый элемент. Обязательных условий к моделям нет.

В данном описании представлено количество условных элементов в базовом варианте, рассчитанном на 2 команды и минимальный базовый набор этапов. В случае увеличения количества команд/этапов количество элементов также возрастает. Подробнее в Приложении «Памятка».

Разбросанные элементы находятся на площадке Игры и обозначены на карте (Приложение«Пример карты Игры»), которую выдает им посредник при первой встрече в базовом лагере команды в соответствии с легендой.

В процессе Игры участники могут использовать для общения друг с другом мобильные телефоны, мессенджеры и т.п. Для того чтобы воспользоваться мобильными телефонами необходимо собрать условные элементы антенны и разместить их в базовом лагере.

В Играх регионального уровня необходимо будет собрать настоящую антенну и подключить ее, для того чтобы начать использовать индивидуальные радиостанции и гарнитуры для общения команды.

Мобильные телефоны также используются в процессе всей Игры для ведения информационной войны. Подробнее это описано в порядке проведения Игры и описании этапов.

В каждой точке нахождения условных элементов расположен

запечатанный конверт с подробным описанием задания, который может распечатать только командир команды. В конверте указано количество участников, необходимых для выполнения задания. Каждое задание направлено на проверку навыков, полученных в образовательном модуле Игры. Все задания легендированы и связаны с основным сюжетом Игры.

Некоторые испытания во время Игры предоставляют участникам возможность выбора действий, но при этом наиболее простое действие приводит к увеличению времени на выполнение задание или выбытию одного или нескольких участников.

Например: Ваша группа находит очередную точку расположения одной из деталей ретранслятора и обнаруживает минное поле. Деталь расположена за этим полем. Вы видите на поле чьи-то отчетливые следы и понимаете, что кто-то уже здесь проходил. Это может быть ловушка. Следы расположены в пять рядов по три следа в каждом ряду. Один след в ряду заминирован. Задача перейти минное поле и забрать условный элемент. Если вы наступите на заминированный след - участник «подрывается на mine» и отправляется в Штаб игры отбывать пять минут штрафного времени. Медика можно воспользоваться конвертом.

Команда может выбрать четыре варианта:

- два человека из группы до конца игры отправляется на площадку Штаба и уже не смогут принять участие в выполнении задач группы;

- шесть участников группы лишаются игровых элементов и отправляются на площадку Штаба отбывать пятиминутный штрафной период (воспользоваться конвертами медика нельзя);

- медик передает пять конвертов на «выздоровление» без ожидания посредника и больше не может ими воспользоваться. При наличии меньшего числа конвертов вариант не может быть выбран.

- выполнить задание в соответствии с условиями.

Условия выполнения:

- Если в группе, на момент получения задачи, находится меньше 7 человек, то группа ждет отстающих/отсутствующих.

- Время на выполнение задания не ограничено.

Все задания испытания построены по принципу «выполнено» или «не выполнено». Задание не может быть выполнено частично и зачтено. Например, нельзя перепрыгнуть реку частично. Либо ты перепрыгнул, либо нет. Такого принципа построения этапов следует придерживаться при самостоятельном проектировании испытаний, в том числе проектирования тестов, которые могут быть зачтены только после правильного

выполнения. Например, в случае если тест выполнен неправильно, команда проходит его опять, до тех пор, пока не выполнит его правильно. Между попытками команде назначается штрафное время - 5 минут. Время может быть увеличено, если требуется обсуждения.

В рамках Игры можно атаковать игроков противника и выводить их из Игры на время до 5 минут.

У каждого из участников к одежде в двух местах (на правом и левом плече) малярным (бумажным) скотчем крепится бумажный стикер, шириной не менее 10 см. и не более 15 см с индивидуальной отметкой команды (например, эмблемой). Эти элементы обозначают «жизнь» участника команды. Во время Игры игроки могут срывать эти элементы.

Индивидуальные метки участникам выдаются непосредственно в Штабе лагеря Игры судейской бригадой, тем самым обеспечивая невозможность ее подделки. Рекомендуется заранее подготовить этот элемент и держать их втайне от участников. Дизайн может быть разработан организаторами самостоятельно.

В случае «боевого столкновения» или боя «один на один» запрещается закрывать рукой индивидуальные метки, прятать их под одежду или амуницию. Запрещено прикрывать индивидуальные метки другими предметами. Обратите внимание, что игроки могут прикрыть метки «встав плечом к плечу» в круг, тем самым полностью закрыв метки команды без возможности ее отрыва, не используя физическую силу. Заранее проговорите запрет на любое прикрытие меток чем угодно. Также запрещается временно снимать метку с целью ввести в заблуждение других участников Игры. За такое нарушение целесообразно дисквалифицировать участника, также как и за агрессивное поведение при отрыве метки, использование силовых и удушающих приемов, ударов и сильных толчков.

Участник, потерявший индивидуальную метку, считается выбывшим из Игры. Он не может принимать участие в выполнении заданий, боевых стычках и т.п. Случайная потеря метки равнозначна ее «отрыву» соперником.

В ходе столкновения могут быть ситуации, при которых метка срывается одновременно или с очень коротким интервалом. В такой ситуации пораженными считаются оба участника команды. Если метка была сорвана участником, с которого она была сорвана раньше, то есть находящегося в состоянии «вне игры» то метка может быть восстановлена на месте посредником.

В случае выбывания из Игры каждый из участников возвращается в Штаб Игры за получением новой метки. При этом период, после которого выбывший участник получает новую метку, составляет 5 минут с момента его доклада о прибытии в Штаб Игры. Исключение составляет ситуация, при которой участнику оказана медицинская помощь, описанная в ролевой модели «медик».

В Штабе Игры ведется фиксация времени прибытия участника, с которого начинается отсчет пятиминутного штрафного времени. Целесообразно использовать для этих целей отдельного организатора с электронным секундомером. По прибытию участника, в таблицу (в электронную или бумажную) заносятся сведения: о команде, фамилия имя участника, время его прибытия (в часах, минутах и секундах). Участнику даётся индивидуальная метка или несколько меток, и приклеиваются на плечо. По истечении 5 минут организатор объявляет фамилию и имя участника и выпускает его в Игру.

Участник, покинувший Штаб игры до команды организатора дисквалифицируется.

Все сорванные в процессе Игры «Индивидуальные метки» хранятся у команды (командира) и сдаются по окончании Игры в Штаб.

Следует подробно объяснить участникам правила «индивидуальных меток», подробно остановившись на примерах и порядке их получения. Игра идет по нелинейному сценарию, т.е. предугадать по какой линии пойдет развитие Игры невозможно. Все зависит от выбранной стратегии и тактики команды. Участникам предоставляется максимальная свобода действий в рамках условий игры, разрешенных и запрещенных действий, а также развилки сценария по условиям заданий.

В рамках нелинейного сценария команды могут сталкиваться неограниченное количество раз. Для предотвращения пассивности команд в рамках сценария необходимо предусмотреть точки, где команды гарантировано пересекаются. Простым решением пересечения команд является одна и та же точка выполнения задания. Вступать или не вступать в боевое столкновение команды решают самостоятельно.

## 5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

### *1 этап. Образовательный блок.*

Все участники команды до начала игры проходят образовательный интенсив, для получения знаний и навыков, необходимых во время прохождения игры.

Все образовательные материалы размещаются на общем доступе.

В образовательные блоки включены следующие темы:

- Тактическая медицина;
- Топография и ориентирование на местности, в том числе с использованием средств навигации;
- Начальная туристическая подготовка;
- Безопасность в городской среде;
- Анализ тактических действий известных полководцев.

## **2 этап. Регистрация участников**

На портале Игры организатор игры от школы/района создает новую игру. В нее добавляет команды участников (необходимо, чтобы на одной площадке количество команд всегда было четным для создания соревновательного эффекта).

Обязательные элементы регистрации:

- дата проведения Игры
- регион проведения
- населенный пункт проведения
- наименование школы
- ФИО и контактные данные организатора Игры
- количество команд
- список участников команд (ФИО/возраст/контактные данные)
- информацию об испытаниях в рамках игры
- информацию об инструкторах (ФИО/функции в рамках Игры).

## **3 этап. Подготовка игры**

Подготовка к игре включает в себя:

1. Формирование организационной группы. Количество участников организационной группы указано минимальное, организатор может увеличить количество по своему усмотрению. В организационную группу необходимо включить:

- руководитель игры – игровая роль Начальник Штаба;
- медицинский работник, который также оценивает правильность выполнения заданий по тактической медицине;
- посредник (2 человека которые следуют с командой, контролируют соблюдение правил игры). Посредник должен быть ознакомлен с правилами проведения игры, местами заданий обеих команд, местами расположения базовых лагерей. Посредник также должен понимать порядок прохождения всех этапов игры, их правила и методику оценки;

–инструктор в Штабе, который ведет подсчет времени участников и выдает новые индивидуальные метки;

–инструктор на разборку и сборку АК. Можно привлечь преподавателя ОБЖ, инструктора военно-патриотического центра, старших воспитанников военно-патриотических кружков, секций, центров и т.п., выпускника школы, отслужившего в рядах ВС РФ;

–инструкторы на испытаниях. Большинство задач на испытаниях не предполагают наличия инструктора, но при наличии возможности на все или отдельные испытания можно поставить инструкторов.

### ***Подготовка места проведения игры***

Предпочтительным местом Игры является лесная или парковая зона, но и в условиях городской среды Игра сохраняет свой интерес и легенду. При выборе территории Игры стоит учитывать возможность составления карты или схемы Игры, в которой явно видны тропинки, дороги, другие объекты с которыми участник может ассоциировать местность. Можно привлечь к Игре клубы туристической направленности, которым уже известна территория. Если такой возможности нет, но карту можно сделать, используя сервис Яндекс. Карты.

Рекомендуемая площадь для игры двух команд 0,25 кв. км. (500м x 500м). Но стоит учитывать, что чем меньше площадка игры, тем быстрее игра проводится, а также возможны более частые боевые столкновения.

В городской среде стоит выбирать место в районе школы, спортивной площадки и т.п. чтобы провести финальную битву на этой площадке. Не стоит использовать асфальтированные или бетонные площадки. Хорошим вариантом покрытия площадки является трава, песок, резиновое покрытие. В момент финальной битвы участники проявляют максимальную активность, поэтому стоит обратить внимание на отсутствие в районе площадки опасных предметов, открытых люков, торчащих металлических элементов, камней и т.п.

Также в районе финальной битвы удобно расположить Штаб игры, в котором размещается руководитель, медик, хронометрист и т.д.

Специальное оборудование для штаба не требуется. Штаб можно обозначить табличкой «Штаб игры» и табличкой с медицинским крестом.

Участники должны понимать, где находится штаб Игры, что там находится медицинский работник. Также рекомендуется иметь в штабе питьевую воду для участников.

### ***Подготовка этапов Игры***

Месторасположение испытаний Игры стоит предварительно наметить на карте. Точки испытаний стоит располагать в местах, которые легко обнаружить, привязать их к явному объекту. Например, просто разместить этап в лесном массиве и указать точку на карте - найти его достаточно тяжело с учетом топографической подготовки, который имеют участники. Удобнее размещать этапы на пересечении тропинок и дорог, на берегу излучины реки, у иного природного объекта. В условиях городской среды ситуация проще, поскольку там более явная топографическая привязка.

В городской среде этапы целесообразно размещать в местах наименьшего скопления людей. Также стоит побеспокоиться о том, чтобы не размещать этапы под окнами жилых домов, где шум может помешать отдыху жителей. В случае если в качестве этапа у вас предусмотрена сборка и разборка автомата рекомендуем размещать один этап на территории школы или на территории другой организации, чтобы не вызывать вопросы у проходящих мимо людей.

Для каждого этапа необходимо подготовить небольшой флажок цвета команды. Флажком обозначается место проведения этапа. Если один этап предусмотрен для двух команд, в этом случае ставится два флажка по цвету команды.

На каждый этап необходимо подготовить конверт, в котором записано задание для команды. Примеры заданий и их описания изложены ниже.

Если на каком-то этапе предусмотрено тестирование, то в конверты запечатываются либо тесты, либо QR код на тест.

В городской среде на каждый этап целесообразнее ставить организатора.

Организаторы игры создают группу в Телеграмм, в которую приглашаются все организаторы для оперативного обмена информацией непосредственно при проведении Игры. В группу должны иметь возможность писать все организаторы.

### ***Расстановка этапов на местности***

За 2–3 часа до начала игры (в зависимости от количества этапов и площади) рекомендуется установить все этапы на местности. При установке этапов обратить внимание на то, чтобы:

- место было установлено в соответствии с картой;
- на этапе присутствовал запечатанный конверт с заданием;
- этап был обозначен флажком;

– произведена вся необходимая разметка, если она предусмотрена заданием.

Затем необходимо разместить в районе базовых лагерей элементы радиоантенны, необходимые для организации связи.

После размещения этапов необходимо пройти их все с посредниками, чтобы они знали четко место расположения этапов.

Последним оборудуется Штаб игры и проверяется наличие медицинской аптечки, канцелярских принадлежностей, конвертов с легендой для каждой команды и необходимым комплектом карты для команд. Их должно быть 2 шт. на команду:

– карта на которой указан базовый лагерь команды;

– карта с указанием этапов игры и мест размещения деталей радиоантенны для организации связи.

### ***Сбор и инструктаж участников***

После того как будут установлены и проверены все этапы игры, с участниками проводится инструктаж по технике безопасности с указанием опасных мест, которые в том числе должны быть отмечены на карте (обрывы, глубокие водоемы и т.п.).

Особое внимание уделить правилам использования Индивидуальной метки и безопасности при ее «отрыве», поэтому на инструктаже в краткой форме необходимо напомнить участникам о правилах игры, уважении друг к другу и сопернику, честности и неагрессивности ведения игры, особенно в поединках.

Командам также запрещается препятывать конверты с заданиями другой команды (в случае если они их нашли первыми).

В инструктаже команд необходимо сделать акцент: *«На игровой площадке есть 2 команды, но эти команды только на время проведения Игры, все действия, которые происходят на площадке происходят только на площадке и во время Игры. За пределами Игры, все ваши роли не действуют».*

### ***Проведение Игры***

До начала Игры необходимо разыграть «цвет» команды и повязать каждому участнику повязку с цветом команды. Перед началом Игры команды выстраиваются на площадке перед штабом. Для начала игры Команды сдают рапорты начальнику Штаба игры о готовности. После этого начальник штаба Игры дает команду: «Равнясь! Смирно! Звучит Гимн Российской Федерации». После того, как прозвучал Гимн, начальник

Штаба Игры, гости поздравляет участников с началом Игры. Затем приглашаются командиры команд для получения конверта в соответствии с цветом команды, в котором находится описание легенды, карта с местом расположения места крушения вертолета, аптечка (в аптечке должны находиться конверты с «элементами лечения игроков задания по медицине, которые необходимо выполнить, а также материалы для их выполнения, если они будут необходимы по условиям задания), палатка для оборудования базового лагеря (палатка не обязательна). Командиры получают индивидуальные метки для участников.

После окончания построения командам дается время на прикрепление индивидуальных меток и нарукавных повязок с цветом команды. Цвет команды целесообразнее разыграть, потому что от этого зависит роль команды в игре.

По сигналу начальника Штаба Игра начинается. Командам запрещено вступать в боевое столкновение до момента прихода их к первой точки на карте.

Примеры задания для выполнения представлены в Приложении «Задания». Стоит обратить внимание: минимальное количество заданий 5. Количество заданий может быть увеличено при соответствии размеров локации условиям Игры. Количество заданий и размеры локации приведены в Приложении «Памятка».

Обязательный блок заданий должен быть связан с командообразованием, топографией, первой помощью, сборкой-разборкой АК, тестом по истории.

### ***Финальный бой***

На данном этапе используем обозначение:

- команда, установившая первой вышку – Команда 1;
- команда противник – Команда 2.

В месте установки вышки обозначаются границы площадки радиусом 15 метров от точки установки условной вышки. Граница может быть обозначена мелом, лентой на земле, малярным скотчем и т.п. Главным условием разметки является безопасность участников, поэтому не стоит делать разметку с использованием торчащих колышков, веревки выше уровня земли и т.п.

Выполнив все задания и собрав все элементы условной вышки, всей команде (если кто-то из членов команды отсутствует или находится на восстановлении или отбывает штрафное время нужно дождаться их возвращения в команду в базовом лагере команды) необходимо выдвинуться

на финальную точку установки условной вышки (марш-бросок) со всеми собранными элементами.

Когда Команда 1 прибывает на заданную точку, она отдает условные элементы вышки и начинается 10-минутный отсчет времени, необходимый для работы вышки ретранслятора. Через посредника передается информация Команде 2 что Команда 1 установила условную вышку, включила ее и приступила к ее защите. Команде 2 необходимо выдвинутся к месту ее установки для ее захвата и обезвреживания. В этот момент Команда 2 может атаковать Команду 1. При этом если члены Команды 2 находятся «вне игры» и находятся на штрафном времени, они могут вступить в игру только по его истечению или, воспользовавшись помощью медика, конвертом (при этом участник может самостоятельно выполнить условия задания в конверте, т.е. оказав себе помощь и сразу же вернуться в игру).

Задача Команды 1 удержать точку, задача Команды 2 захватить точку и вывести из строя вышку. При этом участникам Команды 1 запрещено покидать 15 метровый радиус площадки. Игра продолжается до тех пор, пока в игровом процессе не останется один член Команды 1 или 2, или по истечении времени. Если в Команде 1 на момент истечения времени остался хотя бы 1 человек, считается, что вышка была защищена, и нападавшим не удалось до нее добраться и вывести ее из строя.

Как рассчитать время защиты условной вышки. Как описывалось выше, Штаб игры располагается в непосредственной близости от места проведения Финала. Команде 2 в момент получения информации о том, что Команда 1 установила условную вышку необходимо добраться до места проведения Финала. Предполагается что в этот момент Команда 2 может находиться как в базовом лагере, так и на одном из испытаний Игры. Поэтому, с учетом того, что у организаторов имеется общая карта игры, рекомендуется рассчитать время по формуле:

$$T = 5 + (T1 + T2) / 2$$

Где T1 и T2 рассчитываются по формуле для каждой команды

$$T1 = (s1/170 + s2/170 + sn/170) / n$$

Где s – это расстояние от точки испытания до места проведения Финала, 170 – скорость бега в м/мин

### ***Подведение итогов Игры***

Победу в Игре одерживает команда, выполнившая все задания и сумевшая в финальном бою удержать заданную точку в течении выделенного времени.

После окончания Игры необходимо собрать команды и провести рефлексию с участниками. Важно проговорить итоги игры в формате открытого диалога с участниками:

–Как вы оцениваете игру?

–Какие эмоции вы испытывали?

–Какие навыки вам были необходимы для прохождения Игры?

–Как вам удалось/не удалось выполнить свою роль в команде, что помогло?

–На что была направлена Игра?

–Что следует учесть в следующий раз?

–Кому бы вы сказали спасибо?

Важно также еще раз напомнить участникам, что Игра – это игра и все что было на Игре остается внутри Игры и не переносится во вне игровой формат.

Также необходимо провести анализ с организаторами Игры:

–Какие цели ставились?

–Что получилось сделать?

–Что не получилось сделать и какие варианты для исправления/улучшения данных элементов?

–Что можно сделать дополнительно?

–Достигнуты ли поставленные цели?

### Приложение «Пример карты Игры»



## Приложение «Памятка проведения игры для организаторов»

№	Действие	Отметка выполнения
1	<p>Определение места проведения игры (карты). Местность определяется из расчета: 2 команды по 10-15 человек на площадку 1000*1000 метров. Если 3 команды - коэф. 1.5 на размер площадки Если 4 команды - коэф. 2 на размер площадки</p>	
2	Обследование местности на предмет опасных участков (их нужно ликвидировать или огородить)	
3	<p>Определение наборов заданий: минимальное количество заданий 5 Если 4 команды - коэф. 2 на количество заданий</p>	
4	<p>Создание карты (с обозначением сторон света): карта для каждой команды с обозначением крушения вертолета карта для каждой команды с обозначением этапов испытания, локаций с точками для получения доступа в канал связи и финальной точки Карты должны быть распечатаны</p>	
5	<p>Подготовка необходимого реквизита (из расчета на 2 команды) нашивки с цветовым обозначением команд (жизни): из расчета на каждого члена команды+10 для медика запасных и 10 запасных для штаба 3 малярных скотча широких (для крепления нашивок) 2 палатки туристические (при наличии) вода питьевая для участников (или личные походные бутылки с водой участников) макет автомата АК для сборки/разборки аптечка компас - 2 шт (можно использовать компас в телефоне) конверт с описанием инструкции для команды - 2 комплекта конверты с заданиями на каждый этап QR коды распечатанные с тестами QR код распечатанный, разделенный на 3 части для входа в информационный канал - 2 комплекта</p>	
	<p>Необходимый базовый персонал на 2 команды: руководитель игры – начальник Штаба (учитель физической культуры/советник по воспитанию)- 1 человек; медицинский работник (медицинская сестра школы)- 1 человек; посредник (учитель физической культуры/ОБЖ/трудов)- 2 человека; инструктор в Штабе (учитель физической культуры/ОБЖ/технологии)- 1 человек; инструктор на разборку и сборку АК (учитель физической культуры/ОБЖ/технологии) - 1 человек; инструкторы на испытаниях (этапах); фотограф/видеограф.</p>	

6	Проведение инструктажа на базовом лагере (он должен располагаться в центре игрового поля на равном удалении от двух баз команд) правила безопасности правила игры выдача конвертов с инструкциями	
7	Проведение обратной связи: с участниками с организаторами	
8	Заполнение отчета	

### Приложение «Легенды команд»

*(печатаются и выдаются в конвертах командам: каждой команде своя легенда при построении)*

Общая легенда игры (курсивом отмечены комментарии для организаторов): *«На территории противника произошло крушение вертолета, перевозившего оборудование для установки вышки ретранслятора на линии боевого соприкосновения, усиливающая радиосигнал, что позволит нанести удар беспилотными летательными аппаратами по противнику за линией боевого столкновения. Также в вертолете находилось оборудование для организации радиосвязи. В момент крушения все кейсы с оборудованием выпали из вертолета и разбросаны вдоль линии боевого столкновения. Все кейсы с оборудованием оснащены радиомаяками. Всего кейсов с оборудованием XX штук (количество кейсов может быть увеличено исходя из площади локации проведения Игры и количества команд, подробнее о количестве кейсов и площади локации в приложении «Памятка»)*

*В крушении вертолета выжил посредник нейтральной стороны, он передал вам координаты своего месторасположения и вам необходимо его найти, поскольку он запеленговал все кейсы и нанес места их расположения на карту. Три кейса с оборудованием радиосвязи находятся в районе крушения вертолета, вам их также необходимо найти. Посредник подскажет вам расстояние и направление до каждого элемента». (Обозначается точка, от которой заранее участники идут по азимуту. Целесообразно размещать части радиосвязи в зоне видимости для максимально точного определения азимута и исключения спорных ситуаций).*

Для команд предусмотрены две похожие легенды игры.

## КОМАНДА КРАСНЫЕ

Вы – команда спецназа, которая получила задание найти команду ДРГ (диверсионно-разведывательная группа) противника.

Цель вашей группы: установка вышки - ретранслятора для передачи информации о местонахождении противника и обеспечение ее работы в течение 10 минут. За это время операторы дронов смогут вывести дроны на позиции противника и провести разведку и уничтожение военных объектов. Задача считается выполненной если вышка простояла 10 минут.

Кроме этого, у вас есть задача обнаружить команду ДРГ противника, которая будет действовать скрытно на вашей территории.

Кроме вас в группе присутствует военный советник (посредник), который сопровождает вашу группу, но, не включается в игровой процесс. Посредник перемещается с Капитаном команды.

Игра начинается через 10 минут после окончания инструктажа команд на территории командного пункта игры.

За данное время команда должна:

**Задача № 1:** Определить месторасположение своего военного советника. В точке расположения военного советника разбить базовый лагерь (установить палатку и установить флаг базового лагеря). У военного советника получить карту с обозначением месторасположения всех кейсов с оборудованием.

**Задача № 2:** Определение ролей в группе Капитан (1 человек), Политрук (1 человек), Медик (1 человек), Разведчик (3 человека), Рядовые (оставшиеся участники игры). У каждой роли своя задача на территории:

**Капитан** команды принимает все организационные и тактические решения в рамках проведения игры: распределение ролей всех остальных участников команды, определение тактики ведения игры командой, определение точек размещения флагов (схроны). Команда, выполняет только те действия, которые определит капитан команды;

**Политрук** назначается капитаном. Задача политрука - исполнение обязанностей капитана (в случае разделения команды на несколько частей, или в случае выбывание капитана команды, берет на себя обязанности за тактику ведения игры. Дополнительная задача политрука - работа с картой, которая выдается каждой команде в рамках сценария и нанесение отметок о местоположении противника (отталкиваясь от информации разведчика);

**Медик** назначается капитаном команды и постоянно находится рядом с ним. Медику поручается контроль аптечки и всех медицинских действий в рамках проведения игры. Медик обладает запасом медицинских конвертов (10 штук). В каждом конверте находится задание, которое необходимо выполнить участнику или медику лично (в конверте это указано). Задания связаны со знаниями по тактической медицине.

**Разведчик** назначается капитаном команды. Задача разведчика (скрытно, не попадаясь на глаза команде противника) разведать местонахождение команды противника. Разведчик не обладает возможностью передавать информацию дистанционно и должен перемещаться по карте в точку базирования капитана команды;

**Рядовым** является каждый участник команды, которому капитаном не назначена роль. Рядовые могут сопровождать капитана/политрука/медика или заниматься охраной лагеря (по решению капитана). Рядовые участвуют в командных задачах, которые ставятся перед группой в рамках сценария.

**Задача № 3:** Капитан команды должен дать задание группе найти (согласно карте) местоположение 3 частей QR-кода, который даст команде доступ к информационному каналу. Как только команда получает доступ к информационному каналу она начинает выполнение заданий, обозначенных на карте цифрами (1 2 3 4 5...). Необходимо помнить, что для выполнения заданий на площадке необходимо ОПРЕДЕЛЕННОЕ количество человек.

**Задача № 4:** Группа, выполняя задачи на территории, получает элементы, необходимые для установки вышки ретранслятора. Порядок выполнения командой задач определяется капитаном команды. После получения 5 элементов вышки-ретранслятора группа отправляется в базовый лагерь. В базовом лагере, военный советник (посредник) сообщает об этом руководству, и команда получает координаты последнего элемента, к которому совершает марш-бросок.

**Задача № 5:** Совершив марш-бросок и собрав все 5 элементов, команда перемещается (всей командой) к точке сбора вышки-ретранслятора. Как только команда заходит на территорию установки вышки в информационном канале дается обратный отсчет (10 минут). За это время команда должна удержать площадку. Если, команде удастся удержать позицию в течении данного времени, то операторы дронов смогут вывести дроны на позиции противника и провести разведку и уничтожение военных объектов. По истечению 10 минут команда эвакуируется с территории. Точка эвакуации сообщается военным советником.

## **Дополнительные условия игры**

Условие № 1: На каждом участнике игры располагается игровой элемент, который может быть сорван противником или утерян. В том случае, если элемент сорван или утерян член группы обращается к медику (при наличии талонов, которые обнуляют ожидание возрождения). Если медик не выдал талон (по решению капитана или по причине отсутствия талонов), то возрождение каждого участника осуществляется после того, как он появляется в штабе и отбывает там 5 минут штрафного времени. В связи с этим, срыв игрового элемента тормозит продвижение команды противника.

Условие № 2: В информационном канале, доступ к которому получит группа, на постоянной основе будут публиковаться новостные сводки. Часть из них правдива, а часть ложна. Решение командиров или членов команды – доверять или не доверять этой информации.

Условие № 3: Команда должна принять решение действовать скрытно, специально не вступая в боестолкновения с командой противника или более активно, но также стараться не привлекать к себе лишнего внимания противника.

Условие № 4: Игрок без игрового элемента не может участвовать в процессе игры (передавать информацию, снимать игровые элементы).

Условие № 5: Применение физической силы и нецензурной лексики по отношению к команде противника **СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО**. За нарушение условий участник дисквалифицируется!

## **КОМАНДА СИНИЕ**

Вы – команда ДРГ (диверсионно-разведывательная группа), заброшенная на территорию условного противника.

Цель вашей группы: установка вышки – ретранслятора для передачи информации о местонахождении объектов противника и обеспечение ее работы в течение 10 минут. Задача считается выполненной если вышка простояла 10 минут, именно это время необходимо для обеспечения передачи всей информации командованию.

Кроме этого, у вас есть задача не быть обнаруженным командой спецназа противника.

Кроме вас в группе присутствует военный советник (посредник), который сопровождает вашу группу, но, не включается в игровой процесс. Посредник перемещается с Капитаном команды.

Игра начинается через 10 минут после окончания инструктажа команд на территории командного пункта игры.

За данное время команда должна:

**Задача № 1:** Определить месторасположение своего военного советника. В точке расположения военного советника разбить базовый лагерь (установить палатку и установить флаг базового лагеря). У военного советника получить карту с обозначением месторасположения всех кейсов с оборудованием.

**Задача № 2:** Определение ролей в группе Капитан (1 человек), Политрук (1 человек), Медик (1 человек), Разведчик (3 человека), Рядовые (оставшиеся участники игры). У каждой роли своя задача на территории:

**Капитан** команды принимает все организационные и тактические решения в рамках проведения игры: распределение ролей всех остальных участников команды, определение тактики ведения игры командой, определение точек размещения флагов (схроны). Команда, выполняет только те действия, которые определит капитан команды;

**Политрук** назначается капитаном. Задача политрука - исполнение обязанностей капитана (в случае разделения команды на несколько частей, или в случае выбывание капитана команды, он берет на себя обязанности за тактику ведения игры. Дополнительная задача политрука – работа с картой, которая выдается каждой команде в рамках сценария и нанесение отметок о местоположении противника (отталкиваясь от информации разведчика);

**Медик** назначается капитаном команды и постоянно находится рядом с ним. Медику поручается контроль аптечки и всех медицинских действий в рамках проведения игры. Медик обладает запасом медицинских конвертов (10 штук). В каждом конверте находится задание, которое необходимо выполнить участнику или медику лично (в конверте это указано). Задания связаны со знаниями по тактической медицине.

**Разведчик** назначается капитаном команды. Задача разведчика (скрытно, не попадаясь на глаза команде противника) разведать местонахождение команды противника. Разведчик не обладает возможностью передавать информацию дистанционно и должен перемещаться по карте в точку базирования капитана команды;

**Рядовым** является каждый участник команды, которому капитаном не назначена роль. Рядовые могут сопровождать капитана/политрука/медика или заниматься охраной лагеря (по решению капитана). Рядовые участвуют в командных задачах, которые ставятся перед группой в рамках сценария.

**Задача № 3:** Капитан команды должен дать задание группе найти (согласно карте) местоположение 3 частей QR-кода, который даст команде доступ к информационному каналу. Как только команда получает доступ к информационному каналу она начинает выполнение заданий, обозначенных на карте цифрами (1 2 3 4 5...). Необходимо помнить, что для выполнения каждого задания на площадке необходимо ОПРЕДЕЛЕННОЕ количество человек.

**Задача № 4:** Группа, выполняя задачи на территории, получает элементы, необходимые для установки вышки ретранслятора. Порядок выполнения командой задач определяется капитаном команды. После получения 5 элементов вышки-ретранслятора группа отправляется в базовый лагерь. В базовом лагере, военный советник (посредник) сообщает об этом руководству, и команда получает координаты последнего элемента, к которому совершает марш-бросок.

**Задача № 5:** Совершив марш-бросок и собрав все 5 элементов, команда перемещается (всей командой) к точке сбора вышки-ретранслятора. Как только команда заходит на территорию установки вышки в информационном канале дается обратный отсчет (10 минут). За это время команда должна удержать площадку. Если, команде удастся удержать позицию в течении данного времени, то операторы дронов смогут вывести дроны на позиции противника и провести разведку и уничтожение военных объектов. По истечению 10 минут команда эвакуируется с территории. Точка эвакуации сообщается военным советником.

### **Дополнительные условия игры**

**Условие № 1:** На каждом участнике игры располагается игровой элемент, который может быть сорван противником или утерян. В том случае, если элемент сорван или утерян член группы обращается к медику (при наличии талонов, которые обнуляют ожидание возрождения). Если медик не выдал талон (по решению капитана или по причине отсутствия талонов), то возрождение каждого участника осуществляется, после того, как он появляется в штабе и отбывает 5 минут штрафного времени. В связи с этим, срыв игрового элемента тормозит продвижение команды противника.

**Условие № 2:** В информационном канале, доступ к которому получит группа, на постоянной основе будут публиковаться новостные сводки. Часть из них правдива, а часть ложна. Решение командира или членов команды - доверять или не доверять этой информации.

**Условие № 3:** Команда должна действовать скрытно, специально не вступая в боестолкновения с командой противника.

**Условие № 4:** Игрок без игрового элемента не может участвовать в процессе игры (передавать информацию, снимать игровые элементы).

**Условие № 5:** Применение физической силы и нецензурной лексики по отношению к команде противника **СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО**. За нарушение условий участник дисквалифицируется!

### **Приложение «Задания»**

*(это набор базовых заданий, каждое задание должно быть отдельно запечатано в конверте и находится на локации в соответствии с картой)*

**Задание 1.** Выполняется всеми участниками команды.

Старт игры. Предлагается начать с топографической задачи. В рамках которой участникам необходимо найти место крушения вертолета с посредником. Участникам выдается карта и описание азимутального маршрута движения. Например: «Стартуйте от точки размеченного на земле (мелом, ветками, веревкой),

- двигайтесь по азимуту 130 градусов 150 метров.
- далее двигайтесь по азимуту 210 градусов 200 метров
- далее двигайтесь по азимуту 60 градусов 100 метров
- далее двигайтесь по азимуту 270 градусов 120 метров
- далее двигайтесь по азимуту 10 градусов 200 метров.

В конечной точке находится сам посредник.

Задание интересно тем, что его можно выполнить несколькими путями (озвучивать варианты не надо, команды должны сами определиться или додуматься как:

1. Затратить время на прохождение всего описанного маршрута.
2. Решить математически и определить направление и расстояние и двигаться в конечную точку напрямую.
3. Проложить маршрут сразу на карте, которая имеется у участников, и определить конечную точку и двигаться к ней.

Важно чтобы был четко соблюден масштаб карты!

**Задание 2.** Выполняется всеми участниками команды.

Вы подошли к линии боевого соприкосновения. Вдоль линии натянута колючая проволока, оборудованная сигнализацией, которая срабатывает при прикосновении к ней. Но в ней есть лазейки. Задача команды, используя лазейки перебраться за линию боевого столкновения и начать выполнение задания.

В случае если участник касается проволоки, срабатывает сигнализация и к точке выдвигается охрана.

Команде предоставляется два варианта действий в случае сработки сигнализации:

1. Команда должна вернуться на исходную точку и снова приступить к заданию.

2. Команда остается по другую сторону колючей проволоки, но при этом не может продолжать выполнение задания в течение 5 минут.

Выбор действий возможен 1 раз по решению командира и не может быть изменен в процессе.

Задание считается выполненным, когда вся команда переберется за линию боевого столкновения.

**Задание 3** (участие принимает не менее 7 участников команды)

Ваша группа пришла к точке расположения одной из деталей ретранслятора. Ящик с деталями горит и один из членов Вашей группы, доставая оборудование, получил ожоги. Вам нужно оказать ему медицинскую помощь.

Вы можете выбрать один из двух вариантов решения этой задачи для продолжения действий группы (решение принимается капитаном и медиком группы):

– Взять носилки и отнести пострадавшего в базовый лагерь. Как только пострадавший оказывается на территории лагеря – задача выполнена.

– Взять носилки и отнести пострадавшего в Штаб. Как только пострадавший оказывается на территории Штаба – задача выполнена.

Условия выполнения:

Если носилки остались в лагере, то капитан отправляет часть группы за ними.

Если в группе, на момент получения задачи, находится меньшее количество участников, то группа ждет отстающих/отсутствующих.

**Задание 4.1** (участие принимает не менее 6 участников группы)

Карта – навигатор дала сбой и привела Вашу группу к пустой точке на карте. Здесь нет деталей ретранслятора, вы потеряли время.

Условия выполнения:

Если в группе, на момент получения задачи, находится меньшее количество участников, то группа ждет отстающих/отсутствующих.

**Задание 4.2** (участие принимает не менее 6 участников группы)

Карта – навигатор привела к месту падения детали ретранслятора. Вы можете выполнять следующую задачу.

Условия выполнения:

Если в группе, на момент получения задачи, находится меньшее количество участников, то группа ждет отстающих/отсутствующих.

**Задание 5** (участие принимает не менее 6 участников группы)

Ваша группа пришла к точке расположения одной из деталей ретранслятора. Ящик с деталями находится на противоположной стороне болота. Обойти болото нельзя. На болоте вы видите кочки (обозначены веревкой) и четыре жерди. Вам необходимо по жердям перебраться всей командой на противоположную сторону болота, перекладывая их от одной кочки к другой. Если кто-то из вашей команды наступает в болото вне кочки или срывается с жерди, он считается «утонувшим в болоте» и должен прийти в Штаб для получения новой метки. Медик может использовать конверт для такого участника.

**Задание 6** (участие принимает не менее 7 участников группы)

Пока вы добирались до локации, вам пришлось преодолеть болото. Во время преодоления болота ваше оружие засорилось. Вам нужно очистить оружие. Вы можете выбрать один из двух вариантов решения этой задачи для продолжения действий группы (решение принимается капитаном группы): все присутствующие участники группы разбирают и собирают АК-74 для очистки засорившегося оружия.

Вариант упрощенный. Группа изучает названия деталей АК-74 с помощью инструкции, находящейся в ящике с оружием, и каждый участник группы называет 5 элементов АК-74 показанные инструктором.

Условия выполнения:

Если в группе, на момент получения задачи, находится меньшее количество участников, то группа ждет отстающих/отсутствующих

**Задание 7** (участие принимает не менее 7 участников группы)

Ваша группа находит очередную точку расположения одной из деталей ретранслятора. Деталь расположена на заминированной территории. Вы видите чьи-то следы и понимаете, что кто-то уже проходил по полю, но это может быть ловушка. Следы расположены в пять рядов по три следа в каждом ряду. Один след в ряду заминирован. Задача: перейти минное поле. Если вы наступите на заминированный след - участник подрывается на mine и отправляется в Штаб игры и отбывают пятиминутный штраф. Медику можно воспользоваться конвертом.

Команда может выбрать четыре варианта развития:

– два человек из группы до конца игры отправляется на площадку Штаба и уже не сможет принять участие в выполнении задач группы;

– пять участников группы лишаются игровых элементов и отправляются на площадку Штаба отбывать пятиминутный период штрафного времени (воспользоваться конвертами возрождения без ожидания нельзя); медик передает ВСЕ конверты на возрождение без ожидания в Штаб.

Условия выполнения. Если в группе, на момент получения задачи, находится меньшее количество участников, то группа ждет отстающих/отсутствующих

**Задание 8** (участие принимает не менее 6 участников группы)

Ваша группа по интерактивной карте находит точку расположения одной из деталей ретранслятора. Ящик с деталями упал в катакомбы старинного склепа, расположенного на территории. Для того, чтобы найти ящик, группа должна изучить историю этого места и понять, как пройти к ящику. Команде предлагается два варианта развития событий (решение принимается капитаном группы):

- Выбрать зеленый QR-код и пройти тест по истории региона.
- Выбрать оранжевый QR-код и пройти тест по истории России.

Условия выполнения:

– Во время выполнения задания группа не пользуется телефонами для подсказок к тестам или коммуникации между собой.

– Если в группе, на момент получения задачи, находится меньшее количество участников, то группа ждет отстающих/отсутствующих.

– По окончании прохождения теста группе необходимо сделать скриншот экрана мобильного телефона, который им необходим будет перед финальным этапом.

Задания для конвертов медику

10 заданий, приведённых в соответствии со справочником тактической медицины главного военно-медицинского управления Министерства обороны Российской Федерации:

[https://drive.google.com/drive/folders/11ICh5bFeof6Tiyaj50DmmanhzcgZEPw?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/11ICh5bFeof6Tiyaj50DmmanhzcgZEPw?usp=share_link)

**«Везде исследуйте всечасно, что есть велико и прекрасно»**

**Цели:**

*Общеобразовательная:* знакомство участников с фактами о жизни, достижениях и работе Михаила Ломоносова.

*Развивающая:* развитие творческих и интеллектуальных способностей участников, развитие способности работать в команде. Формирование желания и умения применять исследовательский подход в процессе работы.

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважения к истории своей страны, формирование интереса к жизни и достижениям личностей, внёсших вклад в развитие страны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

**Задачи:**

1. Подготовить площадку для проведения мероприятия, обеспечив наличие 9 точек (столов) в актовом зале.

2. Подготовить информацию о Михаиле Ломоносове для презентации его достижений и интересных фактов из жизни.

3. Составить разноплановые задания для интеллектуальной игры по теме «Наука и культура России», включающие тестовые вопросы, викторину со свободным ответом, работу с картой, задачи на логику и головоломки.

4. Сформировать судейскую комиссию, которая будет проверять правильность выполненных заданий, оценивать ответы участников и подсчитывать баллы.

5. Подвести итоги игры и объявить победителей провести рефлексию.

**Продолжительность мероприятия – 1.5 часа.**

**Техническое и материальное обеспечение:**

– ноутбук, проектор – для подготовки презентации и проведении игры;

– бумага и канцелярские принадлежности для ответов участников.

**Место проведения:** актовый зал. Здесь пройдут оба этапа мероприятия. Первый этап предполагает презентацию личности Михаила Ломоносова и знакомство с интересными сторонами его жизни.

Второй этап включает в себя участие отрядов в интеллектуальной игре по теме «Наука и культура России».

Подготовка места проведения мероприятия предполагает наличие 9 точек (столов) в актовом зале. 8 точек будут закреплены за отрядами, данные столы будут местом, на которых команды отвечают на вопросы и выполняют задания. Последняя точка закреплена за судьями игры, которые проверяют правильность выполненных заданий, оценивают ответы участников, подсчитывают баллы и выявляют победителей.

**Данное мероприятие направлено** на развитие творческих и интеллектуальных способностей. Необходима коммуникация между членами команды, таким образом, у участников формируется способность работы в команде.

**Для проведения мероприятия организаторам необходимо:**

1. Подготовить площадку для проведения мероприятия в соответствии с указанными требованиями (в том числе материальное оснащение).

2. Подготовить информацию для знакомства с личностью Михаила Ломоносова

3. Составить задания для игры. Задания игры должны быть разноплановыми. Возможно проведение игры в несколько этапов. Каждый последующий этап предполагает усложнение заданий, среди которых могут быть задания тестового характера, викторина со свободным ответом, работа с картой, задачи на логику, решение головоломок и другие.

4. Сформировать судейскую комиссию.

В завершении игры судейская комиссия подводит итоги и объявляет победителей.

Приложение 9

### «Наши голоса»

#### **Цели:**

*Общеобразовательная:* знакомство участников с исторической фигурой Фёдора Шаляпина.

*Развивающая:* развитие творческих навыков участников, формирование интереса к отечественной песне, развитие навыков групповой работы. Раскрытие личных талантов участников.

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважения к героям своей страны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

**Задачи:** раскрыть в интересном формате личность Фёдора Шаляпина, создать возможность для самореализации участников и отрядного взаимодействия.

**Техническое обеспечение и оформление:** зал или площадка для музыкального вечера; музыкальное и мультимедийное оборудование (проектор, колонки, микрофоны, музыкальные инструменты и усилители звука при наличии); музыкальное сопровождение мероприятия; тематическое оформление зала; организация места для жюри и таблиц для ведения записей.

**Задания для отрядов:**

– Выбрать и разучить песню всем отрядом, соответствующую тематике смены.

– Снять содержательный видеоклип к песне для трансляции на проекторе.

**Задание для отряда, ответственного за мероприятие.**

Тематически оформить место проведения музыкального вечера «Наши голоса».

Проконтролировать работу мультимедийной аппаратуры.

Выбрать ведущих и подготовить сценарий мероприятия, обязательно включающий литературно-музыкальные зарисовки между выступлениями отрядов.

Подобрать музыкальное сопровождение мероприятия.

Организовать сбор и проверку ответов отрядов в ходе викторины. Ответы пишутся на небольших листочках с названием отряда и по истечении 1 минуты сдаются жюри.

Организовать работу жюри и подвести итоги музыкального вечера. Определить победителей, которые будут награждены орденами им. Фёдора Шалапина на следующий день.

**Ход мероприятия.**

Приветственное слово ведущих и стартовая музыкально-литературная зарисовка.

Музыкальное выступление 1 и 2 отряда

**Викторина**

– Часть 1. Угадайте произведение (1 балл) и автора (1 балл):

– «Полет шмеля» (Николай Римский-Корсаков)

– «Патриотическая песня» (Михаил Глинка)

– «Лебединое озеро» (Пётр Чайковский)

– «Танец рыцарей» (Сергей Прокофьев)

Музыкальное выступление 3 и 4 отряда.

Часть 2. Факты о Фёдоре Шалапине: правда или вымысел (1 балл за правильный ответ).

- Он прекрасно рисовал (правда)
- Он родился в богатой семье (нет)
- Первое его образование – это ветеринар (нет)
- Первое своё выступление он провалил. Выйдя на сцену, он впал в ступор и не произнёс ни слова (правда)
- Он говорил, что родился быть скульптором, если бы не стал певцом, то занимался бы этим (правда)
- В разгар Первой мировой войны (1914-1918) артист открыл на свои деньги 2 госпиталя для лечения раненных воинов, скрыв этот факт от общественности (правда)

Музыкальное выступление 5 и 6 отряда.

Часть 3. Назовите город из песни. (1 балл за правильный ответ).

Используем вступление песен или фонограммы без слов:

- Славный город Кострома из к/ф «Смешарики» (Кострома)
- Самара-городок, ансамбль «Русская песня» (Самара)
- Этот город, группа «Браво» (Москва)
- Вологда, ВИА «Песняры»
- Еду в Магадан, Вася Обломов

Музыкальное выступление 7 и 8 отряда.

Подведение итогов викторины и музыкального вечера «Наши голоса».

Приложение 10

### Тематический день «Быть с Россией»

**Цель** – создание условий для развития у участников смены духовно-нравственных качеств, изучения истории России и родного региона, знакомства с национальными традициями и обычаями народов России, формирования чувства гордости за страну.

#### **Задачи:**

- продолжить формировать патриотическое сознание и любовь к своей стране через знакомство участников смены с национальными традициями народов России;
- повысить интерес к изучению культурного и исторического прошлого родного города и страны;
- создать условия для формирования навыков общения и толерантности через участие детей в совместной деятельности;
- сформировать установку на командное взаимодействие, взаимную поддержку и заботу об общем деле;

– организовать разнообразную общественно-значимую досуговую деятельность детей.

**Ожидаемые результаты тематического дня смены «Быть с Россией»:**

– формирование социально значимых ценностей и качеств личности, таких как толерантность, уважение к разным культурам и мнениям, ответственность и патриотизм;

– формирование чувства причастности к большой стране;

– расширение знаний о богатой истории России, о национальных символах, культуре, традициях и достижениях страны;

– понимание значимости консолидации ресурсов для решения социально значимой деятельности.

**План тематического дня смены «Быть с Россией»**

В тематический день смены «Быть с Россией» входят специально разработанные мероприятия, среди которых линейка, тематические полчаса песни, акция «Письмо другу», классная встреча, ярмарка, концертная программа и вечерний сбор отряда. Характер мероприятий должен быть направлен на трансляцию духовно-нравственных ценностей и вовлечение участников смены в непосредственное содержание и наполнение тематического дня.

Учитывая цели и задачи этапов проведения лагерной смены, а также цели тематического дня смены «Быть с Россией», последний рекомендуется проводить в начале основного периода смены. Решённые к этому моменту задачи знакомства и адаптации позволяют участникам смены выстроить эффективную коммуникацию и взаимодействие со сверстниками и принять активное участие в творческих видах деятельности.

К организации и проведению тематического дня смены «Быть с Россией» привлекаются значимые деятели региона, участники СВО, представители местных органов власти.

**Предварительная подготовка:** репетиция творческих номеров.

Ведущий: Лагерь, внимание! Отрядам приготовиться и сдать рапорт.

В: Торжественная линейка, посвящённая тематическому дню «Быть с Россией», объявляется открытой!

В: Почётное право поднять государственный флаг Российской Федерации предоставляется \_\_\_\_\_ (либо вынос флага знаменной группой). Лагерь, смирно. Звучит государственный гимн Российской Федерации.

**Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага**

В: Вольно!

### **Приветственные слова от приглашённых гостей**

**В:** Сегодня мы погрузимся в историю, культуру и природу нашей прекрасной Родины. Готовы ли вы к увлекательному путешествию?

**Дети:** Да!

**Ведущий:** Отлично! Давайте начнём с нашей великой истории. Все мы знаем, что Россия – одна из самых больших стран в мире. Её территория располагается на двух континентах и омывается множеством морей. Каждый регион нашей страны имеет свои уникальные черты и достопримечательности. Россия славится своими традициями, народным искусством и музыкой. Этническое многообразие нашей страны делает её культуру уникальной и неповторимой. Кроме того, нашей стране также присуща удивительная природа. Россия богата разнообразными ландшафтами, начиная от горных хребтов до бескрайних равнин и величественных рек. И наконец, необходимо вспомнить о наших знаменитых личностях. Россия дала миру множество выдающихся писателей, художников, учёных и спортсменов. Будьте горды своей страной и помните, что каждый из вас – часть этой прекрасной истории.

**В:** Кроме того, у нашей страны есть много символов. Например, Государственный флаг Российской Федерации – это символ единства, силы и гордости нашей страны. Красный цвет символизирует отвагу и смелость наших предков, которые всегда готовы защищать свою Родину. Синий цвет олицетворяет верность и преданность нашим идеалам и ценностям. Белый цвет символизирует чистоту и мир, который мы стремимся сохранить и укрепить. Государственный флаг России – это не просто кусочек ткани, это знамя, под которым мы объединяемся, работаем и строим будущее нашей великой страны. Пусть он всегда будет возвышаться над нами, напоминая о нашей сильной и непоколебимой России!

**В:** Сейчас каждый из вас может загадать заветное желание, и оно обязательно сбудется. Для этого поднимите ваши руки наверх и закройте глаза.

*Флаг проносится над головами детей всего лагеря, чтобы поднятые вверх руки касались его.*

**Творческие детские номера,  
подготовленные участниками смены**

## Тематическое мероприятие «О главном»

**Продолжительность** – 30 мин.

**Необходимые ресурсы:** гитара, музыкальное оформление, слова песен.

**Предварительная подготовка:** не требуется.

Полчаса песни «О главном» включает в себя разучивание и исполнение песен о России, малой Родине, показывающих разнообразие культур, пробуждающих чувства гордости за страну, а также создающих атмосферу единства и патриотизма.

Пример песен:

1. «Наш дом». Слова В. Счастливого, музыка В. Мерцалова;
2. «Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника»;
3. «Родина моя». Слова Р. Рождественского, музыка: Д. Тухманова.

**Акция «Письмо другу»**

**Продолжительность** – 30 мин.

**Необходимые ресурсы:** бланки для писем, конверты, ручки.

**Предварительная подготовка:** не требуется.

Профильные смены Движения Первых проходят во всех регионах страны. Данная акция позволяет объединить незнакомых ребят, создать ощущение причастности к масштабному проекту проведения смен в лагерях по всей России, расширить горизонты представления о стране и помочь приобрести нового друга.

Каждому ребёнку предлагается написать небольшое письмо, в котором он расскажет о себе, своих увлечениях и интересах, регионе проживания, а также сочинить послание и пожелание предполагаемому адресату. По желанию дети могут оставить свои контакты, чтобы получатели писем могли связаться с отправителями. Далее все письма собираются и передаются педагогам другого лагеря. Обмен письмами можно организовать среди разных смен одного лагеря или лагерей внутри одного муниципального образования/региона, либо выйти на межрегиональный уровень.

После проведения акции «Письмо другу» для поддержания интереса к общению и объединению детей предлагается организовать общелагерную почту. У каждого отряда появляется собственный почтовый ящик, и любой желающий может отправить письмо, адресованное кому-то лично или целому коллективу. Такая почта может существовать в течение всей смены с назначением ответственных детей, выполняющих роль почтальонов.

## **Классная встреча**

**Продолжительность** – 1 час.

**Необходимые ресурсы:** поощрительные призы за лучшие вопросы.

**Предварительная подготовка:** не требуется.

«Классные встречи» – проект, в рамках которого успешные и известные люди встречаются с ребятами, рассказывая о себе и своём профессиональном пути, стараются поделиться с детьми опытом и знаниями. Активисты в открытой и неформальной беседе могут задать интересующие вопросы (о личной жизни, карьере и профессиональном успехе героя) или спросить совет в чём-либо.

Ведущими классной встречи могут стать сами участники профильной смены. В качестве гостя можно пригласить значимого и выдающегося человека региона (писатель, спортсмен, учёный, музыкант, педагог, врач и др.). Встреча строится в форме диалога между гостем и участниками смены. В самом начале гость может рассказать о себе, своей деятельности, а также интересные факты из своей биографии, которые были бы интересны детям. Далее участники могут задать вопросы. В конце встречи гость выбирает самые интересные вопросы и поощряет их авторов подарками.

Во время общения можно делать акценты на личности человека, его истории успеха, внесённом вкладе в развитие региона. Кроме того, для проведения «Классной встречи» возможно использование презентационного материала или видеоматериала гостя.

## **Ярмарка «Многообразие в единстве»**

**Продолжительность** – 1,5 часа.

**Необходимые ресурсы:** музыкальное и художественное оформление, костюмы.

**Предварительная подготовка:** каждый отряд организует работу станции, которая раскрывает самобытность одной из национальностей, проживающей на территории Российской Федерации.

Данное мероприятие направлено на формирование у участников смены отношения к России как многонациональной стране, а также на погружение в историю различных культур и традиций. Подготовка и проведение ярмарки подразумевает изучение участниками смены национальных особенностей России.

Каждый из отрядов самостоятельно выбирает регион России и готовит его презентацию. Для подготовки рекомендуется использовать игры, танцы, песни, загадки, частушки, прикладное искусство, костюм, диалекты, характерные для выбранного региона. В начале подготовки

важно убедиться, что выбранные отрядами регионы не повторяются, либо рассматриваются с различных сторон.

Для непосредственного проведения ярмарки «Многообразие в единстве» необходимо разделить каждый отряд на две группы: организующие работу станции и посещающие станции, подготовленные другими отрядами.

В самом начале даётся вводная о проведении ярмарки и правилах её проведения. Во время ярмарки участники свободно перемещаются от станции к станции без маршрута и строгого ограничения по времени. Рекомендуемое время для проведения одной станции – до 10 мин. Если имеется возможность использования различных костюмов, приветствуется в завершении ярмарки дефиле участников.

Пример заданий одной из станций можно найти в приложении.

### **Концертная программа «Россия – мой дом»**

*Продолжительность* – 1,5 часа.

*Необходимые ресурсы:* музыкальное и художественное оформление, клубок ниток.

*Предварительная подготовка:* сольные и отрядные номера.

Праздничная концертная программа «Россия – мой дом» станет ярким эмоциональным завершением тематического дня «Быть с Россией». Дети заранее могут заявиться на выступление как с сольным номером, так и отрядным. Номера могут быть различной творческой направленности и должны отражать тематику концерта и дня в целом.

Рекомендуется выбрать на роль ведущих активных участников смены. Участие в концертной программе позволит детям получить опыт выступления на сцене и реализации своего творческого потенциала.

В завершение концертной программы предлагается сделать следующее символичное действие под финальную песню. Ведущий бросает клубок ниток в зал, участник, принимая его, обматывает нитку вокруг руки и перекидывает клубок в другой конец зала. Так происходит до тех пор, пока клубок ниток не побывает в руках каждого участника.

В завершающей речи ведущего программы следует сделать акцент на единстве и объединении детей, ведь они все живут в одном доме – Россия.

### **Вечерний сбор отряда «Мы вместе»**

*Продолжительность* – 1 час.

*Необходимые ресурсы:* фонарик, гирлянды, символ отряда, украшение помещения, сюрпризы.

**Предварительная подготовка:** не требуется.

Важно заранее настроить и подготовить детей, чтобы создать спокойную доверительную атмосферу для общения. В предварительно украшенную для проведения вечернего сбора отряда комнату приглашаются дети. И в самом начале повторяются правила его проведения:

- говорим о самом важном откровенно;
- обсуждаем не человека, а дела и поступки;
- внимательно слушаем, не перебиваем;
- говорим вполголоса;
- критикуешь – помогай, советуй, предлагай;
- когда человек высказался – благодарим, потерев ладошки друг о друга;

– говорит тот человек, в руках у которого есть символ отряда.

Основой для обсуждения на вечернем сборе отряда может послужить следующая древняя народная притча про метлу.

Жил один старик, и было у него трое сыновей. Братья часто ссорились друг с другом. Старик думает: «Как только умру, сыновья разделятся и разойдутся, и всем будет худо».

Пришло время старику умирать. Позвал он сыновей и велел принести веник. Сыновья подали отцу веник.

Старик говорит:

– Переломите веник.

Сыновья сказали:

– Разве можно веник переломить?

Старик развязал поясок на венике, и прутья рассыпались.

– Ломайте прутья! – сказал старик.

Сыновья все прутья переломали.

Старик говорит:

– Вот и с вами будет то же, что с этим веником. Если вы будете вместе дружно жить, никакая беда вас не одолеет. А как разойдётесь по одному, тогда все пропадёте.

Обсуждение притчи проходит в свободном формате, дети могут высказаться по поводу притчи и рассказать, что она значит для них. Вожатый в конце может подвести итог, что для успеха в любом деле нужна сила, и эта сила – в нашем объединении и единстве.

В конце вечернего сбора важно провести анализ всего дня, вспомнить ключевые события.

- Какое событие сегодня стало для меня самым значимым?

– Что я узнал нового о нашей стране?  
– Что больше всего меня удивило в знакомстве с культурой национальностей?

– Чему я научился новому сегодня?

– Что для меня означает быть вместе? Быть с Россией?

Для запечатления этого дня вожатый может подготовить сюрпризки на память. В завершении можно исполнить отрядную песню и провести ритуалы на прощание.

### **Пример заданий станции в рамках проведения ярмарки «Многообразии в единстве»**

*Костромская область.*

Встречает участников девочка в костюме Снегурочки. Приветствует и кратко рассказывает об истории и особенности региона.

– Здравствуйте, хлебом солью угощаем, так всегда гостей встречаем. А ещё на нашем столе вы часто можете встретить костромской сыр, белые грузди, чёрную соль, ну и куда же без хлебово – это любое первое блюдо, которое можно есть (хлебать).

Знаете ли вы, что Костромская область имеет множество статусов? Например, Кострома – сырная, льняная, ювелирная столица России. Кострома – родина Снегурочки. Кострома – кинематографическая. Кострома – колыбель дома Романовых, «жемчужина» Золотого кольца и многое другое. Но для начала попробуйте отгадать, как зовут жителей у нас?

#### **Костромич**

Костромчанин

Костромянин

Играть все любят, и взрослые, и дети. Сейчас мы вас научим играть в несколько наших любимых.

*Игра «Заплетайся плетень».*

Играющие делятся на две равные по силам команды – зайцы и плетень. Чертят две параллельные линии – коридор шириной 10-15 см. Игроки – плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы – на одном из концов площадки. Дети – плетень читают:

Заяц, заяц не войдет  
В наш зеленый огород!  
Плетень, заплетайся,  
Зайцы лезут, спасайся!

При последнем слове зайцы бегут к плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят:

«Идиназад, влес, осинкупогрызи!». Иони выбывают из игры. Дети–плетень поворачиваются лицом к зайцам и читают:

«Не войдет и другой раз,  
Нас плетень от зайцев спас!».

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого меняются ролями.

Правила игры: побеждает та группа, которая переловит всех зайцев при меньшем количестве заповов.

*Игра «Кострома».*

– А ну, честной народ, становись в хоровод!

*Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится водящий – Кострома. Играющие идут по кругу и говорят слова нараспев.*

Ах, где ты, моя Кострома,

Ах, где, государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Нитки пряду!

*Дети ходят в хороводе и пальчиками показывают,  
как будто прядут.*

Ах, где ты, моя Кострома,

Ах, где, государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Клубки мотаю!

*Дети ходят в хороводе и показывают,  
как мотают клубки.*

Ах, где ты, моя Кострома,

Ах, где, государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Поработала – пообедаю!

*Дети ходят в хороводе и показывают,  
как едят ложкой.*

Ах, где ты, моя Кострома,  
Ах, где, государыня моя?  
Дома, Кострома?  
Кострома: Дома!  
Дети: Что делаешь?  
Кострома: Легла, да уснула...

*Дети ходят в хороводе, сложили ладошки  
и как будто спят.*

*(Тихо)* Ах, где ты, моя Кострома,  
Ах, где, государыня моя?  
Дома, Кострома?  
Кострома: Дома!  
Дети: Что делаешь?  
Кострома: Проснулась – попрыгаю!

*Все дети прыгают.*

Ах, где ты, моя Кострома,  
Ах, где, государыня моя?  
Дома, Кострома?  
Кострома: Дома!  
Дети: Что делаешь?  
Кострома: Сейчас догонять вас буду!

*Все разбежались, кто куда.*

Дети разбегаются в разные стороны, водящий догоняет, первый пойманный становится Костромой. Игра повторяется.

Кроме того, Костромская область раскинулась на 500 км и занимает площадь в более 60 000 квадратных метров, а это означает, что диалектов очень много и даже внутри одной области не все друг друга могут сразу понять. Попробуйте догадаться, что могут означать следующие слова.

**Ревит** – ревёт, плачет.

**Больничка** – больничный лист.

**Отдайся (отдайсь)** – отойди.

**Катулька** – накатанный тротуар, ледянка.

**Прибираться** – делать уборку в доме.

**Баский, баской, баско** – красивый, нарядный.

**Басалай** – озорник, сорванец.

**Взбулгачить** – взбудоражить.

**Ветреет** (о выстиранном белье) – сушится.

**Льва** – ручей; низкое место, подтопляемое водой; лужа на дорогах после дождя.

**Мерековать** – думать, размышлять.

**Навздеваться** – надеть на себя что-то лишнее, слишком тепло одеться.

**Перемываха** – одежда для переодевания.

**Позобать** – поесть, а **зазобался** – подавился.

**Сгоношить** – сделать что-то быстро, на скорую руку, из старого переделать.

**Торгаться** – пытаться открыть дверь, стучаться в дверь.

Приложение 11

### «Искусство дипломатии»

#### **Цели:**

*Общеобразовательные:* знакомство участников с исторической фигурой Александра Горчакова.

*Развивающие:* развитие творческих и интеллектуальных способностей участников, формирование интереса к дипломатии и международным отношениям, развитие способности работать в команде. Формирование желания и умения применять исследовательский подход в процессе работы. Повышение уровня знаний участников о дипломатии и процессе ведения переговоров.

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважения к истории своей страны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

#### **Задачи:**

1. Подготовить участников к дебатам, предоставив им вопросы для обсуждения и подготовки ответов.

2. Разделить участников на команды и назначить представителей для участия в дебатах.

3. Развить навыки стратегического ведения переговоров, способствовать обсуждению сложностей и особенностей дипломатии.

4. Провести дебаты в трёх раундах, включая оглашение позиции сторон, вопросы противоположной стороне и вопросы из зала.

5. Определить победителей дебатов на основе решения жюри.

б. Организовать совместное обсуждение отрядами вопросов, связанных с процессом ведения переговоров, сложностями и особенностями дипломатии, а также личностью Александра Горчакова.

**Продолжительность мероприятия** – 1.5 часа.

**Техническое и материальное обеспечение:**

– ноутбук, проектор – для подготовки презентации (при необходимости);

– столы для организации пространства.

**Место проведения:** помещение, в котором будут размещены 4 зоны. Первый этап предполагает знакомство с исторической фигурой Александра Горчакова. На данном этапе участники жеребьёвкой разделяются на две стороны: одна сторона будет представлять интересы России, другая сторона – Турции. Отрядам выдаются два вопроса для предстоящих дебатов (Приложение 8.1). В предоставленное для подготовки время им будет необходимо подготовить:

– стратегию ведения переговоров

– вопросы противоположной стороне

– ответы на потенциальные вопросы противоположной стороны, а также вопросы из зала.

На дебаты выставляются 2 представителя от одного отряда. Остальные представители отряда являются наблюдателями, которые могут задавать вопросы противоположной стороне. Таким образом, в одной зоне располагаются 4 представителя от двух разных отрядов. Помимо 4 представителей у каждой зоны находятся два члена жюри. Решение по победителям принимает жюри.

*Дебаты проходят в три раунда:*

1. Оглашение общей позиции стороны по теме.

2. Вопросы противоположной стороне. Каждая сторона задаёт противоположной не более 3 вопросов, затем слово передаётся другой команде. После того как стороны задали друг другу вопросы, они получают 5 минут на коллективное обсуждение с остальными членами команды вариантов ответа. По истечении времени команды приступают к ответам на заданные вопросы.

3. Вопросы из зала. В данном раунде наблюдатели одной стороны задают вопросы представителям другой команды, при этом времени на обсуждение ответов не даётся. Команда, получившая вопрос, должна дать на него ответ сразу. Вопросы задаются поочерёдно по принципу «перестрелки».

Формат дебатов проходит в два круга. Первый круг предполагает обсуждение темы №1, второй круг – тема № 2.

В качестве завершения мероприятия предлагается организовать совместное обсуждение отрядами вопросов, касающихся процесса ведения переговоров, сложностей и особенностей дипломатии, а также вопросов о личности Александра Горчакова.

**Для проведения мероприятия организаторам необходимо:**

1. Подготовить площадку для проведения мероприятия в соответствии с указанными требованиями (в том числе материальное оснащение).

2. Подготовить информацию для знакомства с личностью Александра Горчакова.

3. Сформировать судейскую комиссию.

4. Организовать пространство для завершения (совместного обсуждения).

**Тема № 1.** Дипломатические усилия: стороны могут обсудить шаги, которые оба государства должны предпринять для поддержания или улучшения своих отношений в XIX веке, включая мирные договоры и формирование союзов.

**Позиция России:** Турция должна отказаться от претензий на русское побережье Чёрного моря, предоставить автономию, а по возможности, и независимость славянским народам на Балканах.

**Позиция Турции:** Россия должна отказаться от своего влияния на Балканский полуостров и предоставить право беспопылинной торговли на Крымском полуострове для Турции.

**Тема № 2.** Влияние европейских держав. Участники дебатов должны обсудить вопрос о роли крупных европейских держав, таких как Великобритания и Франция, в развитии отношений между Россией и Турцией в XIX веке.

**Позиция России:** отказ от вмешательства государств в независимую политику обоих государств.

**Позиция Турции:** необходимость привлечения третьей стороны для разрешения конфликтов между Россией и Турцией.

## «Кинофестиваль»

### Цели:

*Общеобразовательная:* знакомство участников с исторической фигурой Александра Роу.

*Развивающая:* Развитие творческих навыков участников, формирование интереса к отечественной кинокультуре, развитие навыков групповой работы. Раскрытие личных талантов участников.

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважения к героям своей страны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

**Задачи:** раскрыть в интересном формате личность Александра Роу, создать возможность для самореализации участников и отрядной работы.

### Техническое обеспечение и оформление.

- Зал с местами для всех отрядов.
- Мультимедийное оборудование (проектор, колонки, микрофоны).
- Музыкальное сопровождение мероприятия (фоновая музыка, фанфары, музыка для конкурсов).
- Тематическое оформление зала в стиле Кинопремии.
- Организация места для жюри и таблиц для ведения записей.

### Задания для отрядов.

– Придумать рекламный ролик про патриотизм в форме сценки длительностью не более 2 минут. В сценке обязательно должен быть логотип, музыкальная «отбивка» – короткая музыкальная фраза с вокальной пропевкой – или слоган.

– Снять горизонтальный ролик, длительностью 3-5 минут на тему «Если бы мы жили в сказке Александра Роу». Видео должно соответствовать техническим требованиям установленной на базе аппаратуры. Необходимо заранее сообщить отрядам доступные форматы видеозаписи и аудиокодека.

– Создать наряды для главных героев фильма для красной дорожки. Одежда должна быть элегантной и торжественной и при этом соответствовать сказочной тематике.

### Задание для ответственного за мероприятие отряда:

Тематически оформить место проведения кинофестиваля.

Оформить вход к месту проведения в виде красной дорожки и организовать фото и видеосъёмку главных актёров. Выбрать интервьюера и подготовить каверзные вопросы актёрам при встрече на дорожке.

Сообщить отрядам технические характеристики видео.

Проконтролировать сдачу видео ответственному методисту и возможность его воспроизведения на проекторе минимум за 30 минут до начала мероприятия.

Выбрать ведущих и подготовить сценарий мероприятия, обязательно включающий следующие блоки:

- встречу главных актёров на красной дорожке и мини-интервью;
- приветственное слово гостям, рассказ о кинофестивале и творчестве Александра Роу;
- «связки» между выступлениями отрядов;
- подведение итогов фестиваля, награждение за лучшие образы красной дорожки.

Подобрать музыкальное сопровождение всего фестиваля.

Организовать работу жюри и подвести итоги кинофестиваля. Определить победителей, которые будут награждены орденами им. Александра Роу на следующий день.

### **Ход мероприятия.**

Все отряды собираются у входа в кинозал, перед которым расстелена красная дорожка. Главные герои фильмов каждого отряда проходят, как кинозвезды, по дорожке, где их встречают папарацци и ведущий, который задаёт несколько вопросов об их фильмах, карьере и т.п.

После дефиле актёров все проходят в зал. Ведущий говорит приветственное слово. Затем начинается презентация фильмов от отрядов.

*Видеоролик 1 отряда*

*Видеоролик 2 отряда*

Рекламная пауза: посмотрим сценки 3 отрядов с рекламой.

*Видеоролик 3 отряда*

*Видеоролик 4 отряда*

Игра с залом «Поймай звезду». Ведущий или его помощник предлагает размяться и попробовать поймать звезду. Одна рука ведущего расположена горизонтально и изображает горизонт. Вторая, с растопыренными пальцами, находится над горизонтом и изображает звезду. Но во время звездопадов она может упасть. Как только рука ведущего сжимается и падает вниз (под линию горизонта), зрители должны её поймать – хлопнув. Так ведущий то водит рукой над горизонтом, то спускается к нему, пытаясь обмануть зрителей, то резко падает вниз. Ведущий роняет звёздочку все чаще, и зал выходит на бурные овации.

*Видеоролик 5 отряда*

*Видеоролик 6 отряда*

Рекламная пауза: смотрим сценки 3 отрядов.

*Видеоролик 7 отряда*

*Видеоролик 8 отряда*

Дефиле актёров в костюмах и выбор лучших образов.

Подведение итогов фестиваля.

Приложение 13

### «Быть волонтером – значит делать!»

#### **Цели:**

*Общеобразовательные:* знакомство участников с исторической фигурой Риммы Ивановой. Знакомство и проба себя в проектной деятельности. *Развивающая:* Развитие творческих навыков участников, формирование интереса к волонтерской деятельности, развитие навыков групповой и проектной работы. Раскрытие личных талантов участников.

*Воспитательная:* Воспитание чувства патриотизма и уважения к героям своей страны, воспитание самостоятельности и ответственности, активной гражданской позиции. Определение объектов добровольческой деятельности и собственной волонтерской позиции.

**Задачи:** раскрыть в интересном формате личность Риммы Ивановой. Раскрыть понятие волонтерства, показать аспекты его проявления. Создать возможность для самореализации участников и отрядной работы. Обучить ребят и дать возможность первой пробы себя в проектной деятельности.

#### **Техническое обеспечение и оформление:**

- Зал с местами для всех отрядов, которые могут трансформироваться как в зрительный зал, так и в места для групповой работы отрядов.
- Мультимедийное оборудование (проектор, колонки, микрофоны).
- Музыкальное сопровождение мероприятия (фоновая музыка, сигнал старта и финиша работы).
- Организация места работы экспертов.
- Организация места для жюри и таблиц для ведения записей.
- Бумага и ручки для оформления идей и проектов каждого отряда.

#### **Задания для отрядов.**

Заданий для отрядов к проектному интенсиву нет.

Задание для ответственного за мероприятие отряда: организовать пространство с местами для всех отрядов, которые могут трансформироваться как в зрительный зал, так и в места для групповой работы отрядов.

Организация места работы экспертов.

Контроль работы мультимедийного оборудования.

Подготовка канцтоваров для работы отрядов над проектами.

Подобрать музыкальное сопровождение проектного интенсива, сигнал к старту и окончанию работы по блокам.

Совместно с ответственным педагогом оформить мультимедиа презентацию по каждому тематическому блоку проектного интенсива.

Организовать работу жюри и подвести итоги, выбрав лучшие проекты. Определить победителей, которые будут награждены орденами им. Риммы Ивановой на следующий день.

### **Ход мероприятия.**

Ведение проектного интенсива предлагается отдать ответственному методисту или пригласить внешнего эксперта.

Ведущий знакомит участников с тем, что такое проект и алгоритмом его создания, и предлагает каждому отряду по итогам интенсива разработать волонтерский проект, который им интересно было бы организовать у себя на местах (в учебных заведениях или других общественных пространствах) по возвращении из лагеря. Интенсив делится на теоретические и практические блоки.

Этап 1.1 (10 минут). Определение ведущим понятия «проект» и «волонтерство». На стыке их формирования появляется понятие «волонтерский проект».

Проект – это ограниченная во времени совокупность действий, направленная на создание продукта или услуги.

Волонтерство – это добровольная деятельность на благо человеку, группе людей, организации, природе, стране без расчёта на материальное вознаграждение.

Этап 1.2 (15 минут). Работа отрядами по поиску идеи волонтерского проекта. Работаем по методике «Мозгового штурма». *Приложение Б.* Составляем список проблем и идей, как их решить.

Этап 2.1 (20 минут). Ведущий обозначает критерии отсева идеи:

- актуальность решаемой проблемы (есть ли такая проблема);
- личная значимость для самих волонтеров проекта, насколько им самим интересна сфера и формат приложения собственных усилий;
- реалистичность идеи с точки зрения человеческих, временных, материальных, финансовых и административных ресурсов, которыми располагают сами участники.

Этап 2:2 (15 минут). Отряды отсеивают идеи по предложенным критериям и выбирают одну, для которой будут создавать проект.

Этап 3.1 (20 минут). Пояснение ведущим структуры проекта.

- Цель проекта (ставим по технологии SMART):

Цель должна быть конкретной, измеримой, достижимой, актуальной / реалистичной и ограниченной во времени.

- Задачи проекта. За счет чего будет достигаться цель проекта.

- Пошаговый план реализации (кто, когда и что делает)

Шаги реализации проекта	Ответственный	Сроки

Необходимые ресурсы. Перечисление необходимых человеческих, временных, материальных, финансовых, административных и прочих ресурсов, которыми располагают сами участники или которые необходимо привлечь. Если команда не располагает ресурсами, то необходимо описать источники и пути их привлечения.

Тип ресурса	Источник

Смета

Необходимое материально-техническое обеспечение	Количество	Сумма

Этап 3.2 (30 минут). Отряды готовят проекты по структуре.

Этап 4. (30 минут). Защита проектов у экспертов. Каждый отряд должен презентовать проект как минимум трём экспертам и получить обратную связь с целью доработки его по полученным комментариям.

В качестве экспертов могут выступать члены педагогического отряда или приглашённые эксперты из сферы молодёжной политики, общественных организаций, волонтерских организаций и социально ориентированных проектов (9-12 человек).

Этап 4.1 (20 минут). Доработка проектов и подготовка устной презентации на 5 минут от каждого проекта.

Перерыв на ужин с 19:00 до 19:30.

Этап 5. Презентация финальных проектов. 5 минут выступление и 5 минут на вопросы для каждого отряда.

Подведение итогов проектного интенсива.

**Целевые установки тематического дня смены  
«Быть в Движении»**

**Цель** тематического дня «Быть в движении» – создание условий для формирования у участников смены представления о назначении Движения Первых, чувства причастности к движению детей и молодёжи и понимания личного вклада участников в социально значимую деятельность.

**Задачи:**

- сформировать условия для получения участниками смены опыта организации деятельности, который они смогут реализовать в своем первичном отделении;
- мотивировать участников смены на деятельность в Движении Первых на основе духовно-нравственных традиционных российских ценностей, миссии и ценностей Движение Первых, на осознанную социально значимую деятельность;
- сформировать установку на командное взаимодействие, взаимную поддержку и заботу об общем деле в процессе деятельности в Движении Первых и его первичных отделениях;
- познакомить участников с основными направлениями деятельности и флагманскими проектами Движения Первых.

**Ожидаемые результаты тематического дня смены «Быть в Движении»:**

- участники смены понимают содержание миссии и ценностей Движения Первых;
- участники смены знают перечень и содержание ключевых направлений и проектов Движения Первых;
- участниками смены осуществлён предварительный выбор направления Движение Первых, в котором они планируют развиваться;
- участники смены понимают значимость консолидации ресурсов для решения социально значимой проблематики в рамках деятельности Движение Первых;
- у участников смены сформировано чувство причастности к «Движению Первых»;

- участники смены получили опыт организации деятельности, который они смогут реализовать в своём первичном отделении;
- участники смены готовы популяризировать деятельность «Движения Первых», формировать положительный образ организации среди сверстников.

### **План тематического дня смены «Быть в Движении»**

В тематический день смены «Мы в Движении» входят специально разработанные мероприятия, среди которых линейка, классная встреча, проектная сессия, коллективное творческое дело и вечерний сбор отряда. Характер мероприятий должен обеспечивать вовлечение участников смены в продуктивную коммуникацию со сверстниками и взрослыми, понимание её целей и механизмов.

Учитывая цели и задачи этапов проведения лагерной смены, а также цели тематического дня «Быть в Движении», последний рекомендуется проводить в завершении основного периода смены. Решённые к этому моменту задачи участия в совместной деятельности со сверстниками, реализации себя, установлении дружеских связей между участниками смены позволят выбрать направление деятельности Движение Первых, в котором участники планируют развиваться, найти единомышленников в выбранном направлении и обсудить возможности взаимодействия в своих образовательных организациях, первичных отделениях.

К организации и проведению тематического дня смены «Быть в Движении» привлекаются председатели советов региональных отделений Движения Первых, актив первичных отделений региона, образовательных организаций, организаций отдыха детей и их оздоровления, в которых реализуется смена.

Для визуального оформления мероприятий следует использовать официальную символику Движения Первых, перейдя по QR-коду, размещённому в конце методических рекомендаций.

**Рекомендации по проведению ключевых мероприятий тематического дня «Быть в Движении»**

**Торжественная линейка Первых**

***Продолжительность*** – 30 минут.

***Необходимые ресурсы:*** музыкальное оформление, государственный гимн Российской Федерации, государственный флаг Российской Федерации, специально подготовленные шаблоны частей пазла по числу

отрядов лагеря (шаблоны будут использованы для создания единого объекта, поэтому желательно выполнить части достаточно крупного размера, одна деталь размером А-2), карточки с ценностями Движения Первых.

**Предварительная подготовка:** репетиция с ведущими линейки и танцевальной группой флешмоба Движения Первых.

Примерный план проведения линейки.

**Ведущими могут стать активисты Движения Первых.**

1) Приветствие ведущих и сдача рапорта.

Ведущий: Лагерь, внимание! Отрядам приготовиться и сдать рапорт.

В: Торжественная линейка, посвящённая тематическому дню Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых», объявляется открытой.

В: Сегодня особый день, ведь быть в Движении для нас не просто слова. Мы объединяемся вместе, чтобы обеспечить России великое будущее, чтобы сделать достойной и счастливой жизнь всех поколений, чтобы менять мир к лучшему!

В: В течение всего дня нас ждёт множество активностей, во время которых мы сможем лучше узнать о Движении Первых, определить возможности для личного развития в нём и спроектировать деятельность ваших первичных отделений.

2) В: Почетное право поднять Государственный флаг Российской Федерации предоставляется \_\_\_\_\_ (*либо вынос флага знаменной группой*). Лагерь, смирно. Звучит Государственный гимн Российской Федерации.

*Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага.*

В: Вольно!

3) Приветственные слова от приглашённых гостей (глав муниципалитетов/руководителей органов образования/молодежной политики/специалистов регионального, местного отделения).

4) Стихотворение читают по четверостишью участники смены.

Движение Первых потому зовется так,  
Что каждый в чём-то первый на планете,  
Ты волю собери внутри в кулак,  
Ведь только ты за жизнь свою в ответе.  
Дерзай, не бойся пробовать творить,  
Ты ещё только ищешь свою тропку,  
И не спеши ты детство торопить,

И пусть шаги твои ещё так робки,  
Ты не страшись, что не такой, как все,  
Ведь тех, кто славится великими делами,  
Сначала тоже не могли понять совсем,  
С их непривычными тогда мечтами.  
И лишь с годами, осознав вполне,  
Величье замысла и красоту свершенья,  
Их гений признан был с другими наравне,  
Открытие достойно восхищенья.  
Как знать, быть может и тебе судьба  
Пророчит стать отцом больших открытий,  
А начинается все с малого шажка,  
Вот с этих незначительных событий.  
Ты первый, как и все дети вокруг,  
Не гений может, но ты уникален,  
Поэтому иди вперёд мой друг,  
В мир, что прекрасен так и многогранен.

*Галина Логинова*

**В:** Быть Первым – почётное звание, когда ты готов быть впереди и вести за собой других, вдохновлять на новые свершения и не бояться брать на себя ответственность. У Первых есть особая миссия:

- Быть с Россией,
- Быть человеком,
- Быть вместе,
- Быть в движении,
- Быть первыми.

**В:** В течение всего дня мы будем говорить о Движении Первых и его ценностях. В честь этого мы запускаем задание дня «Мы – часть большего!». В рамках него отрядам необходимо представить одну из ценностей Движения Первых на части шаблона общего пазла в виде рисунка. А уже вечером мы сможем собрать этот пазл и увидеть полную картину ценностей Движения Первых.

*Отряды получают карточку с ценностью и шаблон пазла. Если отрядов меньше по количеству, чем ценностей, то один отряд может взять несколько. Кроме того, педагогический состав также является участниками данного задания.*

Ценности Движение Первых:

- Взаимопомощь и взаимоуважение.
- Единство народов России.

- Историческая память.
- Добро и справедливость.
- Мечта.
- Созидательный труд.
- Жизнь и достоинство.
- Патриотизм.
- Дружба.
- Служение Отечеству.
- Крепкая семья.

*Детские творческие номера*

В: Я в движении

- Мы в движении (*лагерь отвечает хором*)

В: Мы в движении

- Всегда в движении (*лагерь отвечает хором*)

*Флешмоб Движения Первых*

### **Классная встреча с председателем Совета регионального отделения движения детей и молодёжи**

***Продолжительность*** – 1 час.

***Необходимые ресурсы:*** поощрительные призы за лучшие вопросы.

***Предварительная подготовка:*** не требуется.

«Классные встречи» – проект, в рамках которого успешные и известные люди встречаются с ребятами, рассказывая о себе и своём профессиональном пути, стараются поделиться с детьми опытом и знаниями. Активисты в открытой и неформальной беседе могут задать интересующие вопросы (о личной жизни, карьере и профессиональном успехе героя) или спросить совет в чём-либо.

Ведущими классной встречи могут стать сами участники профильной смены. Встреча выстраивается в форме диалога между представителем Движения Первых и участниками смены. В самом начале гость может рассказать о себе и факты о Движении Первых, которые были бы интересны детям. Далее участники могут задать вопросы. В конце встречи гость выбирает самые интересные вопросы и поощряет их авторов подарками.

Во время общения можно делать акценты на личности человека, его истории успеха, становлении его в Движении Первых. Кроме того, для проведения «Классной встречи» возможно использование брендбука проекта, презентационного материала или видеоматериала гостя.

## Проектная сессия «Открывая горизонты»

Продолжительность – 2 часа.

Необходимые ресурсы: бланки команд, таблички станций, канцтовары (ручки, фломастеры, бумага А4, ватманы, цветная бумага, картон, клей, скотч).

Предварительная подготовка: разделение отрядов по первичным/местным/региональным отделениям или близлежащим регионам.

Перед началом проектной сессии участникам профильной смены предлагается познакомиться с флагманскими проектами Движения Первых. Знакомство проходит в свободном порядке, в формате ярмарки. Для этого необходимо заранее подготовить ведущих станций из числа детей, которые желательно были участниками данных проектов.

Ведущим необходимо рассказать о проекте, возможном участии в нём, а также рассказать о собственном опыте, впечатлениях и достижениях. Остальные участники в свободном порядке переходят от станции к станции, узнают о проектах, задают интересующие их вопросы.

Далее для проведения проектной сессии желательно разделить всех участников не по отрядам, а по первичным отделениям, либо муниципальным образованиям. Это повысит эффективность мероприятия на этапе последствий, когда дети смогут реализовать проектные идеи на практике в своем первичном отделении.

Несмотря на разнообразие и масштаб Всероссийских проектов и форумов, одной из важнейших единиц в структуре Движения Первых является именно первичное отделение. Оно может быть образовано на базе любого учреждения, где есть дети и молодёжь от 6 до 25 лет, и задаёт темп и направление работы всего Движения Первых. Первичное отделение собранием Совета определяет приоритетные направления развития, утверждает структуру внутреннего самоуправления и план мероприятий.

В процессе данной проектной сессии команды смогут разработать конкретное мероприятие и в дальнейшем реализовать его у себя на месте в первичном или местном отделении. Проектная сессия состоит из 5-ти

этапов. Этап	Краткое описание	Длительность этапа
1	Знакомство с флагманскими проектами Движения Первых в свободном режиме в формате ярмарки. Флагманские проекты Движения Первых: 1) Всероссийский конкурс «Большая перемена»	20 минут

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
1 (продолжение)	<p>Конкурс предоставляет возможность молодым людям проявить свои способности. В конкурсе оцениваются знания и навыки, которые пригодятся детям и подросткам в современном мире: умение работать в команде, способность находить нестандартные решения в сложных ситуациях, творческое мышление</p> <p>2) Всероссийский проект «Хранители истории» В рамках проекта участники не просто изучают историю памятных мест, а и посещают их, облагораживая и проводя косметическое восстановление архитектуры. Хранители истории также могут нести почетный памятный караул на местах. Кроме того, параллельно участники разрабатывают федеральную платформу интерактивной карты памятных мест.</p> <p>3) Военно-патриотическая игра «Зарница 2.0» Новый формат «Зарницы» включает в себя современные тенденции развития. Это технологичные испытания, управление дронами и работа с радиостанциями. На онлайн-платформе игры участники проходят обучения, испытания, выбирают роль, наиболее близкую своим интересам</p> <p>4) Всероссийский проект «Вызов Первых» Мультиспортивные состязания, встречи и вызовы, которые помогают найти занятие спортом по душе и получить жизненно важные навыки, такие как работа с собственным весом и развитие координации. Дисциплины, включенные в проект, доступны в каждой школе и колледже, их можно выполнять даже на перемене: планка, подтягивания, классики, упражнения со скакалкой, а тренироваться и готовиться участники могут на семейных фестивалях Движения Первых вместе с родными и близкими.</p> <p>5) Всероссийский чемпионат пилотирования дронов «Пилоты будущего» Соревнования по управлению беспилотными летательными аппаратами. Чемпионат направлен на получение востребованных навыков и компетенций разработки и управления дронами и их дальнейшее совершенствования</p> <p>6) Всероссийский проект «Школьная классика» Проект Движения Первых и Театрального института имени Бориса Щукина для тех, кто хочет создать в своей школе театр, развить его и попасть на большую сцену. В рамках проекта проходят мастер-классы и творческие встречи с профессионалами в сфере театральной деятельности, повышение квалификации и методические рекомендации для педагогов, а также показы детских спектаклей и театральные фестивали.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- организация фотовыставки «Тайна фотоснимка»;</li> <li>- турнир по вязанию туристских узлов;</li> </ul>	20 минут

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
1 (продолжение)	<p>- создание книги туристских рекордов «Первых»;</p> <p>- история одним кадром «Я возьму с собой в поход...»;</p> <p>- проведение походов выходного дня, посвящение в туристы.</p> <p>7) Всероссийский проект «Звучи»  Данный проект для всех, кто не равнодушен к музыке. «Звучи» формирует настоящее музыкального сообщества и возрождает хоровую традицию, участники получают возможность не только развивать свои музыкальные таланты, но и выступить на больших сценах со знаменитыми артистами.  Кроме того, каждый желающий может попробовать себя в качестве автора своих музыкальных произведений.</p> <p>8) Всероссийский проект «МедиаПритяжение»  Всероссийский проект «МедиаПритяжение» – это уникальный проект для юных журналистов, блогеров, видеографов, дизайнеров и медиацентров общеобразовательных организаций. Проект включает в себя образовательную и конкурсную составляющую. Участники проходят информационно-просветительский курс, выполняют конкурсные задания и борются за уникальные возможности и призы.  Благодаря этому проекту формируется единая детская редакция страны, которая проходит стажировки в ведущих медиакомпаниях России, а также мастер-классы от лидеров индустрии.</p> <p>9) Всероссийский проект «Первая помощь»  Проект позволяет получить основные навыки оказания первой помощи в различных ситуациях. Участникам предлагается пройти информационно-просветительский онлайн-курс и мастер-классы по обучению навыкам оказания первой помощи. Помимо участников, наставники Движения Первых также могут пройти обучение на младших инструкторов Российского красного креста.  Продемонстрировать полученные знания и навыки можно на семейных чемпионатах, региональных и Всероссийских чемпионатах по оказанию первой помощи</p> <p>10) Всероссийский проект «Благо твори»  «Благо твори» объединяет всех неравнодушных людей, которые готовы творить добрые дела и помогать другим. Учащимся и педагогам предлагается пройти информационно-просветительский курс про волонтерство, а также создать свой волонтерский отряд Первых.  Помимо обучения участникам ежемесячно даются задания, по итогам которых выбираются лучшие волонтерские отряды. Также проект «Благо твори» предусматривает регулярные волонтерские активности, например добрые субботы, создание социальных роликов, настольных игр, комиксов и т.д.</p>	20 минут

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
1 (продолжение)	<p>11) Походное Движение Первых Походное Движение Первых проводится круглогодично. В рамках движения проводятся:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– приключенческая краеведческая игра по спортивному ориентированию;</li> <li>– встречи с руководителями туристских клубов;</li> <li>– конкурс рисунков из топографических знаков;</li> </ul> <p>12) Всероссийский проект «Юннаты Первых» Благодаря проекту «Юннаты Первых» каждый из ребят может стать частью большого юннатского объединения и все вместе заботиться о животных и растениях, изучать природу, участвовать в экспедициях. Участникам предлагается создать свой клуб юных натуралистов и расширить знания участников в науке, исследованиях, экологическом волонтерстве, заняться экспедиционно-исследовательской деятельности.</p>	20 минут
2	<p>Деление на команды и объяснение правил сессии. Внутри команды в формате мозгового штурма происходит первичное оформление своего проекта: определение проблемы, на решение которой будет направлен проект, а также генерация идеи её предварительного решения. Идею и вариант решения необходимо описать, указав название своего проекта (цикла мероприятий, акции, обучающей программы и т.д.), направление Движения, к которому он относится, форму реализации, дату проведения, отличительную черту от уже имеющихся решений. Далее командам необходимо защитить идею проекта у методиста на её соответствие миссии и ценностям Движения, получить одобрение для перехода ко второму этапу работы.</p>	15 минут
3	<p>Проработка выбранного решения в команде, детализация. Команды посещают станции, на которых выполняют задания и получают баллы. Максимальное количество баллов, которое можно получить на одной станции – 10, где 1 балл дается за не полностью выполненное задание или результат, не относящийся, к содержанию разрабатываемого проекта, а 10 баллов означает, что задание выполнено полностью и соответствует всем критериям. Участники в командах могут разделиться и параллельно проходить все станции. Наименование станций и задания: «Команда» Необходимо придумать и презентовать состав своей команды, которая будет реализовывать мероприятие. Количество человек, пол, возраст, вид деятельности, качества и роли в команде. Кроме того, можно выделить структуру их взаимодействия и подчинения.</p>	45 минут

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
3 (продолжение)	<p>«Собственный стиль»</p> <p>На этой станции командам необходимо разработать стиль проекта (оформление, слоган, атрибутика, логотип) и показать макеты наработок.</p> <p>«Реклама»</p> <p>Важно, чтобы о проектах первичного отделения знало как можно больше людей. Для привлечения целевой аудитории своего проекта командам необходимо выбрать формат рекламы (плакат, стих, песня, видео), придумать ее содержание и реализовать. Здесь приветствуются любые творческие идеи, например ребята могут нарисовать афишу, объявить в микрофон о проводимой акции или подготовить, привлекающие внимание, листовки.</p> <p>«Партнёры»</p> <p>На данной станции участникам необходимо определить партнёров реализации своего проекта, а также презентовать структуру взаимодействия с ними. Если выбранные партнеры реально присутствуют на смене (например, другое первичное отделение), то можно разыграть сцену договора с потенциальным партнёром.</p> <p>«План действий»</p> <p>Для успешной реализации проекта важна его детальная подготовка, продумывание каждого этапа. Задача на этой станции – прописать план подготовки и задачи на каждом этапе с указанием ответственных лиц за их реализацию.</p>	45 минут
4	<p>Презентация идей, предложение доработок, голосование участников за понравившийся проект.</p> <p>Все подготовленные на станциях материалы команда собирает воедино и готовит двух человек, кто будет презентовать проект. Команды с остальными участниками (не презентующими) свободно перемещаются между стендами проектов, знакомятся с идеями и предлагают свои.</p> <p>Далее происходит голосование. У каждой команды есть 1 голос для голосования за понравившийся проект, при этом голосовать за свой проект нельзя.</p>	20 минут
5	<p>Подведение итогов.</p> <p>Происходит общий подсчет баллов, заработанных на всех станциях, и определяется лучший проект. Также объявляется приз зрительских симпатий по итогам презентаций.</p>	10 минут

### ***Правила обсуждения:***

1. Активно участвуйте в обсуждениях и разработке мероприятия, подключая к этому участников всей вашей команды.

2. Уважайте мнение и идеи других участников и не прерывайте их, когда они высказывают свои мысли.

3. Принимайте все решения коллективно после обсуждения и анализа всех возможных вариантов.

4. Старайтесь думать нестандартно и придумывать интересные пути решения.

5. Помните об уникальном опыте каждого, старайтесь опираться на сильные стороны членов вашей команды.

6. Исходите из реальных возможностей команды.

### **Коллективно-творческое дело «Быть в Движении»**

**Продолжительность** – 1,5 часа.

**Необходимые ресурсы:** карточки с направлениями Движения Первых для жеребьёвки, музыкальное и художественное оформление.

**Предварительная подготовка:** презентация направлений Движения Первых, жеребьёвка.

Коллективно-творческое дело построено на подготовке визиток участников, в которых они представляют одно из направлений движения. Если отрядов меньше, чем количество направлений, некоторые из них можно объединить в одну визитку, либо выбрать приоритетные для данной лагерной смены. Регламент каждого выступления – 5-7 минут, для оформления выступления можно использовать аудио- и видеоряд. Выступления должны отвечать следующим критериям: креативность, массовость выступления, художественное оформление, информативность, соответствие теме. Для разработки сценария и проведения мероприятия рекомендуется выбрать участников из актива лагерной смены.

Ведущие поочерёдно приглашают на сцену отряды, представляя их направление. Приветствуются игры с залом и творческие связки между выступлениями. Ярким и смысловым завершением мероприятия станет номер в формате агитбригады, рассказывающий о разнообразии направлений Движения Первых, подготовленный педагогическим отрядом.

#### **1. «Образование и знания».**

Учиться – нам не привыкать,

Сложнее – хорошо учиться.

Всего нельзя, конечно, знать,

Но нужно к этому стремиться.

## **2. «Наука и технологии»**

Нет, без научных технологий  
Не обойтись сегодня нам.  
Своих открытий на пороге  
Стоим, войдя в Науки храм.

## **3. «Труд, профессия и своё дело»**

Профессий тысячи таятся  
В людских премудрых закромах.  
И хоть глаза твои боятся,  
Пусть дело спорится в руках.

## **4. «Культура и искусство»**

Нет ничего прекрасней чувства  
Само прекрасное творить,  
Культуру, творчество, искусство  
Стране и ближнему дарить.

## **5. «Волонтерство и добровольчество»**

Спроси себя: чего ты стоишь?  
Чтоб воду в ступе не толочь,  
Придём мы первыми на помощь  
Ко всем, кому должны помочь.

## **6. «Патриотизм и историческая память»**

Движенье наше – молодое,  
Но память гордую хранит.  
Поспорит вряд ли кто со мною:  
Россия снова победит!

## **7. «Спорт»**

Быстрее, выше и сильнее! –  
Мы побеждать во всём должны.  
Движенье Первых тем важнее,  
Чем ты полезней для страны.

## **8. «Здоровый образ жизни»**

В здоровом теле – дух здоровый!  
Ценней здоровья в жизни нет.  
Здоровье – главная основа  
Твоих свершений и побед!

### **9. «Медиа и коммуникации».**

Мир цифровых коммуникаций

Однажды всех с ума сведёт.

Порядок с кем и как общаться

Движение Первых наведёт.

### **10. «Дипломатия и международные отношения».**

Кто был далёким – близким станет,

Лишь стоит душу отворить.

Движение Первых точно знает,

Как силу с правдою сдружить.

### **11. «Экология и охрана природы».**

Мертва природа без движения,

Без Первых – скучен мир и сер.

Проблем не счесть, но есть решение:

Беречь планету, например.

### **12. «Туризм и путешествия».**

На свете много стран чудесных,

Но выбираем мы одну.

Движению Первых интересно

Любить и знать свою страну.

Движение Первых – это класс!

Движение Первых – это сила!

Страна надеется на нас!

На нас надеется Россия!

*Токарев Геннадий Николаевич*

## **Посвящение в Первые**

**Продолжительность** – 30 мин.

**Необходимые ресурсы:** значки Движения Первых или другая доступная атрибутика с символикой Движения Первых.

**Предварительная подготовка:** нет.

Посвящение проходит в формате линейки с построением и сдачей рапорта о построении отрядов. Важно создать атмосферу значимости и особенности события, исключая формальный подход. Это момент, который должен обязательно остаться в памяти у всех участников смены.

Примерный сценарий проведения посвящения:

Вынос флага Российской Федерации знамённой группой, сдача рапорта о построении отрядов.

Стихотворение читают сами участники смены:

Если вы есть – будьте первыми,  
Первыми, кем бы вы ни были.  
Из песен – лучшими песнями,  
Из книг – настоящими книгами.

Первыми будьте и только!  
Песенными, как моря.  
Лучше второго художника  
Первый маляр.

Спросят вас оробело:  
«Кто же тогда останется,  
Если все будут первыми,  
Кто пойдёт в замыкающих?»

А вы трусливых не слушайте,  
Вы их сдуйте как пену,  
Если вы есть – будьте лучшими,  
Если вы есть – будьте первыми!

Если вы есть – попробуйте  
Горечь зелёных побегов,  
Примериваясь, потрогайте  
Великую ношу первых.

Как самое неизбежное  
Взвалите её на плечи.  
Если вы есть – будьте первыми,  
Первым труднее и легче!

*Роберт Рождественский*

В: Если вы есть будьте первыми! Сегодня исторический момент, когда каждый сможет принять для себя решение и изменить свою жизнь, взять на себя обязательства и открыть новые горизонты, вступив в Движение Первых.

**Напутственное слово председателя Совета регионального отделения.**

В: Вступая в Движение детей и молодёжи, мы принимаем на себя обязательства разделять и защищать общие ценности.

*От каждого отряда представители выходят с оформленными в течение дня частичками пазла с ценностями Движения Первых и рассказывают о ней.*

**Жизнь и достоинство.** Участники Движения в первую очередь ценят жизнь каждого человека. Берегут чувство собственного достоинства и заботятся о сохранении достоинства окружающих.

**Патриотизм.** Участники Движения любят свою Родину – Россию. Любовь к стране проявляется в делах и поступках.

**Дружба.** Движение – источник дружбы для каждого из участников. Вступая в Движение, каждый может найти себе друзей близких по убеждениям, увлечениям, интересам и возрасту. В Движении друзья всегда рядом.

**Добро и справедливость.** Участники Движения действуют по справедливости, распространяют добро, считают доброту качеством сильных людей. Внутренний голос каждого говорит нам, что только добрые дела меняют жизнь к лучшему.

**Мечта.** Участники Движения умеют мечтать и воплощать свои мечты в жизнь. Смелые мечты открывают человеку новые возможности, а человечеству – неизведанные горизонты.

**Созидательный труд.** Каждый участник Движения своим трудом приносит пользу: создаёт новое качество своих знаний, умений и навыков, применяет их во благо своей семьи, Движения и всей страны.

**Взаимопомощь и взаимоуважение.** Участники Движения действуют как одна команда, помогая друг другу в учебе, труде, поиске и раскрытии таланта каждого. Плечом к плечу преодолевают трудности. Уважают особенности каждого участника Движения, создавая пространство равных возможностей.

**Единство народов России.** Участники Движения, являясь новыми поколениями многонационального и многоконфессионального народа России, уважают культуру, традиции, обычаи и верования друг друга. Это уникальное достояние нашей страны: народов много, Родина – одна.

**Историческая память.** Участники Движения изучают, знают и защищают историю России, противостоят любым попыткам её искажения и очернения. Берегут память о защитниках Отечества.

**Служение Отечеству.** Участники Движения объединены с Отечеством одной судьбой. Каждый на своем месте готовит себя к служению Отечеству и ответственности за его будущее.

**Крепкая семья.** Участники Движения разделяют традиционные семейные ценности. Гордятся российской культурой отцовства и материнства. Уважают многодетность. Помогают младшим, заботятся в семье о бабушках и дедушках.

В: На утренней торжественной линейке каждый отряд получил задание дня «Мы – часть большего», и теперь мы можем объединиться и собрать единый пазл. Каждый из нас разделяет ценности Движения, становится его частью.

В: Педагоги нашего лагеря неслучайно также участвовали в задании этого дня, потому что разделяют общие ценности Движения, которое включает и старших наставников. Они позволяют нам двигаться дальше, развиваться и будут всегда рядом, когда это необходимо.

В: Вступая в ряды Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодёжи «Движение первых» перед лицом своих товарищей, торжественно обещаю:

Быть честным и справедливым.

*Обещаю! (отвечают все хором).*

Быть благородным и ответственным.

*Обещаю! (отвечают все хором).*

Уважать старших и верить в дружбу.

*Обещаю! (отвечают все хором).*

Клянусь любить свою Родину и крепить её величие трудом, добром и верностью.

*Клянусь! (отвечают все хором 3 раза).*

В: Движение Первых – это команда единомышленников, готовых совместным трудом добиваться всевозможных высот. Это дружба, взаимопомощь и уважение. Будь с нами! Будь в Движении!

В: Каждый из вас может теперь с гордостью носить значок Первого. Это отличительный знак, который будет напоминать о вашем обещании.

Значки могут прикреплять старшие младшим, те, кто уже был посвящён в Первые.

В завершении исполняются традиционные для данного лагеря песни.

**Вечерний сбор отряда «Быть Первым – труднее и легче»**

**Продолжительность** – 1 час.

**Необходимые ресурсы:** фонарик, гирлянды, символ отряда, украшение помещения, сюрпризки.

**Предварительная подготовка:** оформить место проведения вечернего сбора отряда.

Важно заранее настроить и подготовить детей, чтобы создать спокойную доверительную атмосферу для общения. В предварительно украшенную для проведения вечернего сбора отряда в комнату приглашаются дети. И в самом начале повторяются правила его проведения:

- говорим о самом важном откровенно;
- обсуждаем не человека, а дела и поступки;
- внимательно слушаем, не перебиваем;
- говорим вполголоса;
- критикуешь – помогай, советуй, предлагай;
- когда человек высказался – благодарим, потеряв ладошки друг об друга;
- говорит тот человек, в руках у которого есть символ отряда.

**Основой для обсуждения на вечернем сборе отряда является легенда о маленьком фонарщике.**

«Послушайте!

Ведь, если звезды зажигаются –  
Значит это кому-нибудь нужно».

«Но не только в этом дело, а еще и в том,  
Что по небу ходит кто-то, эти звезды зажигая,  
Чтоб до самого рассвета им гореть, едва мигая.  
Кто не знаю, но предполагаю,

Что бродит маленький фонарщик от звезды к звезде»

В те времена, когда фонари зажигали огнем, по улицам каждый вечер ходили фонарщики и приносили свет в каждый переулочек. В то время жил маленький фонарщик, он был низенького роста, невзрачный старичок. Каждый вечер он ходил по переулкам и чиркал спичкой по своей подошве, зажигая фонари, каждая темная улочка становилась светлей обычного. Семьи у него не было, он был тихий, незаметный, люди, живущие рядом, не знали о нем ничего; дети насмехались, обзывая карликом, а взрослые называли лодырем, поэтому он предпочитал выходить на улицу только по вечерам, зажигать фонари, а после любоваться ночным небом.

Каждый раз, чиркая спичкой по подошве, маленький фонарщик уменьшался в росте, однажды к нему подошел незнакомец и спросил: «Как ты можешь так жить? Ведь ты совсем исчезнешь, ты для людей не жалеешь жизни, а они ничего взамен, лишь оскорбления. Несправедливо, неправильно». На что маленький фонарщик ответил: «Если

я не буду зажигать фонари, то люди останутся без света. А как же они без света? Если кто ночью пойдет по темной улице, разве он дойдет до дома? Так до утра и будет блуждать. Справедливо разве? А свет на улице будет, тот человек до дома дойдет, а в глубине души спасибо скажет, и мне спокойней будет».

Так и продолжал маленький старичок чиркать спичкой по подошве и уменьшаться, пока вовсе не исчез. Никто и не заметил, что не стало маленького пожилого человечка, только все сразу заметили, что вечерами стало очень темно.

Обсуждение легенды проходит в свободном формате, дети могут высказаться по поводу легенды и рассказать, что она значит для них. Вожатый в конце может подвести итог о том, что каждый человек в этой жизни играет значимую роль, и даже если того сам не замечает, вносит в жизнь других свет, и если не станет одного, то другим, возможно, в жизни станет темнее.

После обсуждения легенды вожатый просит провести аналогию между маленьким фонарщиком и Первыми:

– Что их может объединять?

– Готовы ли вы, как фонарщик, чем-то пожертвовать ради других, ради своего коллектива?

– Чем я могу быть полезен другим, первичному отделению, Движению Первых в целом?

– Быть первым – труднее или легче?

В конце вечернего сбора важно провести анализ всего дня, вспомнить ключевые события и сделать акцент на посвящение в Первые. Для запечатления этого момента вожатый может подготовить сюрпризы на память об этом дне, о напоминании тех обещаний, которые давали ребята как символ единения с Движением Первых и отрядом. В завершении промолжняют и со-трудную песню и провести ритуалы прощания.

### **QR-код на дополнительные методические рекомендации.**

По нему вы можете найти:

- брендбук Движения Первых;
- музыкальные композиции;
- карточки для проектной сессии «Открывая горизонты»;
- основные документы Движение Первых;
- инструкция по регистрации на платформе «Будь в Движении».



**«Доска почёта»****Цели:**

*Общеобразовательная:* знакомство участников с историческими личностями – советскими тружениками тыла и их вкладом в победу в Великой Отечественной войне;

*Развивающая:* развитие лидерских способностей, коммуникативных и творческих навыков, развитие способности работать в команде. Формирование желания и умения применять исследовательский подход в процессе работы;

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважения к истории своей страны, сохранение памяти о событиях и героях Великой Отечественной Войны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

**Задачи:**

1. Представить вклад тружеников тыла в победу в Великой Отечественной войне и познакомить все отряды с известными историческими личностями по данной теме.

2. Создать «Доски почёта», посвящённые отдельным труженикам тыла, а также содержащие подробную информацию о той или иной личности в творческой форме.

3. Подготовиться к презентации своей работы. Представить остальным участникам свои «доски почёта»

4. Сформировать судейскую комиссию, которая будет оценивать творческие задания участников.

**Продолжительность мероприятия – 2 часа.**

**Техническое и материальное обеспечение:**

В случае представления личности в формате презентации необходимы ноутбук и проектор.

Ватманы (каждому отряду по 1 шт.), канцелярские принадлежности – для создания «доски почёта».

**Данное мероприятие направлено** на развитие лидерских способностей, коммуникативных и творческих навыков, развитие способности работать в команде, а также на формирование умения применять исследовательский подход в процессе работы. Мероприятие разделено на два основных этапа.

**Первый этап** предполагает знакомство участников с историей тыла во время Великой Отечественной войны. Отряд, ответственный за

мероприятие, должен рассказать о единстве тыла и фронта, о вкладе тыла в Великую победу. Кроме того, необходимо упомянуть о самих тружениках тыла.

На **первом этапе** отрядам выдаётся **задание**. Для этого отряду, ответственному за проведение мероприятия, необходимо заранее найти и выбрать 8 тружеников тыла. Каждому отряду будет выдана данная историческая личность. Отрядам необходимо будет подготовить «Доски почёта», посвящённые отдельным труженикам тыла. «Доски почёта» выполняются на ватмане в свободной творческой форме и должны содержать подробную информацию о той или иной личности в творческой форме.

**Необходимое содержание:**

1. Фамилия, имя и отчество
2. Дата и место рождения
3. Место работы
4. Чем отличился, какой вклад в Великую победу он внёс?
5. Заслуги, медали, награды
6. Другие важные и особенные моменты жизни

**Второй этап** мероприятия предполагает участие отрядов в презентации своих работ. За отведённое на выступление время (**не более 3 минут**) отряду необходимо представить проделанную работу, с помощью неё рассказать о том или ином труженике тыла, его заслугах и вкладе в Великую победу.

В завершение мероприятия **экспертная комиссия, которую организаторы собирают и представляют участникам заранее**, должна выбрать наиболее успешные выступления и огласить результаты.

Приложение 16

**«Отряд в гостях у отряда»**

**Цели:**

*Общеобразовательные:* знакомство с советскими художниками и раскрытие понятия патриотизма через труд.

*Развивающая:* развитие навыков поиска и систематизации информации, творческой, групповой и проектной работы.

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважения к героям своей страны, совершившим трудовой подвиг, воспитание готовности к труду.

**Задачи:** а) ознакомить участников с художественными произведениями, транслирующими ценности труда, трудового служения народу,

мужества и героизма, готовности к созиданию; б) вовлечь ребят в активную позицию по поиску и структурированию информации; в) создать возможность для творческой групповой работы участников; г) создать тёплую атмосферу для общения и знакомства между отрядами.

#### **Техническое обеспечение и оформление:**

- Каждый отряд самостоятельно оформляет своё отрядное место.
- Каждому отряду необходимо предоставить все необходимое обеспечение для их формата презентации (проектор, музыкальная колонка, канцтовары, ткани и элементы оформления).

#### **Задания для отрядов.**

- Тематически оформить своё отрядное место.
- Придумать церемонию встречи гостей.
- Подготовить театральную зарисовку на 10 минут о событиях, предшествующих и непосредственно изображённых на картине, напрямую не называя её. Сцена должна заканчиваться фиксацией живой картины. Отряду, пришедшему в гости, предлагается угадать произведение и назвать автора.

- Придумать творческое задание для гостей на 5-7 минут на тему изобразительного искусства.

- Сделать 4 подарка для отрядов, к которым они придут в гости.

*Каждый отряд получает одну из 8 картин:*

- Савинова С.Ф. «Дети войны»
- Ермолаева Г.П. «Тыл – фронту»
- Бевзенко И., «Молодые сталевары»
- Самохвалов А., «Женщина со сверлом»
- Ткачёв А.П., Ткачёв С.П., «Горький хлеб»
- Пластов А., «Ужин трактористов»
- Яблонская Т., «Хлеб»
- Дейнека А., «На стройке новых цехов»

#### **Задание для ответственного за мероприятие отряда:**

Каждому отряду предоставить все необходимое для презентации (музыкальная колонка, канцтовары, ткани и элементы оформления).

Организовать звуковой сигнал для перехода отрядов каждые 25 минут (+5 минут на переход).

Маршрутный лист для каждого отряда из расчёта, что они смогут попасть только к 4 отрядам.

Организовать работу жюри. Ребята делятся на 8 групп и распределяются по отрядам, формируя, таким образом, жюри. По сигналу

переходят к новому отряду (каждая группа жюри успеет посетить 4 отряда). Каждый член жюри оценивает выступление по 5 бальной системе по следующим критериям:

- Соответствие тематике и заданию
- Командная работа и сплочённость отряда
- Творческий подход.

Далее все данные собираются и считается средняя оценка. По итогам оценок определяются победители, которые будут награждены орденами им. Виктора Васнецова на следующий день.

### **Ход мероприятия.**

Каждый отряд делится на две части: команда, которая остаётся на отрядном месте и презентует всю подготовленную программу встречи отрядов, и команда, путешествующая по другим отрядам по маршрутному листу.

Отряды приходят в гости к первому отряду в маршрутном листе. Встречающий отряд проводит:

- церемонию встречи гостей;
- показывает театральную зарисовку на 10 минут. Предлагает отряду, пришедшему в гости, угадать произведение и назвать автора;
- даёт творческое задание для гостей на 10 минут на тему изобразительного искусства.

Гости вручают подарок и по сигналу переходят к следующему отряду.

Приложение 17

## **«Методика проведения диагностики психоэмоционального состояния»**

**Цель:** развитие коллектива и создание комфортных условий для жизни и реализации ребёнка во временном коллективе.

**Задачи:** создать обстановку для доверительного общения в группе, объяснить значимость проведения мероприятия, доступно рассказать о стадиях развития коллектива и плюсах его развития, донести до ребят мысль о том, что они также ответственны за развитие коллектива.

### **Техническое обеспечение:**

- Отрядное место или помещение, где ребята не будут отвлекаться на других участников смены;
- Бумага и ручки для каждого ребёнка в отряде;
- Ватман для фиксации стадии развития коллектива.

Диагностика проводится три раза: в конце организационного периода, в середине смены и в заключительный период смены (3, 15 дни). Это необходимо для отслеживания динамики развития коллектива педагогом и самими ребятами.

Вожатый предлагает ребятам подписать листок и нарисовать на нем шкалу от 0 до 10, где «0» – это невыносимо плохо, «5» – нормально, «10» – максимально комфортно. Поясняет, что эти листки увидит только он и ответы будут анонимными. Затем вожатый просит ребят отметить галочкой на шкале, как он себя ощущает в отряде. Если отметка находится ниже «10», то написать, что коллектив может сделать, чтобы в следующий раз отметка оказалась на «10».

Вожатый собирает листки и анонимно зачитывает только текст, который написали ребята. Далее отряду предлагается обсудить следующие вопросы:

- Насколько сложно выполнить эти просьбы?
- Удивило ли вас что-то из прочитанного?
- Будем ли мы теперь более внимательно относиться друг к другу?
- Как вы считаете, сколько человек поставили «10» (тут можно сказать реальную цифру, если успеть посчитать).

\*После анализа листки забирает вожатый для дальнейшей индивидуальной работы.

– Как вы считаете, могут ли все в коллективе поставить «10»? Этот вопрос является подводкой к диагностике стадии развития коллектива. Вожатый рассказывает, что в развитом коллективе комфортно всем участниками и только в наших силах его создать. Педагог рассказывает ребятам варианты развития коллектива по А.Н. Лутошкину и предлагает всем вместе оценить, каким сейчас является их отряд.

**Ступень первая.** «Песчаная россыпь» (номинальная группа). Не так уж редко встречаются на нашем пути песчаные россыпи. Посмотришь – сколько песчинок собрано вместе, и в то же время каждая из них сама по себе. Подует ветерок – отнесёт часть песка, что лежит с краю подальше, дунет ветер посильней – разнесёт песок в стороны, пока кто-нибудь не сгребёт его в кучу. Бывает так и в человеческих группах, специально организованных или возникших по воле обстоятельств. Вроде все вместе, а в то же время каждый человек сам по себе. Нет «сцепления» между людьми. В одном случае они не стремятся пойти друг другу навстречу, в другом – не желают находить общих интересов, общего языка. Нет здесь того стержня, авторитетного центра, вокруг которого происходило бы объединение, сплочение

людей, где бы каждый чувствовал, что он нужен другому, а также сам нуждается во внимании других. А пока «песчаная россыпь» не приносит ни радости, ни удовлетворения тем, кто её составляет.

**Ступень вторая.** «Мягкая глина» (группа-ассоциация). Известно, что мягкая глина – материал, который сравнительно легко поддается воздействию и из него можно лепить различные изделия. В руках хорошего мастера (а таким может быть в группе и формальный лидер детского объединения, и просто авторитетный школьник, и классный руководитель или руководитель кружка) этот материал превращается в красивый сосуд, в прекрасное изделие. Но если к нему не приложить усилий, то он может оставаться и простым куском глины. На этой ступени более заметны усилия по сплочению коллектива, хотя это могут быть только первые шаги. Не все получается, нет достаточного опыта взаимодействия, взаимопомощи, достижение какой-либо цели происходит с трудом. Скрепляющим звеном зачастую являются формальная дисциплина и требования старших. Отношения в основном доброжелательные, хотя не скажешь, что ребята всегда внимательны друг к другу, предупредительны, готовы прийти друг другу на помощь. Если это и происходит, то изредка. Здесь существуют замкнутые приятельские группировки, которые мало общаются между собой. Настоящего, хорошего организатора пока нет, или он не может себя проявить, или просто ему трудно, так как некому поддержать его.

**Ступень третья.** «Мерцающий маяк» (группа-кооперация). В штормящем море мерцающий маяк и начинающему и опытному мореходу приносит уверенность, что курс выбран правильно. Важно только быть внимательным, не потерять световые всплески из виду. Заметьте, маяк не горит постоянным светом, а периодически выбрасывает пучки света, как бы говоря: «Я здесь, я готов прийти на помощь».

Формирующийся в группе коллектив тоже подаёт каждому сигналы «так держать» и каждому готов прийти на помощь. В такой группе преобладает желание трудиться сообща, помогать друг другу, дружить. Но желание – это ещё не все. Дружба, взаимопомощь требуют постоянного горения, а не одиночных, пусть даже очень частных вспышек. В то же время в группе уже есть на кого опереться. Авторитетны «смотрители маяка» – актив. Можно обратить внимание и на то, что группа выделяется среди других групп своей «непохожестью», индивидуальностью.

Однако встречающиеся трудности часто прекращают деятельность группы. Недостаточно проявляется инициатива, редко вносятся

предложения по улучшению дел не только у себя в группе, но и во всей школе. Видим проявления активности всплесками, да и то не у всех.

**Ступень четвертая.** «Алый парус» (группа-автономия). Алый парус – символ устремлённости вперёд, творческой беспокойности, дружеской верности, долга. Здесь живут и действуют по принципу «один за всех и все за одного». Дружеское участие и заинтересованность делами друг друга сочетаются с принципиальностью и взаимной требовательностью. Командный состав парусника – знающие, надёжные организаторы и авторитетные товарищи. К ним идут за советом, обращаются за помощью. У большинства членов «экипажа» проявляется чувство гордости за коллектив, все переживают, когда кого-то постигнет неудача. Группа живо интересуется тем, как обстоят дела в соседних классах, отрядах, и иногда её члены приходят на помощь, когда их просят об этом.

Хотя группа сплочена, однако она не всегда готова идти наперекор «бурям», не всегда хватает мужества признать ошибки сразу, но это положение может быть исправлено.

**Ступень пятая.** «Горящий факел» (группа-коллектив). Горящий факел – это живое пламя, горючим материалом которого является тесная дружба, единая воля, отличное взаимопонимание, деловое сотрудничество, ответственность каждого не только за себя, но и за других. Здесь ярко проявляются все качества коллектива, которые характерны для «Алого паруса». Но не только это. Светить можно и для себя, пробираясь сквозь заросли, поднимаясь на вершины, спускаясь в ущелья, пробивая первые тропы. Настоящим коллективом можно назвать лишь такую группу, которая не замыкается в узких рамках пусть и дружного, сплочённого объединения. Настоящий коллектив – тот, где люди сами видят, когда они нужны, и сами идут на помощь; тот, где не остаются равнодушными, если другим группам плохо; тот, который ведёт за собой, освещая, подобно легендарному Данко, жаром своего пылающего сердца дорогу другим.

*\*После того, как ребята в дискуссионном формате определяют их стадию развития коллектива, они рисуют на ватмане линию с тремя точками (каждая из которых является первой, второй и третьей самодиагностикой коллектива). И фиксируют символ коллектива («Мягкая глина», «Мерцающий маяк» и т.д.) на данный момент. В свободное время ребятам предлагается выбрать ответственную группу, кто зарисует, как выглядит их коллектив по итогам диагностики и украсит этим изображением точку на ватмане. Ватман остаётся висеть на отрядном месте и заполняется по мере проведения диагностик.*



