Отделение Беляевского района

«Областная школа вожатского мастерства»

ЛДП «Зеленая планета»

на базе МБОУ «Буранчинская основная общеобразовательная школа»

ТВОРЧЕСКАЯ ПАПКА

Мурзалиной Маржангуль Саматовны

(дети 8-11 лет)

Поток 1

Лагерь дневного пребывания «Зеленая планета»

Название смены «Время Первых»

Буранчи, 2025 год

**План-сетка смены «Время Первых»**

**Поток** 1 Вожатая Мурзалина Маржангуль Саматовна

# План-сетка

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **День 1**  Миссия «ЗНАКОМЬСЯ С ЛАГЕРЕМ!»  ***Утро***: Игры на знакомство, хозяйственный сбор  ***День***: Маршрутная игра  «Первые открытия», огонёк знакомства | **День 2**  Миссия  «УЗНАВАЙ НОВОЕ!»  ***Утро***: Организационный сбор, знакомство  с образовательной программой  ***День***: Интеллектуальная  игра «Хочу всё знать!» | **День 3**  Миссия  «ОТКРЫВАЙ СМЕНУ!»  ***Утро***: Линейка открытия смены  ***День***: Праздник «Здравствуйте», дискотека |
| **День 4**  ДЕНЬ ПЕРВЫХ  ***Утро***: Торжественная линейка Первых, классная встреча, проектная сессия «Открывая горизонты»  ***День***: КТД «Быть в Движении», посвящение в Первые | **День 5**  Миссия «БУДЬ ЗДОРОВ!»  ***Утро***: конкурс творческих выступлений «Время здоровья!»  ***День***: Веревочный курс | **День 6**  Миссия «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!»  ***Утро***: Клуб дипломатов (дискуссионная площадка)  ***День***: Конкурс архитекторов (КТД) |
| **День 7**  Миссия  «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!  ***Утро***: Занятие «Занимательные опыты»  ***День***: Космическая гонка  «Вперёд к звёздам!» | **День 8**  Миссия  «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!»  ***Утро***: Профессиональная проба «Вожатый»  ***День***:  Экономическая игра  «В мире бизнеса» | **День 9**  Миссия «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»  ***Утро***: Квиз «Кинохиты» ***День***: Стартин «Вы в танцах!» |
| **День 10**  Миссия «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»  ***Утро***: Малая форма работы «Пришёл, увидел, сочинил!»  ***День***: Мастер-класс  «Коллективная картина» | **День 11**  Миссия  «БУДЬ С РОССИЕЙ!»  ***Утро***: ПЧП «О главном», акция «Письмо другу», классная встреча  ***День***:  Ярмарка «Многообразие в единстве», концерт  «Россия – мой дом» | **День 12**  Миссия «БЛАГО ТВОРИ!»  ***Утро***: Интерактивное занятие «Кто такой волонтёр?»  ***День***: конкурс проектов  «Благо твори!» |
| **День 13**  Миссия «БЛАГО ТВОРИ!»  ***Утро***: Мастер-класс  «Правила организаторской работы»  ***День***: Игра «Герой нашего времени» | **День 14**  Миссия «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»  ***Утро***: Турнир по городкам  ***День***: Спортивная эстафета «Вызов первых» | **День 15**  Миссия «РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!»  ***Утро***: Занятие «Медиа- грамотность – это круто!»  ***День***: Конкурс буктрейлеров «Читай! Думай! Твори!» |
| **День 16**  Миссия  «ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!»  ***Утро***: Фотокросс «Открывай страну»  ***День***: Фестиваль народных игр | **День 17**  Миссия  «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!»  ***Утро***: Конкурс плакатов  «Береги планету!»  ***День***: Экологическая тропа | **День 18**  Миссия  «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!»  ***Утро***: Малая форма работы «Король Артур  и рыцари круглого сто- ла»  ***День***: Ярмарка «Немного  об истории России» |
| **День 19**  Миссия «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»  ***Утро***: Интеллектуальная игра «Морской бой» ***День***: Игра на местности  «Юные разведчики» | **День 20**  Миссия «БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ!», «БЫТЬ ПЕРВЫМ!», «БЫТЬ ВМЕСТЕ!»  ***Утро***: КТД «Книга рекордов отряда»  ***День***: Конкурс «Лидер» | **День 21**  Миссия  «ДО СКОРЫХ ВСТРЕЧ!»  ***Утро***: КТД «День сюрпризов»  ***День***: Линейка закрытия  смены |

\_1\_\_\_\_\_\_\_\_день \_1\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «ЗНАКОМЬСЯ С ЛАГЕРЕМ!»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | Игры на знакомство, хозяйственный сбор | 10.00-11.00 | Кабинет детских инициатив | Воспитатель |
| День | Маршрутная игра  «Первые открытия», огонёк знакомства | 13.30-14.30 | Спортивный зал | Вожатый |

\_2\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «УЗНАВАЙ НОВОЕ!»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | Организационный сбор, знакомство  с образовательной программой | 10.00-11.00 | Кабинет детских инициатив | Вожатый |
| День | Интеллектуальная игра «Хочу всё знать!» | 13.30-14.30 | Актовый зал | Вожатый |

\_3\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «ОТКРЫВАЙ СМЕНУ!»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | Линейка открытия смены | 10.00-11.00 | Актовый зал | Вожатый |
| День | Праздник «Здравствуйте», дискотека | 13.30-14.30 | Актовый зал | Воспитатель |

\_4\_\_\_\_\_\_\_\_ день

ДЕНЬ ПЕРВЫХ

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | Торжественная линейка Первых, классная встреча, проектная сессия «Открывая горизонты» | 10.00-11.00 | Актовый зал | Вожатый |
| День | КТД «Быть в Движении», посвящение  в Первые | 13.30-14.30 | Кабинет детских инициатив | Воспитатель  Вожатый |

\_5\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «БУДЬ ЗДОРОВ!»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | Конкурс творческих выступлений «Время здоровья!» | 10.00-11.00 | Актовый зал | Вожатый |
| День | Веревочный курс | 13.30-14.30 | Спортивный зал | Физкультурный работник |

\_6\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «УМЕЙ ДРУЖИТЬ»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | Клуб дипломатов (дискуссионная площадка) | 10.00-11.00 | Кабинет детских инициатив | Вожатый |
| День | Конкурс архитекторов (КТД) | 13.30-14.30 | Актовый зал | Воспитатель |

\_7\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | Занятие «Занимательные опыты» | 10.00-11.00 | Кабинет химии | Воспитатель |
| День | Космическая гонка «Вперёд к звёздам!» | 13.30-14.30 | Актовый зал | Физкультурный работник |

\_8\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | Профессиональная проба «Вожатый» | 10.00-11.00 | Актовый зал | Вожатый |
| День | Экономическая игра «В мире бизнеса» | 13.30-14.30 | Кабинет детских инициатив | Воспитатель |

\_9\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | Квиз «Кинохиты» | 10.00-11.00 | Актовый зал | Воспитатель |
| День | Стартин «Вы в танцах!» | 13.30-14.30 | Спортивный зал | Физкультурный работник |

\_10\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | Малая форма работы «Пришёл, увидел, сочинил!» | 10.00-11.00 | Библиотека | Вожатый |
| День | Мастер-класс «Коллективная картина» | 13.30-14.30 | Актовый зал | Воспитатель |

\_11\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «БУДЬ С РОССИЕЙ!»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | ПЧП «О главном», акция «Письмо другу», классная встреча | 10.00-11.00 | Кабинет детских инициатив | Вожатый |
| День | Ярмарка «Многообразие в единстве», концерт  «Россия – мой дом» | 13.30-14.30 | Актовый зал | Воспитатель  Вожатый |

12\_\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «БЛАГО ТВОРИ!»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | Интерактивное занятие «Кто такой волонтёр?» | 10.00-11.00 | Кабинет детских инициатив | Вожатый |
| День | Конкурс проектов «Благо твори!» | 13.30-14.30 | Актовый зал | Воспитатель |

\_13\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «БЛАГО ТВОРИ!»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | Мастер-класс «Правила организаторской работы» | 10.00-11.00 | Кабинет детских инициатив | Вожатый |
| День | Игра «Герой нашего времени» | 13.30-14.30 | Актовый зал | Воспитатель |

\_14\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | Турнир по городкам | 10.00-11.00 | Школьный двор | Вожатый |
| День | Спортивная эстафета «Вызов первых» | 13.30-14.30 | Спортивный зал | Физкультурный работник |

\_15\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | Занятие «Медиа- грамотность – это круто!» | 10.00-11.00 | Кабинет детских инициатив | Воспитатель |
| День | Конкурс буктрейлеров «Читай! Думай! Твори!» | 13.30-14.30 | Библиотека | Вожатый |

\_16\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | Фотокросс «Открывай страну» | 10.00-11.00 | Актовый зал | Вожатый |
| День | Фестиваль народных игр | 13.30-14.30 | Спортивный зал | Физкультурный работник |

\_17\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | Конкурс плакатов «Береги планету!» | 10.00-11.00 | Кабинет детских инициатив | Вожатый |
| День | Экологическая тропа | 13.30-14.30 | Школьный двор | Воспитатель |

\_18\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | Малая форма работы «Король Артур и рыцари круглого стола» | 10.00-11.00 | Кабинет детских инициатив | Вожатый |
| День | Ярмарка «Немного об истории России» | 13.30-14.30 | Актовый зал | Вожатый  Воспитатель |

\_19\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | Интеллектуальная игра «Морской бой» | 10.00-11.00 | Библиотека | Вожатый  Воспитатель |
| День | Игра на местности «Юные разведчики» | 13.30-14.30 | Школьный двор | Физкультурный работник |

\_20\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ!», «БЫТЬ ПЕРВЫМ!», «БЫТЬ ВМЕСТЕ!»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | КТД «Книга рекордов отряда» | 10.00-11.00 | Кабинет детских инициатив | Вожатый |
| День | Конкурс «Лидер» | 13.30-14.30 | Актовый зал | Вожатый  Воспитатель |

\_21\_\_\_\_\_\_\_\_ день

Миссия «ДО СКОРЫХ ВСТРЕЧ!»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Часть дня | Дело | Время | Место проведения | Ответственные |
| Утро | КТД «День сюрпризов» | 10.00-11.00 | Цент детских инициатив | Вожатый |
| День | Линейка закрытия смены | 13.30-14.30 | Актовый зал | Вожатый  Воспитатель |

Приложения

**Сценарии творческих дел**

##### **Коллективно-творческое дело «Быть в Движении»**

*Продолжительность* ***–*** 60 минут.

*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 количества 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 дела 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 дела станет номер в формате агитбригады, рассказывающий о разнообразии направлений Движения Первых, подготовленный лидерами движения-волонтерами.

1. *Образование и знания*

Учиться нам не привыкать,

Сложнее – хорошо учиться.

Всего нельзя, конечно, знать,

Но нужно к этому стремиться.

1. *Наука и технологии*

Нет, без научных технологий

Не обойтись сегодня нам.

Своих открытий на пороге

Стоим, войдя в Науки храм.

1. *Труд, профессия и своё дело*

Профессий тысячи таятся

В людских премудрых закромах. И хоть глаза твои боятся,

Пусть дело спорится в руках.

1. *Культура и искусство*

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

1. *Волонтёрство и добровольчество*

Спроси себя: чего ты стоишь? Чтоб воду в ступе не толочь, Придём мы первыми на помощь Ко всем, кому должны помочь.

1. *Патриотизм и историческая память*

Движенье наше – молодое, Но память гордую хранит.

Поспорит вряд ли кто со мною: Россия снова победит!

1. *Спорт*

Быстрее, выше и сильнее! –

Мы побеждать во всём должны. Движенье Первых тем важнее, Чем ты полезней для страны.

1. *Здоровый образ жизни*

В здоровом теле – дух здоровый! Ценней здоровья в жизни нет.

Здоровье – главная основа Твоих свершений и побед!

1. *Медиа и коммуникации*

Мир цифровых коммуникаций Однажды всех с ума сведёт.

Порядок с кем и как общаться Движенье Первых наведёт.

1. *Дипломатия и международные отношения*

Кто был далёким – близким станет, Лишь стоит душу отворить.

Движенье Первых точно знает, Как силу с правдою сдружить.

1. *Экология и охрана природы*

Мертва природа без движенья, Без первых – скучен мир и сер.

Проблем не счесть, но есть решенье: Беречь планету, например.

1. *Туризм и путешествия*

На свете много стран чудесных, Но выбираем мы одну.

Движенью Первых интересно Любить и знать свою страну.

Движенье Первых – это класс! Движенье Первых – это сила! Страна надеется на нас!

На нас надеется Россия!

*Токарев Геннадий Николаевич*

##### **Посвящение в Первые**

*Продолжительность* ***–*** 30 минут.

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

*Предварительная подготовка*: нет.

Посвящение проходит в формате общего сбора. Важно создать атмосферу значимости и особенности события, исключая формальный подход. Это момент, который должен обязательно остаться в памяти у всех участников смены.

Вынос флага Российской Федерации знамённой группой.

Стихотворение читают 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*

Вожатый: 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 лидера школьного отделения.*

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

*Представители от отряда выходят с оформленными в течение дня частичками пазла с ценностями Движения и рассказывают о них.*

**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 участни- ков. 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 спра- ведливости, 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 меч- ты 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.

Вожатый: 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.

Вожатый: 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.

Вожатый: 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)*

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

Вожатый: 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 лагеря песни.

##### **Конкурс творческих выступлений «Время здоровья!»**

*Цель***:** формирование у детей и подростков положительного отношения к здоровому образу жизни.

*Задачи:*

* актуализация у детей знаний о здоровом питании.
* создание условий для проявления навыков работы в команде;
* формирование ценностностного отношения к физическому и психическому здоровью;
* развитие творческих способностей у детей и подростков.

*Место проведения***:** учебные кабинеты / актовый зал.

*Время проведения****:*** 1 час.

*Условия***:** Участвует отряд в полном составе

*Оборудование:* канцелярские товары, звуковая аппаратура

***Ход дела***

1. Актуализация знаний об основах здорового питания.
2. Объявление о конкурсе стихов или агитбригад.

Подготовка к конкурсу может проходить в микрогруппах на отрядных местах или на общей площадке.

#### Творческое театрализованное выступление на определенную тематику позволяет в интересной для детей форме затронуть актуальные проблемы своего времени. Необходимо обговорить регламент подготавливаемых выступлений. Они могут содержать стихи, прозу, песни, сценодвижения под музыку, перестроения.

1. Представление творческих конкурсных работ.

4.Подведение итогов.

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

*Цель***:** сплочение группы в процессе преодоления трудностей, создание атмосферы взаимного доверия и поддержки в коллективе.

*Задачи:*

* создание условий для проявления навыков работы в команде;
* формирование ценностного отношения к физическому и психическому здоровью;
* поддержание благоприятного психологического климата в коллективе.

*Место проведения***:** территория лагеря (пришкольный участок).

*Условия***:** Участвует отряд в полном составе вместе с руководителем.

*Оборудование:* маты гимнастические 8 штук, гимнастические ска- мейки 5 штук, фишки 20 штук, мелки 7 упаковок, шнур, веревка, ко- лышки, секундомер, свисток

***Ход дела***

Сбор отряда/ отрядов. Объявление цели, задач конкурса, инструктаж по технике безопасности.

Конкурс «Веревочный курс» состоит из восьми этапов, последова- тельность прохождения которых отражена в маршрутном листе. Коман- да может переходить от этапа к этапу, когда посчитает это нужным, неза- висимо от того, пройден ли он. Если останется время, можно вернуться к этапам, которые не получилось пройти.

Предстоит пройти следующие этапы:

«Туннель», «Колодец», «Пропасть», «Пирамида», «Змейка», «Паути- на», «Цепочка слепых» и последним заданием будет «Цветок дружбы».

Ваша цель в этом конкурсе – всей группой успешно пройти все этапы, точно, без ошибок выполняя все инструкции, стараясь получить наивысшую оценку и для быстрейшего выполнения заданий помогать друг другу. Учитывается ваша сплоченность, собранность, поддержка и по- мощь друг другу, не забывайте девиз нашего конкурса «Один за всех, и все за одного». Итак, начинаем.

##### «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.

##### «Пропасть»

Представьте, что все вы (вся группа) находитесь на очень узком участке. Впереди пропасть, за спиной скала, а вам нужно быстро перебраться. Здесь 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 пропасть (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 «пропасть».

##### «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, чтобы 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 командир. Ему завязывают глаза. Задача группы вести командира через фишки так, чтобы ни одна фишка не была сдвинута с места.

##### «Змейка»

Группа выстраивается в колонну по одному, командир 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.

##### **Клуб дипломатов**

Одними из важных умений настоящего дипломата являются умения договариваться, вести диалог и участвовать в дискуссии.

Мы предлагаем постепенно обучать дискуссионным формам участников смены.

Дискуссия – активная форма воспитательной работы. Она имеет большой потенциал для развития ряда компетенций у детей подростков, формирования у них активной жизненной позиции.

*Цель:* создание условий для формирования активной жизненной позиции у детей и подростков, развития у них навыков делового и конструктивного общения, самопрезентации, критического мышления.

*Задачи:*

* создание условий для комфортного общения участников дискуссии;
* знакомство участников смены с методикой организации и правилами проведения дискуссии.

*Время проведения:* 1 час

*Место проведения:* площадка (зал, открытая площадка) с возможностью поставить стулья для работы малых групп.

*Участники****:*** участники лагерной смены.

*Оборудование:* стулья, стол, флипчарты, маркеры, бумага для записей, проектор, ноутбуки, аудиоаппаратура (для музыкального сопровождения дела).

***Ход дела.***

1. С участниками обсуждаются основные правила ведения дискуссии.
2. Всем участникам дискуссии задается общая тема. Например, дис- куссионный вопрос «Что лучше: победить в споре или сохранить мир?».
3. Участники делятся на команды, каждая из которых отстаивает определённую позицию. Команды готовят аргументы в пользу своей точки зрения. Основные тезисы оформляются на плакате.
4. Объявляется о начале дискуссии. Каждая команда рассказывает свои аргументы. Другие команды могут задавать вопросы.
5. В конце работы дискуссионного клуба подводятся итоги работы. Все участники дискуссии голосуют за аргументы одной из команд. Объявляется результат.

##### **6. Конкурс Архитекторов**

«Конкурс архитекторов» – это не совсем конкурс, это, скорее, собы- тие или коллективное творческое дело. Оно позволяет детям и подросткам задуматься о вечных человеческих ценностях, правилах нравственности, о важности сотрудничества, создать условия для формирования и развития их ценностных ориентаций.

*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.

*Время проведения:* 1 час

*Место проведения:* актовый зал, места сбора отряда.

*Оборудование:* проектор, аудиоаппаратура (для музыкального сопровождения дела), канцелярские товары (ватманы, цветная и белаябумага, краски, кисти, клей, ножницы, маркеры, карандаши, фломастеры и т.п.).

*Общая идея события.* Ребята из отряда становятся архитекторами. Их задача сделать из бумаги проект здания, посвященного одной из важных человеческих ценностей (любовь, дружба, честь и т.д.), а затем представить его.

***Ход дела.***

1. Общий сбор отряда. Ребятам рассказывается легенда, выдаётся задание.

«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.

1. Отряду выдаётся 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 30–40 минут.

1. Подготовка заданий в отряде. 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.

1. Представление проектов.

После этого каждая группа выносит и устанавливает на специально приготовленное место свое сооружение и рассказывает легенду.

1. Далее необходимо придумать городу название. Сначала каждая группа 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 удается, мы можем говорить о том, что добро и гармоничные отношения в городе восстановлены. Если договориться не удается, значит, мы не смогли восстановить город. Почему?

##### **7.Занятие «Занимательные опыты»**

*Продолжительность* – 60 минут.

*Необходимые ресурсы***:** ингредиенты и предметы для проведения опытов.

*Предварительная подготовка***:** попробовать самостоятельно провести опыты, которые будете проводить с отрядом.

Чем занимаются учёные в лабораториях? Конечно, проводят опыты. Игроки сегодня также становятся учёными-исследователями, которые попробуют самостоятельно провести ряд научных экспериментов. Какие эксперименты можно проводить с ребятами?

1. Эксперимент с плавающими и тонущими предметами: дети могут исследовать, какие предметы плавают, а какие тонут в воде, и почему это происходит.
2. Эксперимент с гравитацией: дети могут провести опыты с различными предметами, чтобы изучить законы гравитации и понять, почему предметы падают на землю.
3. Эксперимент с магнитами: дети могут исследовать, как магниты взаимодействуют с различными материалами и проводить простые опыты с магнитами.
4. Эксперимент с пузырьками: дети могут изучать свойства пузырьков мыльной воды, создавать разные формы и размеры пузырьков и исследовать, как они образуются.
5. Эксперимент с химическими реакциями: дети могут провести простые химические опыты, такие как реакция соды и уксуса, чтобы увидеть, как образуется газ.
6. Эксперимент с электричеством: дети могут создать простую электрическую цепь из батареек, проводов и лампочки, чтобы увидеть, как электричество работает.
7. Эксперимент с теплом: дети могут исследовать, как разные материалы проводят тепло, проводя простые опыты с льдом и водой.
8. Эксперимент со звуком: дети могут провести опыты с разными источниками звука, изучить его свойства и как он распространяется.
9. Эксперимент с оптикой: дети могут изучить преломление света, создавая простые линзы из воды или стекла и наблюдая, как они изменяют изображение.

Примеры опытов с водой, которые можно провести в лагере:

1. Опыт с цветными пузырьками: добавьте несколько капель красителя для яиц в воду и помешивайте. Затем надуйте пузырьки мыльной воды с помощью трубочки, чтобы создать красочные пузырьки, которые будут отражать разные цвета.
2. Опыт с ледяными скульптурами: заморозьте воду в различных формах (например, в шариках или кубиках) и создайте ледяные скульптуры на открытом воздухе. Дети могут наблюдать, как лед тает и меняет форму под воздействием тепла.
3. Опыт с водным цветком: поместите цветок или листок водоросли в прозрачный стакан с водой и наблюдайте, как они начинают выделять пузырьки кислорода при освещении. Этот опыт позволит детям увидеть процесс фотосинтеза.
4. Опыт с плавающими и тонущими предметами: дайте детям различные предметы и попросите их предсказать, плавают они или тонут в воде. Затем позвольте им проверить свои предположения, опуская предметы в воду и наблюдая их поведение.
5. Опыт с «дождем» в стеклянной банке: наполните стеклянную банку водой и закройте ее куском пенопласта или куском пластиковой пленки. Потом поместите банку на солнце. Под действием тепла вода начнет испаряться, а затем конденсироваться на пенопласте или пленке, образуя «дождь» внутри банки. Дети могут наблюдать этот процесс и изучать цикл воды.
6. Опыт с лавовой лампой: смешайте воду с красителем; в приготовленную прозрачную емкость вылейте масло так, чтобы оно занимало половину объема; туда же влейте подкрашенную воду; бросьте пару шипучих таблеток; смотрите – появились цветные пузырьки; а затем возьмите фонарик, посветите на лавовую лампу снизу, и вы увидите, как красиво они движутся.
7. Опыт с распускающимися лотосами: приготовьте ножницы и листы цветной бумаги 10 на 10 см.; согните квадраты несколько раз и вы- режьте лепестки; аккуратно загните все лепестки внутрь цветка; затем пустите бутоны в воду и наблюдайте за тем, как постепенно цветы рас- пускаются.

Завершить дело можно награждением участников по номинациям (самые внимательные, самые аккуратные, самые находчивые и т.д. – все эти качества необходимы настоящим учёным).

##### **8.Космическая гонка «Вперёд к звёздам!»**

*Продолжительность* – 60 минут.

*Необходимые ресурсы***:** колонки, микрофон, материалы для изготовления летательных аппаратов (ограниченный (например, только бумага и картон) или неограниченный набор (все возможные материалы).

*Предварительная подготовка*: придумать и собрать летательный аппарат из подручных средств; подготовить его презентацию; подготовить полосу препятствий для летательных аппаратов.

Одним из самых ярких научных достижений является покорение космоса. Именно поэтому сегодня мы отправляемся в космическое путешествие. Ведущий объявляет о проведении космической гонки между командами ребят. Суть гонки заключается в том, что каждая группа получает задание построить собственный космический корабль из имеющихся материалов – картонных коробок, пластиковых бутылок, цветной бумаги и т.д.

Дети принимают вызов и начинают работу над своими кораблями. Они придумывают дизайн, добавляют космические элементы и украшения, чтобы сделать свой корабль уникальным. В процессе строительства дети учатся сотрудничать, обсуждать идеи, принимать решения вместе и творчески применять свои навыки.

После того как все корабли готовы, проводится проходка – презентация с движениями, музыкой и текстовым сопровождением. Во время презентации команды строятся друг за другом. Ведущий объявляет команды, они идут под музыку. Пройдя весь путь, отряды останавливаются на главной площадке и ставят свой аппарат, начинается экскурсия, во время которой ведущие от команд презентуют свои летательные аппараты жюри и гостям из других команд.

Как только все летательные аппараты продемонстрированы, ведущий объявляет старт гонки. Дети устраивают заезды по специально подготовленной трассе, преодолевая различные препятствия и испытания. Победителем становится команда, которая первой достигает финиша на своем самодельном космическом корабле.

Жюри подводит итоги и награждает победителей и призёров.

##### **9.Профессиональная проба «Вожатый»**

*Продолжительность* – 60 минут.

*Необходимые ресурсы***:** канцелярские товары для выполнения заданий, презентация, проектор, набор игровых карточек.

*Предварительная подготовка*: не требуется

Самое время попробовать свои силы в какой-то профессии. А что же может быть интереснее в лагере, чем профессия вожатого?

Ребята, кто такой вожатый? Он взрослый друг, помощник, наставник, человек близкий и нужный, на которого ребята могут всегда положиться.

Давайте попробуем вместе нарисовать портрет вожатого, для этого разделимся на две команды:

1. Первая команда рисует, как должен выглядеть вожатый.
2. Вторая команда рисует то, как не должен выглядеть вожатый. Затем от каждой команды выходит представитель и рассказывает,

почему именно так должен или не должен выглядеть вожатый.

А теперь давайте узнаем, какими качествами должен обладать вожатый. Для этого мы будем передавать мяч друг другу, называя качества вожатого. (Какой он? Доброжелательный, внимательный и тактичный, требовательный, справедливый, искренний и честный, бодрый и жизнерадостный, эмоциональный и энергичный, терпеливый и сдержанный, талантливый, универсальный и многогранный, всемогущий, творческий, веселый, добрый, целеустремленный, современный и т.д.).

Далее предложите ребятам устроить час самоуправления и само- стоятельно провести, например, игры на свежем воздухе, каждый ребёнок может предложить игру, объяснить товарищам её правила и про- вести её. Игры можно выбирать из тех, что предложили сами ребята, или дать карточку с описанием игры ребёнку, помочь ему объяснить правила остальным.

Примеры игр на карточках:

1. **«Путаница».** Все участники встают в круг, держась за руки. Выбирается водящий, который отходит так, чтобы не видеть, что делает остальная группа. Игроки, не размыкая рук, деформируют круг, запутывают цепочку. После того как цепочка запутана, приглашается водящий, задачей которого становится распутать всех и восстановить первоначальный круг.
2. **«Зеркало».** Все разбиваются по парам и становятся лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки. Один в каждой паре играет роль зеркала. Ему нужно копировать как можно точнее все движения партнера, который может хмуриться или удивляться, улыбаться, подмигивать – в общем, как фантазия подскажет. Потом игроки меняются местами.
3. **«Бревно, тропка, мост».** Участники встают в круг и, повернувшись в одну сторону, начинают двигаться по кругу. Если ведущий произносит слово «бревно», то все участники кладут руки на плечи, идущему впереди. При слове «тропка» идут, присев на корточки. При слове «мост» – раздвигают руки в стороны.
4. **«Человек к человеку».** Участники разбиваются на пары и встают в круг. Водящий дает команды, которые выполняются каждой парой. Например, правая рука к левой руке, спина к спине, ухо к уху, правая нога к правой ноге и т.д. Выполняя команды одну за другой, фигура все более и более усложняется, то есть предыдущие команды остаются зафиксированными до команды «Человек к человеку». После этой команды каждый участник ищет себе новую пару. Задача водящего успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым водящим.
5. **«Дотронься до…».** Участники встают в круг, не касаясь друг друга. Первый участник дотрагивается до второго любой частью тела и т.д. Каждый круг прибавляет новое касание, игра продолжается до тех пор, пока дети не встанут в плотный круг.

Завершить событие можно конкурсом рисунков «В будущем я хочу стать…»

##### **10.Экономическая игра «В мире бизнеса»**

*Продолжительность* – 60 минут.

*Необходимые ресурсы*: листы бумаги, ручки, игровая валюта – кредиты, реквизит для оформления организаций.

*Предварительная подготовка*: объяснить всем ведущим станций (организаций) их функционал.

*Вожатый:* Здравствуйте, дорогие друзья, сегодня вам предстоит окунуться в мир бизнеса. Что же это значит? А это значит, что каждый из вас должен будет открыть свои компании по оказанию услуг или же по продаже какой-либо продукции. Кто же будет приходить в ваши организации? Вы же сами. Начнём по порядку.

В нашей игре есть несколько организаций, которые выполняют общие функции:

1. Бюро по покупке земельных участков. Место, где непосредственно происходит покупка земли, на которой можно вести бизнес.
2. Лицензионное бюро. Компания не может работать без лицензии. И вы также этого не можете делать. Поэтому, чтобы реализовывать какую-то деятельность, нужно получить на нее лицензию. Но она будет одобрена лишь на ту деятельность, которая интересна и выполнима в условиях лагеря.

Хотелось бы пояснить: если одна компания покупает лицензию, например, на продажу цветов, то она не может оказывать какие-то другие услуги, пока не купит на них тоже лицензию.

1. Банк. В этом месте можно получить кредит с процентной ставкой 9% 15-минутных. То есть каждые 15 минут долг банку будет возрастать на 9%. (Простая арифметика: чтобы узнать, какой у вас будет долг через 15 минут, вы умножаете сумму, которую берете, на 1,09)
2. Инспекция. Если вы плохо обращаетесь со своими сотрудниками, плохо выполняете свою деятельность, то инспекция может прийти к вам и выписать штраф.
3. Полиция. Эта организация проверяет, точно ли вы реализуете свою деятельность на том участке, который вы купили, а также, есть ли у вас лицензия на оказание услуги. В случае нарушения, вас также ждет штраф.
4. Рекламное агентство. Сами компании не могут себя рекламировать, но если вы хотите, чтобы о вашей фирме узнали, то вам стоит обратиться в рекламное агентство. Они прорекламируют вас всеми доступными способами.
5. Бюро по покупке и оказанию дополнительных услуг. Здесь вы сможете купить какие-то вещи, которые вам необходимы для работы вашей фирмы. О них вы сможете узнать прямо в бюро.

Это были перечислены организации, с которыми вам необходимо будет взаимодействовать по ходу игры.

Каждому из вас выдается по 170 Кредитов (Кредит – это валюта нашей игры).

Далее все ребята могут действовать по отдельности или же организовывать фирмы совместно. Для регистрации фирмы, соответственно, нужно приобрести землю, на которой будет происходить их деятельность, а также получить лицензию на осуществление деятельности. Стоимость земли зависит от ее местонахождения. Стоимость лицензии фиксирована – 15 Кредитов.

Если вам не хватает денег, то вы можете обратиться в банк, там вам выдадут кредит на сумму, которая вам необходима. Но помните, что каждые 15 минут ваш долг увеличивается, поэтому советуем несколько раз подумать, стоит ли брать кредит и на какую сумму.

После покупки земли и получения лицензии вы можете обратиться в рекламное агентство, чтобы вас разрекламировали. Также туда можно обратиться для поиска людей на работу (Рассматривается случай, при котором не все ребята будут создателями какой-то фирмы). Людям, пришедшим на работу, нужно будет, конечно же, платить зарплату. Минимальная зарплата может быть равна 3 Кредитам в 30 минут.

В ходе игры я вам буду помогать с вопросами.

Цель игры: заработать как можно больше денег командой. Законы и правила:

1. Осуществлять деятельность только на той земле, которая была приобретена.
2. Осуществлять только ту деятельность, на которую у вас есть лицензия.
3. Хорошо относиться к своим работникам.
4. Выполнять все правила в обществе, которые действуют в РФ.

Как только время кончится, побеждает человек или команда, у кого большего всего Кредитов. Удачи!

*По окончанию дела рефлексия:* Понравилось ли вам дело? Что нового для себя вы узнали сегодня? Какие выводы вы сделали во время нашего дела?

##### **11. Квиз «Кинохиты»**

*Продолжительность* – 60 минут.

*Необходимые ресурсы*: грамоты, листочки и ручки для ответов, бланки для жюри.

*Предварительная подготовка*: не требуется.

Отряд делится на команды по 3–5 человек.

Ваша задача: в течение 60 секунд, посовещавшись, придумать название своей команды, оно должно отражать тематику Кино или Мультипликации.

##### РАУНД 1. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ

Вас ждут 10 вопросов с 4 вариантами ответов.

Ваша задача: в течение 30 секунд, посовещавшись, записать букву правильного ответа в бланк.

После того, как все вопросы будут озвучены, мы продемонстрируем их ещё раз, у вас будут дополнительные 30 секунд, в течение которых нужно проверить свои ответы и сдать их жюри.

Каждый правильный ответ – 1 балл.

##### Лучший друг Рапунцель – это …

А. Барсук

***Б. Хамелеон***

В. Воробей

Г. Принцесса Фиона

##### Какая мультипликационная компания чаще всего выпускает мультфильмы о принцессах?

А. Warner Brothers

Б. Pixar

***В. The Walt Disney Company***

Г. Paramount Pictures

##### Мушу из мультфильма «Мулан» был …

А. Змеёй

Б. Ящерицей

***В. Драконом***

Г. Птеродактилем

##### Кому принадлежит фраза: «Не смешите мои подковы!»?

А. Любаве Б. Тихону

В. Алёше Поповичу

***Г. Коню Юлию***

##### Какое имя у кота, который никак не может поймать маленького коричневого мышонка?

А. Джерри Б. Тим

***В. Том***

Г. Матроскин

##### Как называется третья часть фильма про Человека-паука с Томом Холландом?

***А. Человек-паук: Нет пути домой***

Б. Человек-паук: Возвращение домой В. Человек-паук: Вдали от дома

Г. Человек-паук: Враг в отражении

##### Как называется фильм, афишу которого вы видите на экране?

***А. Мир Юрского периода***

Б. Эра динозавров В. Господство

Д. Мег: монстр глубины

##### Какой из этих фильмов является вторым в серии фильмов про Китнисс Эвердин?

А. Голодные игры: Сойка-пересмешница. Ч. 2 Б. Голодные игры

***В. Голодные игры: И вспыхнет пламя***

Г. Голодные игры: Сойка-пересмешница. Ч. 1

1. **Какого фильма НЕ существует?** А. Мстители: Война Бесконечности Б. Мстители: Эра Альтрона

***В. Мстители: Гражданская война***

Г. Мстители: Финал

##### Как зовут персонажа, которому принадлежит фраза «Смекаешь?»?

А. Капитан Барбосса

Б. Капитан Джек Воробей В. Капитан Америка

Г. Капитан Очевидность

##### РАУНД 2. ЭМОДЗИ

Вас ждут 6 картинок с эмодзи.

Ваша задача: в течение 40 секунд, посовещавшись, записать название фильма или мультфильма, который загадан с помощью эмодзи. После того, как все картинки будут показаны, мы продемонстрируем их ещё раз, у вас будут дополнительные 30 секунд, в течение которых нужно проверить свои ответы и сдать их жюри.

Каждый правильный ответ – 2 балла.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Бременские музыканты |
|  | Стражи Галактики |
|  | История игрушек |
|  | Титаник |
|  | Головоломка |
|  | Властелин колец |

##### РАУНД 3. КРОКОДИЛ

Ваша задача: один человек от команды вытаскивает из коробочки название персонажа и изображает его без слов (с помощью жестов, мимики, эмоций и т.п.). Максимум – 1 минута на показ персонажа. На 1 ко- манду – 2 персонажа.

Задача команды – отгадать, кого изображает ваш товарищ. Каждый правильный ответ – 3 балла.

Халк (Мстители)

Гарри Поттер (Гарри Поттер и…) Снеговик Олаф (Холодное сердце) Мастер Йода (Звёздные войны)

Спанч Боб (Спанч Боб Квадратные штаны) Миньон (Гадкий Я)

Кот в сапогах (Шрек)

Оптимус Прайм (Трансформеры)

Уэнсдэй Аддамс (Семейка Аддамс, Уэнсдэй) Грут (Стражи галактики)

Золушка (Золушка)

Марио (Братья Супер Марио в кино) Забава (Летучий корабль)

Синий трактор (Синий трактор)

##### РАУНД 4. АФИША

Ваша задача: вспомнить 1 фильм или мультфильм и нарисовать его афишу (не подписывать название). Время на подготовку 5 минут. Не забудьте обязательно подписать название команды на рисунке.

Как только афиши готовы, вы передаёте их по часовой стрелке команде соперников. Задача команды соперников – отгадать фильм или мультфильм, который изображён на афише.

Максимум баллов за афишу – 5 баллов. Если афиша угадана, то команда получает + 1 балл.

##### РАУНД 5. ПЕСНИ

Будут звучать песни из известных мультфильмов, ваша задача – на- писать название мультфильма (20 секунд на размышления). Как только название написано – ответ сдаёте жюри. Правильный ответ – 2 балла.

##### РАУНД 6. КОСПЛЕЙ

На экране будут представлены 8 фото – косплей персонажа. Ваша задача: в течение 30 секунд, посовещавшись, написать ИМЯ персонажа и НАЗВАНИЕ фильма или мультфильма.

Если написано только Имя или только Фильм/Мультфильм, то это 1балл. Если указано и то и другое, то 2 балла.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Нейтири, «Аватар» | Алита, «Алита: боевой ангел» |
|  |  |
| Малефисента, «Малефисента» | Джокер, «Тёмный рыцарь» |
|  |  |
| Иккинг, «Как приручить дра- кона» | Эльза, «Холодное сердце» |
|  |  |
| Князь Владимир, Франшиза  «Богатыри» | По, «Кунг-фу панда» |

Подсчёт баллов и подведение итогов.

##### **12. Стартин «Вы в танцах!»**

*Продолжительность* – 60 минут.

*Необходимые ресурсы*: стулья, газетные развороты, карточки с заданиями, микрофон, музыкальное сопровождение, ноутбук, колонки, скамейка, грамоты, листочек с ручкой для судей.

*Предварительная подготовка*: подготовить отрядом танцевальный номер по мотивам любого фильма или мультфильма.

Добрый день, дорогие друзья! Мы рады приветствовать вас сегодня на стартине «Вы в танцах!». «Лагерь интертеймент» совместно с Вожатый-групп-фильм представляет новое шоу «Вы в танцах!».

*\*Выходит режиссер, садится на стул, в то время как помощница вьётся вокруг него, предлагая различную помощь в том или ином деле\**

**Помощница**: Может вам поменять состав участников? Может быть, изменить место съёмок?

**Режиссёр**: Это всё не поможет, потому что я даже не знаю, будет ли кому-то интересно данное шоу!

**Помощница**: Ой, а я-то думала тут что-то более серьезное! Думаю, что мы с ребятами вам поможем. Они докажут, что именно они в танцах, и на это стоит посмотреть!

**Режиссёр**: Было бы не плохо. Что ж поглядим. А судьи кто?

**Помощница** – Поприветствуем наше многоуважаемое жюри.

*\*1 конкурс\**

**Ведущий**: Итак, внимание. Сейчас будет играть музыка, под которую необходимо станцевать всем отрядом, но не всё так просто. Танцевать нужно, соприкасаясь различными частями тела с соседями. Начнём с простого: танцуем, держась за руки! \*\*\* А теперь коленями! \*\*\* Локтя- ми! \*\*\* Мизинцами! \*\*\* И наконец, головами! \*\*\*

*Все прекрасно справились с заданиями, а это означает, что пришло время второго конкурса.*

\*2 *конкурс*\*

**Ведущий:** Ваша задача: разбиться на пары и танцевать на листе бумаги таким образом, чтобы ноги не выходили за границы листочка. Сложность заключается в том, что, когда мы просим, нужно будет складывать листочек вдвое и продолжать танцевать на том кусочке, что останется. Удачи вам и пусть победит сильнейший!

*Все молодцы, ребят прошу вернуться к командам, а мы продолжаем, и на очереди следующий конкурс.*

\*3 *конкурс*\*

**Ведущий**: Итак, дорогие друзья, у нас третий конкурс «Имаджи- нариум», для которого мне будут нужны добровольцы. Один участник под музыку будет показывать какого-то персонажа, а весь отряд соответственно будет угадывать того, кого ему показывает отряд. Главное условие конкурса: участник должен не просто показывать героя, а танцевать.

*Все большие молодцы! Прекрасно справились с заданиями.*

*\*4 конкурс\**

**Ведущий**: Правила этого конкурса знакомы всем с самого детства: это всеми любимый музыкальный стул. Все участники бегаю вокруг стульев, а как только заканчивается музыка, стараются занять свободный стул.

*Итак, у нас есть победитель! Поздравляем! А нас ждёт следующее за- дание.*

*\*5 конкурс\**

**Ведущий**: Итак, для этого задания мы предлагаем девочкам и мальчикам лагеря поделиться на две группы: слева – мальчики, а справа девочки. Добро пожаловать на танцевальный батл. Сейчас мы и выясним, кто же более активный? Мальчики? Или девочки? *\*танцуют под разные стили музыки\**

*Ведущий – Отлично! Переходим к следующему конкурсу.*

*\*6 конкурс\**

**Ведущий**: Нас ждёт последний решающий этап – нужно танцевать лагерный танец, но есть пара условий. Сначала танцуем на пяточках! \*\*\* А теперь на носочках! \*\*\* Танцуем на внешней стороне стопы! \*\*\* А сей- час на внутренней! \*\*\* Ну и наконец, самое сложное, танцуем вприсядку. *Все большие молодцы и справились с заданиями, но осталось ещё одно –*

*финальная точка – представляем вашему вниманию отрядный танец!*

*\*Отрядный танец\**

**Ведущий***:* Что же скажет наш режиссёр?

**Режиссёр**: Пока мне сложно сказать что-то определённое, поэтому я бы хотела посовещаться с судьями.

**Ведущий**: Итак, слово многоуважаемому жюри.

*\*Подведение итогов\**

**Режиссёр**: Теперь я точно знаю, что и как снимать, что наше шоу

«Вы в танцах!» точно будет интересно многим. До новых встреч на съёмочной площадке, дорогие друзья!

**13.Интеллектуальная игра «Хочу всё знать»**

Организационная форма: интеллектуальная игра

Возраст участников: 8 -11 лет.

Цель: развитие и укрепление познавательного интереса к школьным предметам, воспитание культуры общения.

Задачи: развивать мышление, память, внимательность, развивать умение применять знания в новой ситуации.

Предварительная подготовка дела: сформировать две команды по 5 человек (девочки против мальчиков), они готовят девиз, название команды.

Оборудование и реквизит: музыкальная аппаратура, листы с ручками, плакат с криптограммой, плакат с ребусом для станции «Биологической» - 2 тур, плакат для станции «Грамматическая» - 1тур, карточки с буквами «А», «Б», «В».

Оформление: на заднем плане плакат «Хочу все знать», стулья для участников.

Ход дела:

- представление команд

- станция «Литературная»

- станция «Биологическая»

- станция «Грамматическая»

- подведение итогов, вручение наград

- обсуждение игры с детьми

Жюри оценивает:

- правильное выполнение заданий

- правильность ответов

Вожатый: Мы с вами отправляемся в путешествие - в страну знаний. Наш поезд будет останавливаться на разных остановках, а вам, дорогие участники, нужно будет постараться выполнить задания, чтобы отправиться дальше. На конечной станции подведём итоги и объявим команду победителей, которая набрала наибольшее количество баллов. Итак, команды приглашаются на сцену. (Представление 4-х команд)

Станция «ЛИТЕРАТУРНАЯ»

1-й ТУР

(мах 10 баллов)

ЗАДАНИЕ: Разгадать загадки:

1. У этого царя есть золотой петушок на спице (Дадон)

2. У этого папы был деревянный сынок (Карло)

3. Этот дядя уехал на электричке жить в деревню (Фёдор)

4. Соломенное чучело из повести Волкова «Изумрудный город» (Страшила)

5. Человек - луковка из сказки Д. Родари (Чиполлино)

6. Падчерица из сказки Ш.Перо, обладательница хрустальных туфелек (Золушка)

7. Девочка из сказки Андерсена «Снежная королева», которая очень любила своего друга (Герда)

8. Человеческий детёныш из сказки Киплинга (Маугли)

9. Какое слово Кай выкладывал из льдинок (Вечность)

10. Как звали сына царя Салтана (Гвидон)

Станция «БИОЛОГИЧЕСКАЯ»

1-й ТУР

(мах 8 баллов)

ЗАДАНИЕ: Разгадать загадки:

1. В этой ягоде очень много витамина С, а куст на котором она растёт - с шипами. (Шиповник)

2. Она хороша при простуде, как варенье и в виде настоя из листьев. (Малина)

3. Эта птица не летает, но зато развивает скорость до 70км/ч. (Страус)

4. Внешний облик этого животного известен всем с детства. Этот хищник питается грызунами и сусликами. Истребляют ради ценной и красивой шубки. (Лисица)

5. У какого животного подкожный жир зелёного цвета? (Крокодил)

6. Кит - это рыба или зверь? (Морской зверь)

7. Самое крупное наземное животное. (Слон)

8. Наука о взаимоотношениях живых организмов и их сообществ с окружающей средой. (Экология)

(мах 8 баллов)

ЗАДАНИЕ: Разгадать загадки:

1. Хозяин лесной, просыпается весной, а зимой под вьюжный вой спит в избушке снеговой. (Медведь)

2. Боится зверь ветвей моих, гнёзд не построит птица в них. В ветвях краса и мощь моя. Скажите быстро; кто же я? (Олень)

3. Не мотор, а шумит; не пилот, а летит; не гадюка, а жалит. (Пчела)

4. Водяные мастера строят дом без топора. (Бобры)

5. Хожу в пушистой шубе, живу в густом лесу. В дупле на старом дубе орешки я грызу. (Белка)

6. Горбатый мост на четырёх лапах стоит. (Верблюд)

7. Днём спит, ночью летает и прохожих пугает. (Сова)

8. Не пахарь, не столяр, не кузнец, не плотник, а первый на земле работник. (Лошадь)

Станция «ГРАММАТИЧЕСКАЯ»

1-й ТУР

(мах 10 баллов)

ЗАДАНИЕ: Уберите лишнее слово:

1. Голубой, красный, спелый;

2. Кабачок, огурец, лимон;

3. Рисовать, бежать, лететь;

4. Лимон, апельсин, репа;

5. Деревянный, сосна, дерево;

6. Пасмурно, ясно, ненастно;

7. Роза, слива, лилия;

8. Деревянный, глиняный, прочный;

9. Лето, весна, воскресенье;

10. Храбрый, трусливый, смелый.

2-й ТУР

ЗАДАНИЕ: Расшифровать пословицу - Времена года.

Какая команда справится быстрее, та и победит.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ИЮЛЬ**  **ДА** | **НОЯБРЬ**  **СИ** | **МАЙ**  **КО** | **МАРТ**  **ОК** | **ОКТЯБРЬ**  **КУ** | **ИЮНЬ**  **ТОК** |
| **ДЕКАБРЬ**  **ШЬ** | **АПРЕЛЬ**  **ЛО** | **ЯНВАРЬ**  **БЛ** | **СЕНТЯБРЬ**  **У** | **ФЕВРАЛЬ**  **ИЗ** | **АВГУСТ**  **НЕ** |

Ответ: Близок локоток, да не укусишь.

Музыкальная пауза

Вожатый:: итак, мы с вами прибыли на станцию «Итоговую», и сейчас объявим победителя.

Подведение итогов:

Жюри подводит итоги.

Дети активно участвовали в конкурсах, выполняли задания как индивидуально, так и коллективно. Проявляли свои лидерские качества в выполнении и исполнении заданий.

Конкурс творческих выступлений «Время здоровья!»

**14.Конкурс «Лидер»**

Конкурс лидеров – одно из завершающих событий смены.

Цель: создание условий для выявления лидеров среди участников смены.

Задачи:

– создание условий для проявления участниками конкурса коммуникативных и организаторских способностей, лидерского потенциала;

– подведение итогов смены.

Форма проведения: конкурсная программа.

Время проведения: 1 час

Место проведения: актовый зал.

Участники: лидеры лагерной смены.

Оборудование: проектор, аудиоаппаратура (для музыкального сопровождения дела), канцелярские товары, и имиджевая продукция для награждения участников и победителей конкурса.

Общая идея дела. К участию в конкурсной программе приглашаются все ребята, проявившие себя в течение смены. Кандидата может предложить отряд, либо сам ребёнок может заявиться на участие. Первоначальное количество участников конкурса не ограничено. В ходе конкурсных испытаний ребята должны показать качества настоящего лидера: активность, компетентность, сообразительность, организованность, знание правил организаторской деятельности, творческие способности, общительность, самообладание, настойчивость. После каждого конкурса количество участников уменьшается – проигравшие выбывают. В конце определяется единственный победитель.

Ход дела.

1. Подготовительный этап.

За несколько дней (1-3) до начала события в лагере объявляется о конкурсе. Происходит регистрация желающих принять участие. В зависимости от количества заявившихся участников определяется харак- тер и общее количество комплексных испытаний.

Участникам конкурса заранее (за день) выдаётся задание: подгото- вить визитку (самопрезентацию) длительностью не более минуты.

2. Начало конкурсной программы.

Программу можно начать с творческого номера или стихотворения Р. Рождественского.

Если вы есть – будьте первыми,

Первыми, кем бы вы ни были.

Из песен – лучшими песнями,

Из книг – настоящими книгами.

Первыми будьте и только!

Пенными, 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!

В начале программы всех участников конкурса приглашают на сцену. Объясняются правила конкурса.

- Дорогие ребята, вы уже настоящие лидеры, очень смелые люди и достойны аплодисментов! Тем не менее, нам предстоит сегодня выбрать первого среди первых. Вы будете участвовать в конкурсных испытаниях. Они будут разными: творческими, интеллектуальными. После каждого конкурса те, кто справился наименее успешно, будут выбывать. Так мы выберем победителя.

Происходит представление жюри. В состав жюри могут войти вожатые, воспитатели, лидеры движения Первых, приглашённые гости.

3. Проведение конкурсных испытаний.

1) Конкурс «Визитка» – представить самих себя так, чтобы в представлении было отражена причина участия в конкурсе.

2) Конкурс «Новое применение» – придумать новое применение одному из наиболее распространенных в лагере предметов (планшет, микрофон, ватман, стол, мяч и т.п.).

3) Конкурс: составить словарик разгневанного лидера.

4) Конкурс: найти рациональное решение одной из ситуаций, которые возникали в лагере. Например: надо срочно сделать какое-то дело, а отряд отказывается, объясняя тем; что совет дела запланировал спортивный праздник, но с самого утра идёт ливень и т.п.

5) Ответить на интеллектуальные вопросы и вопросы по правилам организаторской работы или о деятельности РДДМ «Движение Первых». Примеры вопросов: Сколько правил организаторской работы существует? Расшифруйте аббревиатуру КТД. Сколько направлений деятельности есть в «Движении Первых»? и др.

6) Конкурс: придумать и провести творческую зарядку с залом.

4. Подведение итогов конкурса. Награждение участников и победителя.

**15.КТД «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: актовый зал

Участники: члены отряда.

Оборудование: спортивный инвентарь, канцелярские товары.

Общая идея дела. 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.

Общий ход

1. Вожатый

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 равновесии 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.

1. Подведение итогов.

**16.Игра на местности «Юные разведчики»**

Цель: формирование навыков сотрудничества, взаимопонимания, доброжелательности, инициативности, ответственности; воспитание любви к Родине.

Задачи:

– развитие внимания, ловкости, чувства товарищества, взаимопомощи,

– обеспечение двигательной активности,

Участники: команды по 5 человек – разведывательные отряды.

Необходимый реквизит: компас, веревки, шесты, стяги, надпись

«Юный разведчик».

Место проведения: школьный двор

Критерии оценки: слаженность действий команды, взаимовыручка, быстрота, эмоциональный фон.

Ход дела

1. Вводная часть. Вожатый предлагает ребятам пройти ряд испытаний (своего рода посвящение), которые необходимы для того, чтобы стать разведчиком: проверить себя в смекалке, внимании, ловкости, прочности отношений в отряде. В итоге прохождения разведывательной операции ребята получают удостоверения и памятные шевроны.

2. Представить свой отряд, командира. Выбрать название и девиз.

«Заградительный огонь». Всем известно, что дело разведчика – нелегкое дело. Порой приходится передавать информацию в нелегких условиях.

Каждый отряд делится на две части и становится друг против друга. Первая половина отряда передает сообщение второй половине (не используя мимику и жесты). Отряды выполняют это задание одновременно. Побеждает тот отряд, который сделает это быстрее и точнее.

«Мышеловка». На колья, вбитые в землю, кладутся планки, под которыми надо проползти ребятам. Если планка сбивается, то проползающий возвращается на старт. Это задание на быстроту и ловкость.

«Ориентирование» по компасу. Необходимо определить направление, в котором двигаться дальше. Оценивается точность и быстрота.

«Взаимовыручка». Ребята каждого отряда разбиваются на пары. Паре связывают рядом стоящие ноги. Задание – как можно быстрее переправиться в таком состоянии к следующему пункту

«С песней легче жить». Задание – исполнить песню на военную тему.

Оценивается слаженность исполнения и эмоциональность.

Конкурс командиров. Задание – одновременно правой рукой коснуться мочки левого уха, а левой рукой – кончика носа. Хлопнуть в ладоши и поменять руки. Проделать это задание несколько раз, убыстряя темп.

«Предметы». На столе лежит 15 предметов. 10 секунд дается ребятам, чтобы запомнить их, затем предметы закрываются. Задание: отряд должен назвать как можно больше увиденных предметов.

«Знаки в лесу». Отряд идет по лесу за «проводником», внимательно запоминая местность.

Пройдя определенное расстояние, «проводник» останавливает ребят, а сам идет обратно по этому же маршруту, расставляя метки. Выигрывает отряд, который найдет наибольшее количество меток, пройдя этот маршрут без «проводника».

«Наблюдатели». Необходимо выбрать такое место, откуда открывалась бы широкая панорама с множеством объектов. В течение минуты ребята внимательно изучают ландшафт, стараясь запомнить месторасположение как можно большего числа объектов. Затем ребята поворачиваются спиной, а ведущий задает отряду вопросы. Побеждает отряд, который даст больше правильных ответов.

«SOS». Выбирается ровное открытое место (без деревьев) для подачи сигнала бедствия. Установка: вы в зоне поражения биологическим оружием. Необходимо успеть за 30 секунд выложить на земле слово «SOS» из своих тел. Подведение итогов. Ребятам вручаются удостоверения и шевроны.