



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



**НАВИГАТОРЫ
ДЕТСТВА**

Первые



**Программа региональной смены
«Содружество Орлят России»
I смены детского оздоровительного
лагеря «Орленок» в Кабанском районе
Республики Бурятия**

**с. Кабанск
2026 г.**

Раздел I. Введение

В современной России воспитание подрастающего поколения находится в зоне особого внимания государства. Формирование поколения, разделяющего духовно-нравственные ценности российского общества, является стратегической задачей на современном этапе, что отражено в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р).

В младшем школьном возрасте ребенок не только осваивает новые социальные роли и виды деятельности. Это благоприятный период для усвоения знаний о духовных и культурных традициях народов родной страны, традиционных ценностей, правил, норм поведения, принятых в обществе.

«Знание младшим школьником социальных норм и традиций, понимание важности следования им имеет особое значение... поскольку облегчает его вхождение в широкий социальный мир, в открывающуюся ему систему общественных отношений» (Примерная программа воспитания, Москва, 2020 г.). Формирование социально-активной личности младшего школьника в рамках данной программы основывается на духовно-нравственных ценностях, значимых для его личностного развития и доступных для понимания: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье.

Смена в детском лагере является логическим продолжением, а для кого-то завершением участия младших школьников в годовом цикле Программы развития социальной активности «Орлята России» и реализуется в период летних каникул. В рамках смены происходит обобщение социального опыта ребят по итогам их участия в годовом цикле Программы «Орлята России». Также закрепление и продолжение развития наставников, учеников старших классов. Игровая модель и основные события смены направлены на закрепление социальных навыков и дальнейшее формирование социально значимых ценностей, укрепление смыслового и эмоционального взаимодействия между взрослыми и детьми, подведение итогов и выстраивание перспектив дальнейшего участия в Программе «Орлята России» или проектах Российское движение детей и молодежи «Движение первых».

Организованное педагогическое пространство летнего лагеря является благоприятным для становления личности младшего школьника и формирования детского коллектива благодаря следующим факторам:

- интенсивности всех процессов, позволяющих ребёнку проявить свои индивидуальные особенности;
- эмоциональной насыщенности деятельности;
- комфортно организованному взаимодействию в уже сложившемся коллективе или новом для ребёнка временном детском коллективе;
- возможности для проявления ребёнком самостоятельной позиции.

Методической основой программы смены является методика коллективной творческой деятельности И. П. Иванова.

Коллективно-творческая деятельность – это совместная деятельность детей и взрослых, направленная на развитие навыков социального взаимодействия, творческих способностей и интеллекта, а также формирование организаторских способностей каждого участника деятельности.

Смысл методики состоит в том, что ребята с первого по выпускной классы учатся коллективному общественному творчеству. Основное правило: «Всё – творчески, иначе зачем?» За долгие годы придумано множество коллективных дел на пользу людям, которые можно реализовать в своём классе и школе. В них

участвует весь детский коллектив: деление на выступающих и слушающих, на актив и пассив исключается. Методика коллективной творческой деятельности даёт исключительно высокий педагогический эффект – на ней успешно повзрослели сотни тысяч ребят. В системе лагерной смены коллективно-творческие дела проводятся с чередованием разных видов творческой активности детей.

В основу коллективной творческой деятельности положены три основные идеи:

- дело должно быть направлено на решение каких-либо образовательных, воспитательных задач, улучшение условий жизни, принесение пользы обществу;
- работа носит коллективный характер, базируется на совместном проведении и включает взаимодействие детей и взрослых;
- деятельность должна быть необычной, не похожей на иные и помогать в раскрытии природного потенциала детей.

Любое мероприятие, основанное на трёх ключевых идеях коллективно-творческой деятельности, организуется согласно следующему алгоритму:

- замысел коллективно-творческой деятельности: основан на целеполагании, то есть в его основе лежат воспитательные цели, которых требуется достичь в ходе коллективной творческой деятельности;
- планирование деятельности: носит коллективный характер, то есть все этапы деятельности планируются и утверждаются при согласии всех участников;
- подготовка деятельности: в зависимости от вида деятельности и её целевого назначения происходит распределение ролей и обязанностей между всеми участниками деятельности;
- проведение коллективно-творческой деятельности: осуществляется в процессе совместного творчества в выбранной деятельности, ориентированной на достижение конкретной цели и решение определённых задач;
- анализ результатов деятельности: ориентирован на выработку у детей навыков рефлексии. Происходит обсуждение результатов проделанной работы, подводятся её итоги. Данный этап должен быть эмоционально насыщенным;
- закрепление данного опыта и создание возможностей его дальнейшего использования в педагогической практике.

Игровые технологии

Игровые технологии – это организованный процесс игровой коммуникации (общения) субъектов (общностей) с целью осуществления воздействия на объект совместной игровой деятельности. Результаты использования игровых технологий: совместный труд души (переживания, сочувствие, солидарность), совместный труд познания (взаимопонимание в ходе освоения законов развития мира природы и человеческого общества), совместная радость поиска и открытия не познанного ранее (И. И. Фришман, Игровые технологии в работе вожатого).

Особенности игровых технологий. Все следующие за дошкольным возрастом периоды со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст – учебная деятельность; средний – общественно полезная; старший школьный возраст – учебно-профессиональная) не вытесняют, а продолжают игру, усложняя её по мере развития ребенка. Оптимальное сочетание игры с другими формами учебно-воспитательного процесса – одна из самых сложных задач в педагогической практике. Развивающий потенциал игры заложен в самой её природе. В игре одновременно уживаются добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, мистика и реальность, обособленность от обыденного и постоянная

связь с ним, эмоциональность и рациональность, личная заинтересованность и коллективная ответственность.

Педагогическая ценность игры заключается в том, что она является сильнейшим мотивационным фактором, при этом ребёнок руководствуется личностными установками и мотивами. Игра позволяет также проигрывать отношения, существующие в человеческой жизни. Именно игровая ситуация с её многоплановым уровнем, с возможностью вхождения в роли, недоступные в обыденной реальности, позволяет ему углублять восприятие другого и даёт возможность говорить с собой на разных языках, по-разному интерпретируя свое собственное «я». Игровая технология строится как целостное образование, объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем. В неё включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определённым признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.

(Энциклопедия образовательных технологий [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://stavcyr.ru/metod-kopilka/Г.%20>

Селевко_Энциклопедия%20образовательных%20технологий%20(1%20том).pdf (Дата обращения: 27.12.2021)).

Раздел II. Краткая характеристика детей – участников программ летних смен

Программа летнего лагеря реализуется на региональном (региональный лагерь) уровне.

Участниками становятся:

-ученики 1–4-х классов общеобразовательных организаций, в течение учебного года принимавшие участие в реализации Программы развития социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России».

-ученики 5-8-х классов общеобразовательных организаций, в роли наставников, в течение учебного года принимавшие участие в реализации Программы развития социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» или/а также активных участников Российского движения детей и молодежи «Движение первых».

Раздел III. Понятийный аппарат

Воспитание – деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон № 273 «Об образовании в Российской Федерации»).

Социальная активность – способность ребёнка включаться в специфические для его возраста виды деятельности, которые способствовали бы получению результатов, значимых для других и для себя (в плане становления социально значимых черт личности). В содержательном плане она проявляется в исполнительности и элементах инициативы, когда ребёнок включается в решение тех или иных задач, которые могут быть оценены с точки зрения ценности для общества, а главным образом для становления качеств личности, знаний и умений самого ребёнка (Ситаров В.А., Маралов В.Г. Социальная активность личности (Уровни, критерии, типы и пути её развития) // Научный журнал Московского гуманитарного университета «Знание. Понимание. Умение», №4, 2015).

Событийность – это принцип, предполагающий, что для эффективного воспитания необходимо повседневную, будничную жизнь детей насыщать яркими, запоминающимися ему событиями, которые были бы привлекательны для детей и обладали бы при этом достаточным воспитательным потенциалом (Степанов П.В. Современная теория воспитания: словарь-справочник / Под ред. Н.Л. Селивановой. – М.: АНО Издательский Дом «Педагогический поиск», 2016. – С. 30).

Педагогическое событие – момент реальности, в котором происходит личностно развивающая, целе- и ценностно ориентированная встреча взрослого и ребёнка, их событие (Степанов П.В. Современная теория воспитания: словарь-справочник / Под ред. Н.Л. Селивановой. – М.: АНО Издательский Дом «Педагогический поиск», 2016. – С. 30).

Коллективное творческое воспитание – это система работы, строящаяся на основе отношений творческого содружества воспитателей и воспитанников как старших и младших товарищей (Библиотека Коммунарство [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivakol.html> (дата обращения: 30.11.2021)).

Коллективно-творческая деятельность – это совместная деятельность детей и взрослых, направленная на развитие навыков социального взаимодействия и творческих способностей каждого участника деятельности, интеллектуальное развитие, а также формирование организаторских способностей (Иванов И.П. Энциклопедия коллективных творческих дел. – М.: Педагогика, 1989. – 208 с.). Коллективно-творческие дела – это один из типов форм организации воспитательной деятельности, основное средство современной методики воспитания. Их важнейшие особенности: практическая направленность, коллективная организация, творческий характер (Иванов И.П. Звено в бесконечной цепи. – Рязань, 1994. – С. 29–34).

Самостоятельность – обобщенное свойство личности, проявляющееся в инициативности, критичности, адекватной самооценке и чувстве личной ответственности за свою деятельность и поведение (Словарь психологических качеств и свойств [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://ht-lab.ru/knowledge/dictionaries/slovar-psikhologicheskikh-kachestv-i-svoystv/3721/> (дата обращения: 30.11.2021)).

Детский коллектив – группа детей, в которой создаётся система высоконравственных и эстетически воспитывающих общественных отношений, деятельности и общения, способствующая формированию личности и развитию индивидуальности каждого её члена (Ковалёва А.Г. Педагогика «Орлёнка» в терминах и понятиях: уч. пособие-словарь / А.Г. Ковалёва, Е.И. Бойко, С.И. Панченко, И.В. Романец, А.М. Кузнецова. – М: Собеседник, 2005. – 192 с.).

Ценность – значимость для людей тех или иных объектов и явлений (Степанов П.В. Современная теория воспитания: словарь-справочник / Под ред. Н.Л. Селивановой. – М.: АНО Издательский Дом «Педагогический поиск», 2016. – С. 47). Ценностные основания, рассматриваемые в рамках реализации программы: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье.

Игра – важнейший вид самостоятельной деятельности детей, способствующий их физическому, психологическому, нравственному развитию (Фришман И.И. Программа «Игра – дело серьёзное». Научно-практический центр Центрального Совета Союза пионерских организаций СССР).

Раздел IV. Целевой блок

Цель – развитие социально активной личности ребёнка на основе духовно-нравственных ценностей и культурных традиций многонационального народа Российской Федерации.

Задачи:

- содействовать развитию у ребёнка навыков социализации, выстраивания взаимодействия внутри коллектива и с окружающими людьми посредством познавательной, игровой и коллективной творческой деятельности;
- познакомить детей с культурными традициями многонационального народа Российской Федерации;
- формировать положительное отношение ребёнка и детского коллектива к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье;
- способствовать развитию у ребёнка навыков самостоятельности: самообслуживания и безопасной жизнедеятельности;
- формировать интерес ребёнка к дальнейшему участию в программе социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» и проектах Российского движения детей и молодёжи «Движение первых»

Предполагаемые результаты программы:

- положительное отношение ребёнка к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, спорт и здоровье;
- получение ребёнком положительного опыта взаимодействия друг с другом и внутри коллектива;
- проявление ребёнком интереса к различным видам деятельности (творческой, игровой, физкультурно-оздоровительной, познавательной);
- проявление ребёнком базовых умений самостоятельной жизнедеятельности: самообслуживание, бережное отношение к своей жизни и здоровью, безопасное поведение.

При построении педагогического процесса для детей в летнем лагере необходимо учитывать следующие принципы:

- принцип учёта возрастных и индивидуальных особенностей детей при выборе содержания и форм деятельности;
- принцип событийности общелагерных дел и мероприятий, т.е. значительности и необычности каждого события как факта коллективной и личной жизни ребёнка в детском лагере;
- принцип включения детей в систему самоуправления жизнедеятельностью детского коллектива, направленный на формирование лидерского опыта и актуализацию активного участия в коллективных делах;
- принцип конфиденциальности в разрешении личных проблем и конфликтов детей, уважения личного мира каждого ребёнка.

Раздел V. Модель смены

Смена в детском лагере длится 21 день и включает в себя три периода: организационный (1-й и 4-й дни смены), основной (с 4-го по 18-й день смены), итоговый (с 19-го по 21-й дни смены). При этом педагогам, реализующим программу смены, важно сохранить целевой блок и достичь предполагаемых результатов.

Модель смены имеет одинаковую структуру для лагерей всех уровней и выглядит следующим образом:

Таблица 1. Модель смены

1-й этап	2-й этап	3-й этап	4-й этап	5-й этап
Организационный период смены	Основной период смены			Итоговый период смены
Старт смены. Ввод в игровой сюжет	Реализация игрового сюжета	Подготовка и реализация коллективно-творческого дела (праздника)	Выход из игрового сюжета	Подведение итогов смены. Перспективы на следующий учебный год.

Инвариантной составляющей содержания программы, обязательной для смен всех уровней, является работа с Государственными символами Российской Федерации и ценностными ориентирами – Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье. Данная работа происходит за счёт реализации ключевых дел смены, режимных моментов, игрового сюжета, разговора с детьми и собственного примера педагогического коллектива лагеря.

Вариативность программы заключается в возможности дополнения её региональным компонентом того или иного субъекта Российской Федерации.

Раздел VI. Система диагностики результатов

Система диагностики результатов программы состоит из мнения педагогов-воспитателей, непосредственно реализующих программу, детей – участников программы и мнения независимых взрослых.

Индикаторами диагностики программы являются:

- проявление ценностного отношения к Родине и Государственным символам РФ, семье, команде, природе, познанию, здоровью;
- проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности;
- приобретение ребёнком знаний и социального опыта;
- положительное эмоциональное состояние детей;
- позитивное взаимодействие в команде, коллективе.

Для оценки программы со стороны детей рекомендуется применять методы игровой диагностики, так как они наиболее соответствуют особенностям развития детей младшего школьного возраста и показывают максимально точный результат – полученные ребёнком знания и опыт, их мнение, эмоции, реакцию и отношение к конкретной ситуации.

Представленные ниже примеры методов игровой диагностики являются рекомендуемыми и могут быть дополнены вариантами из собственного педагогического опыта.

Таблица 2. Примеры методов игровой диагностики

Индикатор	Названиеописаниеметодовигровойдиагностики
1	2
Проявление социально значимых качествребёнкаиего ценностное отношение кРодинеи Государственным символамРФ, семье, команде, природе, познанию, здоровью	<p>«Персонаж» Детям предлагается выбрать себе персонажа из сказки/былины/песни и др., на кого он похож сейчас и на кого он хотел бы равняться, и пояснить свой выбор (чем отличаются персонажи, что понравилось в персонаже, на которого хочется равняться).</p> <p>«Цветик-семицветик» Ребятам предлагается нарисовать цветик-семицветик и написать на нём 7 своих пожеланий (предварительно пронумеровав каждый лепесток). В зависимости от того, что ребёнок написал, педагог может классифицировать пожелания детей: для себя, для родных и близких, для своих друзей/одноклассников/отряда, для малой Родины, для страны, для всего народа, мира. Анализируя перечень пожеланий, можно определить направленность личности ребёнка.</p> <p>«Одна картинка – два ответа» Детям предлагаются различные картинки с ситуациями (представленные на экране или распечатанные), отражающие качества человека или какие-либо ценности, и варианты ответов: «согласен», «не согласен». После того как ребята выбрали ответ, педагог просит пояснить, почему они выбрали ту или иную позицию.</p>
Проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности	<p>«Если бы я был волшебником» Детям предлагается сыграть в игру «Если бы я был волшебником» и подумать, какой день или какие события смены они бы хотели прожить ещё раз (вернуться назад и узнать больше).</p> <p>«Интересный вагон» Из бумажных/картонных вагончиков педагог составляет своеобразный поезд. Детям предлагается выбрать персонажа/человечка и прикрепить его к определенному вагончику (как бы поместить его туда). Вагончики подписаны: здесь могут быть спортивные игры и соревнования, изготовление поделок и сувениров, танцевальные мастер-классы, интеллектуальные игры и другие яркие, эмоциональные или содержательные события смены. Таким образом, ребята смогут увидеть, у кого из отряда такие же интересы, как и у них, а педагог может зафиксировать наиболее результативные дела как на уровне отряда, так и на уровне лагеря.</p> <p>«Живая анкета» Детям предлагается ряд вопросов/утверждений (они могут быть как серьёзные, так и шуточные, с подвохом), на которые можно будет ответить по-разному: - 1-й вариант: все, кто согласен, хлопают; кто не согласен – топают; 2-й вариант: встают несколько ребят, и каждый из них представляет какой-то определенный ответ на вопрос. Их задача – сосчитать, сколько раз им хлопнули по ладошке. Задача ребят в зале – подбежать и «дать пять» тому человеку, с ответом которого он согласен.</p>

1	2												
Полученные ребёнком знания и социальный опыт	<p>«Чудо-дерево» Детям предлагается создать «чудо-дерево» по итогам прожитого дня. Цвет листьев нужно выбрать в соответствии с теми новыми знаниями, которые они получили.</p>												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="272 399 513 434"></th> <th data-bbox="513 399 932 434">Знания</th> <th data-bbox="932 399 1360 434">Опыт</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="272 434 513 508">Листья зелёного цвета</td> <td data-bbox="513 434 932 508">«Получил новые знания, узнал для себя много интересного»</td> <td data-bbox="932 434 1360 508">«Научился чему-то новому»</td> </tr> <tr> <td data-bbox="272 508 513 648">Листья жёлтого цвета</td> <td data-bbox="513 508 932 648">- «Не вся информация для меня была новой» - «Некоторая информация для меня была новой»</td> <td data-bbox="932 508 1360 648">- «Что-то я умел уже раньше» - «Что-то я попробовал сегодня впервые»</td> </tr> <tr> <td data-bbox="272 648 513 718">Листья красного цвета</td> <td data-bbox="513 648 932 718">«Уже всё знал, никакой новой информации не получил»</td> <td data-bbox="932 648 1360 718">«Всё, что я попробовал сделать, уже умел»</td> </tr> </tbody> </table>		Знания	Опыт	Листья зелёного цвета	«Получил новые знания, узнал для себя много интересного»	«Научился чему-то новому»	Листья жёлтого цвета	- «Не вся информация для меня была новой» - «Некоторая информация для меня была новой»	- «Что-то я умел уже раньше» - «Что-то я попробовал сегодня впервые»	Листья красного цвета	«Уже всё знал, никакой новой информации не получил»	«Всё, что я попробовал сделать, уже умел»
		Знания	Опыт										
	Листья зелёного цвета	«Получил новые знания, узнал для себя много интересного»	«Научился чему-то новому»										
	Листья жёлтого цвета	- «Не вся информация для меня была новой» - «Некоторая информация для меня была новой»	- «Что-то я умел уже раньше» - «Что-то я попробовал сегодня впервые»										
Листья красного цвета	«Уже всё знал, никакой новой информации не получил»	«Всё, что я попробовал сделать, уже умел»											
<p>«Кидаем кубик» Детям предлагается бросить кубик и рассказать, что он запомнил после того или иного дела, используя то число слов/фраз, какое выпало на кубике.</p> <p>«Сто к одному» Дети разбиваются на небольшие команды или играют каждый за себя, если в отряде небольшое количество человек. Педагог задает вопросы по всему пройденному во время смены материалу: правилам, информации, мероприятиям, играм, конкретным ситуациям, творческим делам. Задача участников – как можно точнее вспомнить событие и ответить на вопросы.</p>													
Эмоциональное состояние детей	<p>«Живая картина» Детям предлагается создать «живую картину» под музыку. Каждый ребёнок пробует изобразить мелодию, как он её чувствует: начинает один, остальные произвольно присоединяются. В итоге получается единый движущийся сюжет, где задействованы все ребята.</p> <p>«Наш отрядный рецепт» Ребятам предлагается создать воображаемое блюдо и каждому внести собственный ингредиент, соответствующий своему эмоциональному состоянию. Ингредиенты могут быть представлены в виде различных картинок, чтобы наглядно продемонстрировать полученный «рецепт дня» (это может быть что-то сладкое, горькое, солёное, острое, приятное и т.д.).</p> <p>«Цветной сундук» Детям выдается большой лист бумаги с изображением сундука и предлагается его раскрасить. Каждый выбирает для раскраски какой-то элемент изображения и цвет в зависимости от самочувствия. Оранжевый – если они хорошо себя чувствуют, нашли друзей и готовы принимать участие в событиях; голубой – если всё хорошо, но есть что-то, что им не совсем нравится; фиолетовый – если им скучно и хочется домой.</p>												
Взаимодействие в команде, коллективе	<p>«Золотая коллекция» Детям предлагают каждому взять по три разных медали и вручить их: - тому, кому хочется сказать спасибо за сегодняшний день; - тому, кто стал твоим другом и поддержит тебя в любой момент.</p> <p>«Кругосветное путешествие» Детям предлагается каждому лично на листочке написать, кого бы из ребят он взял с собой в кругосветное путешествие, зачем бы они туда поехали и какие предметы им бы тамгодились.</p> <p>«Я и моя команда» Детям предлагается на общей картине расположить человечка со своим именем там, где он считает нужным (с кем-то рядом, в центре событий или отдельно от всех). Затем ребята могут поделиться своим выбором места.</p> <p>Метод классической социометрии: https://lugovskayashkola.ru/zabolevaniya/sotsiometriya-klassa-dlya-mladshih-shkolnikov-obrazets.html</p>												

Для оценки программы со стороны воспитателей рекомендуется проведение совещания по итогам реализации смены.

Вопросы совещания соотносятся с предполагаемыми результатами программы и индикаторами диагностики, представленными выше. Кроме того, для педагогов-воспитателей важно увидеть проявление ребёнком базовых умений самостоятельной жизнедеятельности: бережное отношение к своей жизни и здоровью, самообслуживание, безопасное поведение. Рассматриваются данные вопросы как по каждому ребёнку, так и по коллективу в целом. Качественный анализ смены даёт дополнительные материалы для грамотного планирования деятельности в рамках Программы «Орлята России» на следующий учебный год.

Проходить итоговое педагогическое совещание может в разных формах – конференция, круглый стол, дискуссия, с использованием творческих или игровых приёмов. Пример использования игровых элементов в рамках итогового совещания: перед коллективом находится игровое поле «Морского боя». Команды педагогов по очереди делают ход и выбирают определённую клетку на поле. За каждой клеткой скрывается задание или вопрос, необходимый для анализа деятельности.

Оценка реализации программы со стороны внеотрядных педагогов/родителей может быть проведена следующим образом:

- 1-й вариант – оценка реализуемых дел смены со стороны старшего вожатого/методиста/ наставника, где оценивается качество дела и его содержание, качество работы педагога, включённость детей в процесс и др.;
- 2-й вариант – обратная связь о смене в форме анкеты со стороны родителей (законных представителей) детей;
- 3-й вариант – обратная связь со стороны педагогов-психологов, работающих в смене с детьми, педагогами и родителями.

Результативность программы обязательно должна быть оценена со стороны детей-участников и воспитателей-педагогов, реализующих программу. Оценка со стороны взрослых проводится на усмотрение организации, реализующей смену. Для получения наиболее качественных результатов диагностики в ней должны принять участие 98–100% детей и воспитателей-педагогов.

Раздел VII. Информационно-методическое обеспечение программы

Перед началом смены силами отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» с коллективом проводятся методические занятия и консультации, имитационно-ролевые и деловые игры, необходимые для качественной подготовки педагогов к работе с детьми.

Таблица 3. Необходимый уровень готовности педагогов к реализации программы

Должен знать	Должен уметь	Должен подготовить
Цели, задачи и механизмы реализации программы, содержание её ключевых событий и особенности их реализации	Мотивировать детей к активному участию в событиях программы, вовлекать их в совместную творческую деятельность	Распечатать необходимые материалы для отрядных и общелагерных дел
Содержание основных нормативно-правовых документов	Проводить инструктажи по безопасности жизнедеятельности	Оформить встречный отрядный уголок и изготовить «сюрпризы» (небольшие подарки/сувениры, сделанные своими руками)
Содержание инструкций по обеспечению безопасности жизнедеятельности ребёнка	Оказывать первую доврачебную помощь	Подготовить перечень методов игровой диагностики для ежедневного анализа дня с детьми (примеры в таблице 2)
Психофизиологические особенности детей младшего школьного возраста	Вести конструктивный диалог с родителями или законными представителями ребёнка	Подготовить адаптированные сценарии отрядных дел (с учётом регионального компонента)
Логику развития лагерной смены	Проводить с детьми игры различной направленности	Проверить наличие и готовность канцелярских товаров, спортивного и игрового инвентаря
Методику коллективно-творческой деятельности по И.П. Иванову	Организовывать отрядную и обще-лагерную деятельность	
Методику организации и проведения игр	Проводить аналитическую работу с детьми	
Основные методы и приёмы по активизации деятельности детей к участию в предлагаемой деятельности	Адаптировать сценарии дел для своего отряда (с учётом регионального компонента и индивидуальных особенностей детей)	
Способы и приёмы проведения с детьми анализа дня, дела, ситуации	Проводить педагогический анализ	
Особенности взаимодействия с родителями детей	Составлять сценарии дел	
Особенности работы с Государственными символами РФ, символикой лагеря и отряда	Оперативно решать возникающие педагогические ситуации	

Информационное направление информационно-методического обеспечения программы:

1. Портфолио программы, включающее утверждённый текст программы, пояснительные записки к сменам, сценарии или планы-конспекты ключевых дел смен, систему диагностики.

2. Материалы установочного и итогового педагогических совещаний, памятки и дидактические материалы к реализуемым делам смены на уровне отряда и на уровне лагеря.

3. Информационные стенды для детей и педагогов с основной информацией по смене.

4. Электронная методическая библиотека программы с необходимыми материалами и литературой и быстрым доступом для поиска и скачивания.

Раздел VIII. Кадровое обеспечение программы

В реализации программы смены принимают участие педагоги, советники директоров по воспитанию образовательных учреждений где дети являются непосредственно участниками Программы «Орлята России». Дополнительно в реализацию программы привлекаются вожатые, а также советники директоров по воспитанию – «Навигаторы детства» и специалисты местного отделения Российского движение детей и молодёжи «Движение первых»

Одно из важных условий реализации программы – самообучение и повышение квалификации педагогов, совместное участие в планировании смены с учётом регионального компонента:

- участие в краткосрочном обучении по подготовке к проведению смены;
- участие в круглых столах и педагогических совещаниях;
- обмен опытом за счёт взаимопосещений отрядных дел.

Педагогический состав, принимающий участие в реализации программы, формируется из расчёта 1 воспитатель и 1 вожатый на 20 детей. В помощь к реализации программы могут быть подключены старшеклассники, но они не несут юридической ответственности за детей, находящихся в отрядах.

При необходимости для мотивации и стимулирования педагогов, реализующих смену в лагере, может быть введена система роста и «бонусов». Это позволяет педагогам развиваться и более качественно вкладываться в работу смены.

Раздел IX. Ресурсное обеспечение программы

Для реализации программы лагерь/школа должны быть оснащены следующим образом:

Таблица 4. Ресурсное обеспечение

Помещения, площадки	Помещения для отрядной деятельности с возможностью размещения и оформления отрядных уголков и стендов
	Помещения для общелагерных дел с местами для сидения и без них (актовый и спортивный залы)
	Открытые площадки с возможностью проведения отрядных дел (с местами для сидения и без них)
	Открытые площадки с возможностью проведения общелагерных дел (площадь, стадион, сцена)
	Помещения и площадки для дополнительных возможностей и индивидуальных запросов ребёнка (библиотека, кабинет психолога, творческая мастерская, и др.)
	Гостиная/вожатская или кабинет для проведения педагогических совещаний, сборов, размещения актуальной информации и плана на день для вожатых и других педагогов
	Столовая (или пункт питания) со всем необходимым оборудованием
	Помещения для личной гигиены (туалеты, душевые)
Оборудование и инвентарь	В лагере с постоянным пребыванием детей – жилые помещения со всем необходимым оборудованием, медицинский пункт, камеры хранения
	Аппаратура для общелагерных и отрядных мероприятий: колонки, микрофоны, стойки для микрофонов, проекторы и экраны, рабочие ноутбуки, флагшток для поднятия флага РФ
	Столы/парты, стулья, скамейки/банкетки
	Спортивный и игровой инвентарь, канцелярские принадлежности на каждый отряд
Другое	Аппаратура для работы педагогов: рабочие компьютеры, принтеры, флешки
	При необходимости – костюмы, декорации

Список использованных источников и литературы

1. Аракелян Ю.А. Смена маленького роста: сборник информационно-методических материалов в помощь воспитателю детского лагеря, работающему с детьми 6–11 лет / Ю.А. Аракелян, А.А. Зарипова, С.И. Кравцова, О.В. Шевердина. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 80 с.

2. Афанасьев С.П. Что делать с детьми в загородном лагере? / С. Афанасьев, С. Коморин, А. Тимонин. – М.: МЦ «Вариант», 2002. – 224 с.

3. Багапова Л.Д. Мгновения отличного настроения: методический сборник игр и упражнений для отрядного педагога / Л.Д. Багапова, А.А. Сайфина, Н.А. Сакович. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 40 с.

4. Беляков Ю.Д. Методика организации коллективных творческих дел и игр: методическое пособие. – Издание 2-е, переработанное и дополненное. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.

5. Васильковская Н.И. Создай команду!: методическое пособие / Н.И. Васильковская, А.А. Сайфина, Л.Р. Уварова, Ю.С. Шатрова. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.

6. Газман О.С. Каникулы: игра, воспитание / Под ред. О.С. Газмана – М.: Просвещение, 1988 – 160 с.

7. Газман О.С. Педагогика в пионерском лагере: Из опыта работы Всероссийского п/л «Орлёнок» / О.С. Газман, В.Ф. Матвеев. – М.: Педагогика, 1982 – 96 с.

8. Ершова Л.В. Организационно-педагогические условия социализации ребенка во временном внешкольном объединении: специальность 13.00.01. «Общая педагогика, история педагогики и образования»: диссертация на соискание учёной степени кандидата педагогических наук/ Ершова Людмила Викторовна; Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского. – Ярославль, 1995. – 183 с.

9. Зубахин А.А. Откроет целый мир вожатый: книга отрядного вожатого «Орлёнка» / А.А. Зубахин, А.В. Яблокова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 336 с.

10. Зубахин А.А. Равнение на флаг!: сборник методических материалов из опыта работы ВДЦ «Орлёнок» по работе с государственными символами Российской Федерации и символами «Орлёнка»/ А.А. Зубахин, Т.Л. Хацкевич. – Издание 1-е, переработанное. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2012. – 112 с.: илл.

11. Иванов И.П. Воспитательная работа комсомольцев с пионерами в средней школе: диссертация на соискание учёной степени кандидата педагогических наук. — Л.: ЛГПИ им. А. И. Герцена, 1955.

12. Иванов И.П. О сущности воспитательной работы в начальных классах // Педагогика начальной школы: XXI Герценовские чтения. – Л.: ЛГПИ им. А. И. Герцена, 1968.

13. Иванченко И.В. Как рождается микрогруппа?: методическое пособие. – Издание 2-е, переработанное и дополненное. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.

14. Киреева А.А. Нам доверяют матери ребёнка: сборник интерактивных форм работы с детьми и под- ростками по формированию навыков безопасного поведения и профилактике травматизма в детском лагере. – Издание 2-е, дополненное и переработанное. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 108 с.

15. Ковалёва А.Г. Педагогика «Орлёнка» в терминах и понятиях: уч. пособие-словарь / А.Г. Ковалёва, Е.И. Бойко, С.И. Панченко, И.В. Романец, А.М. Кузнецова. – М: Собеседник, 2005. – 192 с.

16. Лутошкин А.Н. Как вести за собой / А.Н. Лутошкин, под ред. Б.З. Вульфова. – М.: Просвещение, 1986. – 208 с.

17. Можейко О.В. Организация аналитической работы с детьми в отряде: методическое пособие. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2017. – 44 с.

18. Можейко О.В. Педагогическая диагностика в отрядной работе: методическое пособие. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2017. – 56 с.

19. Можейко О.В. Сто незаданных вопросов: сборник информационно-методических материалов в помощь отрядному воспитателю «Орлёнка». – Издание 2-е, переработанное. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2018. – 108 с.

20. Панченко С.И. День за днём в жизни вожатого. – М.: Издательский дом «Народное образование», 2008. – 354 с.

21. Сайфутдинова Л.Р. Формирование коммуникативной культуры подростков в условиях временного детского объединения: специальность 13.00.02. «Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)»: диссертация на соискание учёной степени кандидата педагогических наук / Сайфутдинова Лариса Рафиковна; Костромской государственный университет им. Н.А. Некрасова. – Кострома, 2001. – 209 с.

22. Столярова В.В. Развитие детской активности и инициативы: методическое пособие. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 80 с.
23. Фришман И.И. Игровое взаимодействие в детских объединениях: специальность 13.00.01. «Общая педагогика, история педагогики и образования»: диссертация на соискание учёной степени доктора педагогических наук / Фришман Ирина Игоревна; Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского. – Ярославль, 2001. – 340 с.
24. Хуснутдинова И. «Орлёнок». Книга вожаго. – М.: Собеседник, 2005. – 352 с.
25. Чукина М.В. Сказки-подсказки: методическое пособие / М.В. Чукина, Ю.С. Шатрова. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 64 с.
26. Шевердина О.В. Педагогические условия формирования опыта самопрезентации подростка во временном детском объединении: специальность 13.00.02 «Теория и методика обучения и воспитания (социальное воспитание в образовательной и высшей школе)»: диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Шевердина Ольга Васильевна; государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования Костромской государственный университет им. Н. А. Некрасова, 2006. – 225 с.
27. Шмаков С.А. Дети на отдыхе: приклад. энцикл.: учителю, воспитателю, вожатому. – Изд., доп. – М., 2001. – 173 с.
28. Шмаков С.А. Летний лагерь: вчера и сегодня: метод. пособие. – Липецк: Инфол, 2002. – 384 с.
29. Шмаков С.А. Лето, каникулы, лагерь: экспресс-учеб. пособие: учителю, воспитателю, вожатому. – Липецк: Ориус, 1995. – 142 с.
30. Шмаков С.А. Игра учащихся как педагогический феномен культуры: специальность 13.00.01. «Общая педагогика»: диссертация на соискание учёной степени доктора педагогических наук / Шмаков Сталь Анатольевич; Липецкий государственный педагогический институт. – Москва, 1997. – 409 с.

Пояснительная записка смены регионального лагеря

Программа смены предполагает подготовку и реализацию коллективного творческого дела, согласно всем шести этапам КТД (по И. П. Иванову): совместное создание взрослыми и детьми большого общего Праздника в рамках игровой модели смены. Данный подход позволяет соблюсти оптимальное соотношение видов деятельности, заранее придуманных и структурированных взрослыми, и произвольных активностей, что обеспечивает реализацию детских инициатив, творчества, идей и замыслов.

Введение

Смена в региональном лагере для каждого класса, участвующего в семи треках Программы «Орлята России», становится своеобразным итогом учебного года, праздником лета, совместного творчества взрослых и детей (для ребят 4-х классов это является и завершением обучения в начальной школе) и завершением участия в Программе «Орлята России». В рамках смены дети закрепляют полученный в течение учебного года опыт совместной деятельности.

С учётом того, что участники смены являются участниками Программы «Орлята России», это значит, что они живут по законам и традициям содружества орлят, исполняют орлятские песни и стремятся к проявлению качеств настоящего орлёнка. Объединяет ребят-орлят общий флешмоб.

Смена в региональном лагере основывается на игровой модели «Путешествие в страну маленьких и великих открытий», но отличается насыщенностью событийного ряда, так как региональный лагерь предполагает круглосуточное пребывание детей. Участники смены: дети 8–11 лет, учащиеся 3–4-х классов общеобразовательных учреждений начального общего образования; подростки 12–15 лет, учащиеся 5–9 классов. Каждый день смены имеет логически завершённый сюжет, но связан со следующим днём спецификой игровой модели. Ежедневно запланированы три ключевых дела, часть которых реализуется на уровне отряда, а часть – на уровне лагеря. В завершение основного периода смены ребятами отработывается алгоритм коллективно-творческого дела, что соотносится с демонстрационно-закрепляющим этапом основного периода согласно логике развития смены. Всё остальное время в течение дня расписано с учётом режимных моментов, обязательно включает в себя утреннюю зарядку, подвижные игры и прогулки на свежем воздухе. При наличии свободного времени в программу можно включать дела с региональным компонентом и тематикой дня.

Ключевыми памятливыми датами, взятыми за основу смен в 2025 году, станут: Год посвященный защитнику Отечества и 80-летию Победы в ВОВ, 100 лет Международному детскому центру "Артек", 27 июля-День военно-морского флота.

При реализации программ летних смен рекомендовано учитывать те памятливые даты, государственные и национальные праздники Российской Федерации, которые выпадают в период реализации летних смен.

Рекомендуемый режим дня:

08.00 – подъём, ВЛГ (время личной гигиены)	Возможен утренний радиоэфир с песнями, настраивающими ребят на бодрый и продуктивный день.
08.20–08.30 – утренняя гигиеническая гимнастика	Предполагает выполнение традиционного комплекса физических упражнений, танцевальная разминка и разучивание флешмоба «Содружество Орлят России».
08.30–08.50 – утренний информационный сбор	Переключка отрядов, информация о дне, поднятие Государственного флага РФ с исполнением гимна РФ,

лагеря	разучивание орлятских песен.
09.00–09.45 – завтрак	Начинается с творческой презентации меню, которая включает информацию о пользе продуктов. Данная презентация может звучать по радио.
10.00–11.30 – работа по программе лагеря, по плану отрядов, общественно полезный труд, работа кружков и секций	Два часа рекомендуется разделить на два занятия по 45 минут с перерывом между ними в полчаса или на 45 минут и 60 минут с перерывом между ними в 15 минут. Обязательно чередование спокойного и активного видов деятельности.
11-30 – второй завтрак	-
12.00–13.45 – оздоровительные процедуры	Рекомендуются различные подвижные игры и прогулки на свежем воздухе, принятие солнечных, воздушных ванн.
14.00–14.30 – обед	Знакомство отрядов с меню, представленным на обед.
14.30–16.00 – ПЧМ (полтора часа молчания) или тихий час	Во время ПЧМ мы отдыхаем сами и даём отдохнуть другим.
16.15–16.30 – полдник	-
16.40–18.40 – работа по программе лагеря, по плану отрядов, общественно полезный труд, работа кружков и секций	Два часа рекомендуется разделить на два занятия по 45 минут с перерывом между ними в полчаса, или на 45 минут и 60 минут с перерывом между ними в 15 минут. Обязательно чередование спокойного и активного видов деятельности.
19.00–19.45 – ужин	Знакомство отрядов с меню, представленным на ужин.
20.00–20.45 – вечерний сбор отряда, орлятский круг	Вечерний сбор – время для подведения итогов дня, его анализа, спокойного общения и песен, настраивающих на сон.
21.00 – второй ужин	-
21.30 – подготовка ко сну	-
22.00- отбой	Перед сном – традиционная «Сказка на ночь»

Описание игровой модели смены

В основе игровой модели смены лежит путешествие ребят в неизвестную страну. Новый день начинается с нового открытия – новой локации неизвестной страны. Помогают открывать страну её невидимые жители, которые общаются с ребятами при помощи книги. Для педагога книга является инструментом поддержания игрового сюжета. От лица невидимых жителей педагог даёт задания ребятам, отвечает на их вопросы, даёт подсказки в виде элементов карты.

Погружение в игровую модель начинается с первых дней смены, а именно с общего сбора участников «Здравствуй, лагерь!». Это дело, дающее старт смене и направленное на знакомство с территорией и инфраструктурой лагеря. Во время общего сбора участников «Здравствуй, лагерь!» каждый отряд находит предназначенную ему волшебную книгу и узнаёт, что открыть эту книгу может только настоящая команда. Для того чтобы стать такой командой, в течение двух первых дней ребята проходят испытания: придумывают название и девиз отряда, рисуют эмблему, представляют творческую визитку, играют в игры на сплочение. После этого ребята открывают волшебную книгу и таким образом оказываются в неизвестной стране.

В книге ребята обнаруживают послание от невидимых жителей неизвестной страны. Жители просят их о помощи: «... для того, чтобы страна существовала долго и о ней

никто не забыл, а жители и их друзья были счастливы, необходимо раскрыть все её тайны». Детям говорят, что теперь они могут общаться с жителями неизвестной страны с помощью книги. Этой книге можно задать вопрос, и она ответит; также она может дать небольшое задание или поручение, пригласить ребят в игру или на экскурсию. Но прежде чем ребята приступят к разгадке тайн, с помощью книги они знакомятся с правилами и традициями, которые приняты в неизвестной стране.

На протяжении основного периода смены ребята общаются с помощью книги с жителями неизвестной страны, постепенно раскрывая её тайны, знакомятся с играми, легендами, забавами, традициями, народными промыслами, узнают о величии природного и национального богатства этой страны.

Постепенно путешествие подходит к концу. Но знакомство со Страной не заканчивается: каждый день в ней можно открывать что-то новое. Но как же сделать это, если их путешествие завершается? Жители Страны дают совет: собрать воедино все подсказки, которые они получили за эти несколько дней, и угадать, по какой стране они путешествовали. Ребята ещё раз вспоминают, с чем они познакомились, собирают карту воедино и догадываются, что всё это время путешествие проходило по родной России. Ярким моментом завершения смены становится совместно организованный праздник в честь открытия страны.

В завершение путешествия по Стране ребятам предлагается создать афишу-коллаж по мотивам их путешествия. Это мероприятие одновременно является подведением итогов смены и анализом пережитых детьми событий.

Описание системы мотивации и стимулирования детей

Главной мотивацией участия детей в игре-путешествии выступают элементы карты, которые отряд собирает на протяжении всей смены. По итогам путешествия ребята складывают их воедино. Ведения отдельной рейтинговой таблицы не требуется, так как деятельность отрядов не предполагает соперничества. За участие в отдельных конкурсах, соревнованиях, играх отряды могут получать дипломы и грамоты, а при необходимости и возможности – сладкие призы.

Индивидуальная система стимулирования участника смены может быть разработана и введена на усмотрение педагога-организатора, работающего с отрядом. Ребёнка можно награждать индивидуально грамотами, дипломами, небольшими медалями за конкретные достижения. Но если воспитатель считает, что необходимо ввести систему стимулирования внутри своего отряда, то она должна дополнять игровую модель, а не идти вразрез с ней.

Описание системы самоуправления

В основу детского самоуправления поставлен деятельностно ориентированный подход, при котором вначале педагог определяет объём деятельности, который следует разделить с ребятами, и лишь затем формируется детское сообщество, способное реализовывать эту деятельность совместно со взрослыми.

Принципы детского самоуправления:

- добровольность;
- включённость в процесс самоуправления всех групп детей;
- приоритет развивающего начала для ребёнка;
- повсеместное присутствие (участие ребёнка в принятии всех решений, касающихся его, с учётом степени его социализации в коллективе, возрастных и психологических возможностей);

- доверие (предоставление детям большей свободы действий, увеличение зоны их ответственности);
- открытость, честность взрослых в общении с детьми и недопущение использования детей в качестве инструмента достижения собственных целей;
- ориентация на результат.

Для оптимизации процесса детского самоуправления в смене предлагается ввести систему чередования творческих поручений (далее – ЧТП), основанную на двух простых правилах: «от меньшего – к большему» и «от простого – к сложному». Система ЧТП строится на разделении отряда на микрогруппы для выполнения творческих заданий и поручений, благодаря которым каждый ребёнок сможет проявить свои способности в различных видах деятельности. Согласно игровой модели в начале смены ребята договариваются о том, как назвать отряд, что может быть представлено на эмблеме их отряда, предлагают варианты того, что может быть включено в творческую визитку. Дальше в играх на сплочение ребята принимают ответственность за свои решения и за решения команды. Попадая в Страну Маленьких и Великих Открытий, ребята знакомятся с правилами её жителей, объединяются в микрогруппы для решения общих задач, которые им предлагают (здесь могут быть представлены как творческие, так и рутинные поручения, которые реализуются на протяжении смены). В завершение смены ребята берут на себя посильные роли в организации общего праздника. Для решения задач, которые стоят перед ребятами, формируются микрогруппы по 3–5 человек. В процессе смены педагогу важно координировать формирование микрогрупп таким образом, чтобы каждый ребёнок попробовал себя в разных ролях.

Таким образом, детское самоуправление проявляется в деятельности микрогрупп, посильной самостоятельности в принятии решений, выполнении тех или иных поручений и сопровождается взрослыми на протяжении всей смены.

Примеры различных поручений представлены в сценариях ключевых дел смены.

Описание содержания смены по периодам

Содержание программы предполагает описание ключевых дел смены, которые рекомендованы к реализации, так как именно на них строится база игровой модели. В зависимости от планирования дня в смене конкретным лагерем могут быть добавлены дополнительные дела/события, созвучные логике смены.

Участники смены предварительно не знакомятся с содержанием всей смены, а постепенно узнают о том, что их ждёт в течение дня, с помощью книги, которую они открывают утром.

Организационный период (1–3-й дни смены) – орлята собираются вместе после учебного года, чтобы познакомиться, интересно и познавательно провести время.

Задачи организационного периода:

- адаптация участников смены, знакомство с правилами лагеря, распорядком дня;
- знакомство с территорией, историей и инфраструктурой лагеря;
- знакомство со всеми участниками смены через творческие визитки отрядов;
- знакомство с содержанием программы смены (ввод в игровой сюжет, информирование детей об их возможностях в смене).

Дата	Ключевые события и дела	Описание ключевых дел
15 июня	1-й день смены. Организационный период. Формирование отрядов	

	Игровой час «Играю я – играют друзья» (уровень отряда) Приложение 1	Проведение игр или игровых программ на взаимодействие, командообразование, сплочение, выявление лидера, создание благоприятного эмоционального фона в коллективе; а также игры на знакомство или закрепление имён. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/bHE3spScVVBodg
	Знакомство с отрядами и с программой лагеря.	
	Вечерний огонёк «Слева друг и справа друг» (уровень отряда) Приложение 3	Ребятам предлагается рассказать о себе и поразмышлять о своих ожиданиях по поводу смены.
16 июня	1-й день смены. Организационный период. Формирование отрядов	
	Игровой час «Играю я – играют друзья» (уровень отряда) Приложение 1	Проведение игр или игровых программ на взаимодействие, командообразование, сплочение, выявление лидера, создание благоприятного эмоционального фона в коллективе; а также игры на знакомство или закрепление имён. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/bHE3spScVVBodg
	Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь!» (уровень лагеря) Приложение 2	Официальный старт смены – открытие с поднятием Государственного флага РФ и исполнением гимна РФ, творческим номером и приветственной речью начальника лагеря. Знакомство участников смены с территорией лагеря, основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены. В конце общего сбора дети погружаются в игровую атмосферу. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/E-gdyXg-fB_Sxw
	Вечерний огонёк «Слева друг и справа друг» (уровень лагеря) Приложение 3	Знакомство ребят с традициями и легендами вечернего огонька. Ребятам предлагается рассказать о себе и поразмышлять о своих ожиданиях по поводу смены. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/m3lysEnxFVbwag
17 июня	3-й день смены. Погружение в игровой сюжет смены	
	Тематический час «Открываем страницы интересной книги» (уровень отряда) Приложение 4	Дело начинается с волшебной книги, открыв которую, ребята видят послание от жителей неизвестной страны. Также жители знакомят детей с правилами, которые приняты в неизвестной стране. На основе этих правил отряд продумывает группы ЧТП. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/6v-4_CA3HG7krA
	Время отрядного творчества «Мы – Орлята!» (уровень отряда) Приложение 5	Подготовка отряда к творческой встрече, оформление отрядного уголка, придумывание названия, эмблемы отряда и других его атрибутов. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/EAdNJa6ljk4YxQ
	Творческая встреча орлят «Давайте познакомимся!» (уровень лагеря) Приложение 6	Знакомство отрядов друг с другом, презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллективом учителей, педагогов, которые принимают участие в реализации смены. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/kxsByhNBMLxAng

Основной период (4–18-й дни смены) – орлята отправляются в путешествие по неизвестной стране, открывать которую им помогают невидимые жители.

Задачи основного периода:

- знакомство с культурными традициями и национальными ценностями русского народа, изучение богатств нашей Родины;
- поддержание благоприятного эмоционально-психологического климата;
- создание условий для проявления индивидуальности каждого ребёнка, его творческого и нравственного потенциала, активности и инициативы;
- приобщение детей к здоровому образу жизни;
- формирование норм взаимоотношений внутри коллектива;
- подготовка и реализация коллективно-творческого дела – совместного праздника.

	Ключевые события и дела	Описание ключевых дел
	1	2
18 июня	3-й день смены. Тематический день «Национальные игры и забавы»	
	Коллективно-творческая игра «КЛАССики» (уровень отряда) Приложение 7	В рамках дела ребята знакомятся с национальной игрой. В процессе творческих заданий участники узнают, как в игру играли раньше, как она изменилась сейчас и как можно заинтересовать игрой окружающих. После этого ребята готовятся к проведению этой игры на марафоне интересных игр. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/OXYxn7YLLGGrZw
	Марафон интересных игр «Раз, два, три, четыре, пять – мы идём играть!» (уровень лагеря) Приложение 8	Направлен на знакомство детей с национальными играми и забавами России/региона Российской Федерации, где игры проводят сами ребята друг для друга. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/D2CtEvQHQUUh7w
	Вечер настольных игр «Играем, общаемся, мыслим» (уровень отряда/лагеря) Приложение 9	Знакомство с различными вариантами настольных игр; возможный турнир по шашкам/шахматам/морскому бою или любой другой настольной игре. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/xwP9oSC6YqC5qQ
21 июня	4-й день смены. Тематический день «Устное народное творчество»	
	Костюмированная эстафета «Бабушкины сказки» (уровень лагеря) Приложение 10	Костюмированная эстафета включает в себя знакомство детей с народными сказками и сказками, рассказами, былинами, повестями, пословицами и поговорками. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/yUE5-IZov8U2dA
	Музыкальная гостиная «Давайте-ка споем!» (уровень отряда) Приложение 11	Знакомство ребят с народными песнями, потешками, частушками и другим музыкальным народным творчеством. Ребята участвуют в творческих заданиях, которые им предлагаются в музыкальной гостиной. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/Om0gh7P-LoDWIg
	Спектакль живого действия «Гора самоцветов» (уровень лагеря) Приложение 12	Участники смены вовлекаются в творческий процесс – знакомятся с проектом «Гора самоцветов» и сами становятся персонажами мультфильмов, снятых по известным сказкам. Все ребята задействованы в театрализованном действии. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/UU-3TB5ZCJhLfw
22 июня	6-й день смены. Тематический день «Национальные и народные танцы»	
	Мастер-классы «Танцуешь ты, танцую я, танцуют все мои друзья!» (уровень лагеря) Приложение 13	Направлены на знакомство детей с национальными танцами России / региона Российской Федерации. Посещая разные площадки с мастер-классами, ребята не только знакомятся с историей танца, но и разучивают его элементы. Ссылка на материалы дела:

		https://disk.yandex.ru/i/v4_UsHiGvtTuw
	Танцевальный час «Ловите ритм!» (уровень отряда) Приложение 14	Разучивание с отрядом танцевального флешмоба, который будут танцевать все орлята России в стране в определённый день. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/fX5o2UFGIIZ7aA
	Стартинейджер «Танцуют все!» (уровень лагеря) Приложение 15	Вечерняя танцевальная программа позволит ребятам продемонстрировать всё то, чему они научились за день, а также создать положительный настрой на следующие дни. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/XGWwJUqwhlgqtg
22 июня	7-й день смены. Тематический день «День памяти и скорби»	
	Встреча с сотрудниками ЦМБ. «Рассказ о героях ВОВ»	Нестандартные старты являются своеобразной творческой эстафетой, где ребята могут получить новые знания о различных открытиях и изобретениях, об известных учёных, изобретателях и первооткрывателях, а также с помощью своего воображения создать интересное и полезное изобретение. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/CLtdBGIB3eHqrA
	Командный морской бой «Окно в Европу» (уровень лагеря) Приложение 17	Морской бой проходит в знакомой форме настольной игры, только участвуют в нём не два игрока, а несколько команд против ведущего. Особенность этой игры заключается в том, что ребята, выполняя задания, узнают о великом правителе – первом российском императоре Петре I. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/cG8fqjsJWTOEew
	Вечерний тематический огонёк	В рамках данного огонька ребятам предлагается рассказать своих героях. Просмотр фильма «Солдаты», «Ангелы Ладуги», «Сестренка» Обсуждение
23 июня	8-й день смены. Тематический день « День ВДЦ. ВДЦ Орленок-65лет»	
	Игровая программа «Играй с «Орлёнком»	Игровая программа «Играй с «Орлёнком» направлена на знакомство участников с Всероссийским детским центром «Орлёнок»: его географическим положением, историей, природой, архитектурой, законами и традициями, а также песенной субкультурой.
	Интеллектуальная игра «Знатоки «Орлёнка»	В рамках тематического дня участники знакомятся с историей создания «Орлёнка», его архитектурой, законами и традициями, песенной культурой, данная игра позволяет продемонстрировать полученные знания
	Музыкально-игровой час «Пой с «Орлёнком»	Музыкально-игровой час предполагает не только изучение и исполнение песен, но и тематические игры, в которые вожатый играет вместе с детьми в промежутках между исполнением песен.
	Кинопросмотр «Легенды «Орлёнка»	Материал: https://cloud.mail.ru/public/aXAC/YAxggebwX
24 июня	9-й день смены. Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые»	
	Исследовательский квест «Природный код» (уровень лагеря) Приложение 19	Знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России / региона Российской Федерации. Дело строится по принципу поисковой исследовательской деятельности, где ребята, погружаясь в игровой сюжет квеста, помогают персонажам разгадать природный код. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/iL4qAQc0Iv_WAg

	Кейс-турнир «ЭКОЛОГИЯ» (уровень отряда) Приложение 20	Ребята делятся на небольшие команды для решения экологических кейсов и представления своих результатов для других команд. Задача участников – найти наиболее экологичное решение той или иной ситуации, рассмотрев её с разных сторон. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/z2gr0msccOBxZg
	Эко-дефиле «4 стихии» (уровень лагеря) Приложение 21	Участники инсценировки должны дефилировать в костюмах, которые ребята изготовили самостоятельно из подручных средств и природных материалов. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/Ew3FiggJwaldTQ
25 июня	10-й день смены. Тематический день «Быть туристом здорово!»	
Клуб спортивно-го туризма «Эдельвейс»	Презентация карты «Попутный ветер. Начало», Мероприятие на командообразование «Команда исследователей» Приложение 21.1	Каждый отряд должен в соответствии с обозначенными выше характеристиками предположить, куда Врунгель планировал совершить путешествие и создать эту карту. По итогам каждый отряд представляет эти карты. Данное мероприятие представляет собой упражнения на командообразование из веревочного курса.
Движение первых	Презентация карты «Попутный ветер. Продолжение»	Участников приветствует Врунгель и интересуется, смогли ли они добыть элементы карты. Делает переключку по отрядам, сколько элементов карты они собрали.
26 июня	11-й день смены. Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла»	
	Фестиваль народного творчества «Город мастеров» (уровень лагеря) Приложение 22	Ребята посещают различные творческие площадки, где знакомятся с прикладным творчеством и народными ремёслами и могут освоить разные техники. К проведению фестиваля рекомендуется подключить местных мастеров-умельцев, преподавателей кружков и секций по прикладному творчеству, народным ремёслам, декоративно-прикладному искусству, художественному творчеству. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/2Ew026dSX8Zubw
	Креативный марафон «Я художник, я так вижу» (уровень отряда) Приложение 23	Ознакомившись с разными приёмами креативного мышления, ребята пробуют придумать и создать своё ремесло, которое бы отражало особенности их семейного быта, близкого окружения. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/s2D91NAjgwibYQ
	Киновечер «Мастера на все руки» (уровень лагеря) Приложение 24	Киновечер предполагает просмотр различных фильмов или киноэпизодов, их обсуждение и по возможности знакомство с режиссёрской или съёмочной группой. Цель мероприятия – показать ребятам, что создание фильма/мультфильма/видеоролика – достаточно трудоёмкий процесс, но за всем этим стоят люди, которые когда-то попробовали что-то создать. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/4ZiVFB69CnlyA
27 июня	12-й день смены. Тематический день «Год защитника Отечества. День военно-морского флота»	
	Кто они – защитники Отечества.	Интерактивная викторина, посвященная Году защитника Отечества. Провести следующие игры: эстафеты, имитирующие военные действия, такие как "Полоса препятствий", "Перетягивание каната", "Разминируй поле"; игры на меткость, например, "Собери патроны" или "Прицельный бой"; а также командные игры, развивающие выносливость и скорость, такие

		как "Туннель" или "Разведчик" Викторина https://cloud.mail.ru/public/jUOZ/ggHFZGdMk
	Морской бой	Проведение мероприятия «Морской бой». Оно направлено на сплочение команд, развитие умения стратегически мыслить и на выявление лидерских качеств у участников мероприятия. Описание мероприятия по ссылке.
	Танцевальный флешмоб «Яблочко»	Матросский танец «Яблочко» — танец с вековой историей. Существует много различных версий его происхождения, но бесспорно одно – этот танец и музыка ассоциируется только с моряками и флотом. Предлагается снять на видео танцевальный флешмоб, который был вдохновлен академическим исполнением танца, и опубликовать в социальных сетях Ссылка на музыку и танец.
28 июня	13-й день смены. Тематический день «Национальная кухня»	
	Настольная игра «Экспедиция вкусов» (уровень отряда) Приложение 25	В рамках игры дети знакомятся с периодом правления первого российского императора – Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию. <i>Ссылка на материалы дела:</i> https://disk.yandex.ru/i/TUK_kgchyOYscw
	Творческий кулинарный батл «Я – шеф-повар» (уровень отряда) Приложение 26	Среди участников одного отряда проводится конкурс-батл знатоков национальной кухни. Отвечая на вопросы и выполняя задания, ребята узнают про особенности различных национальных кухонь нашей страны. Победитель отрядного кулинарного батла становится участником в общелагерном кулинарном шоу. <i>Ссылка на материалы дела:</i> https://disk.yandex.ru/i/OXxOFNSvIdlqlg
	Кулинарное шоу «Книга необычных рецептов» (уровень лагеря) Приложение 27	В шоу участвуют по одному представителю от каждого отряда. В процессе ребята создают «Книгу необычных рецептов». Само дело состоит из нескольких этапов: - участвуют только представители отрядов; - привлекается группа поддержки; - участвует весь отряд. Для участия в шоу можно привлечь известных шеф-поваров (или шеф- повара столовой детского лагеря) как в качестве жюри, так и в качестве гостя, с которым ребята могут пообщаться. <i>Ссылка на материалы дела:</i> https://disk.yandex.ru/i/eKU7nLKwQwXLQ
29 июня	14-й день смены. Тематический день «Я волонтер»	
Администрация МО «Кабанский район»	МК «Формы воспитательной работы», Приложение 27.1	Этот мастер-класс необходим для знакомства ребят с многообразием существующих форм воспитательной работы и теми формами, которые можно будет реализовать в качестве дела отряда.
Движение первых	аукцион дел отрядов,	Представляет собой собрание представителей отрядов для распределения мероприятий, которые необходимо будет организовать каждому отряду.
	марафон социальных акций, лирический вечер	Отрядам предоставляется ограниченный по времени период для реализации своих социальных акций. Задача отряда – придумать

		такую инициативу, которая могла бы быть не только мало затратна по ресурсам, но и успешно реализуема в короткий срок, а также приносила бы пользу (решало проблему)
30 июня	15-й день смены. Тематический день «Открытые тайны великой страны»	
	Тематический час «Открываем Россию» (уровень отряда) Приложение 28	Подведение итогов путешествия по неизвестной стране. Ребята собирают все элементы карты неизвестной страны, вспоминают все этапы своего пути, отгадывают название страны, по которой путешествовали, и знакомятся с её символами. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/jCHpcWk4q6whPQ
	Диалоговая площадка «100 причин любить Россию» (уровень отряда) Приложение 29	Во время диалоговой площадки ребятам даётся возможность поразмышлять и обсудить, за что можно любить нашу страну, чем она уникальна, почему её нужно развивать, беречь и преумножать её богатства. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/jR0U1brshzmmkw
	Телемост «Содружество России» (уровень лагеря) Приложение 30	Онлайн-встреча с участниками смены «Содружество Орлята России» из разных регионов. В рамках встречи орлята делятся впечатлениями, общаются, танцуют общий флешмоб. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/oaZiBfUc6fxq9Q
	Танцевальная программа «В кругу друзей» (уровень лагеря) Приложение 31	Направлена на эмоциональный подъём ребят по итогам путешествия по стране. Во время танцевальной программы ребята исполняют общий флешмоб и другие танцы. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/8Rqfgs55c21PLw
31 июня	16-й день смены. Выход из игрового сюжета. «4 САМИ: сами придумываем и планируем»	
	Время отрядного творчества «Юные выдумщики» (уровень отряда) Приложение 32	Цель данного часа – увлечь участников перспективой создания интересного и полезного дела и выработать совместно с ними идеи праздника. Выбираются представители от отряда, которые презентуют идею праздника на общем сборе участников смены. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/3fbFIUBhOTE4DA
	Общий сбор участников «От идеи – к делу!» (уровень лагеря) Приложение 33	Представление каждым отрядом идей праздника, выработанных во время отрядного творчества. Совместным решением определяется общая идея праздника и составляется план её реализации. Каждый отряд получает свое задание по подготовке праздника. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/rIqsIvTqVyfxKq
	Вечер-экспромт «Мы – единая команда» (уровень лагеря) Приложение 34	Во время вечера ребята вместе со своим отрядом в формате «здесь и сейчас» отработывают этапы коллективно-творческого дела, чтобы ещё раз вспомнить и закрепить их в памяти. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/oYYlg1alsiIA1g
1 июля	17-й день смены. «4 САМИ: сами готовим»	
	Время отрядного творчества «Создаём праздник вместе» (уровень отряда) Приложение 35	Отряды делятся на микрогруппы и детально прорабатывают свой элемент поручения. При необходимости ребята репетируют элементы дела (например, творческий номер). По итогам подготовки участники должны хорошо представлять структуру предстоящего праздника и свою роль в нем. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/Nv6fylThgBSwuA

	Итоговый огонёк «От друзей секретов нет» (уровень отряда) Приложение 36	Подведение итогов смены, обсуждение полученного опыта, пережитых эмоций. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/ez7vc11YYD2bHw
2 июля	18-й день смены. «Быть в ДВИЖЕНИИ!»	
	– классная встреча, – проектная сессия «Открывая горизонты»,	Несмотря на разнообразие и масштаб всероссийских проектов и форумов, одной из важнейших единиц в структуре Движения является первичное отделение. Именно оно задает темп и направление работы всего Движения. В процессе данной проектной сессии команды смогут разработать конкретные мероприятия (проекты), чтобы в дальнейшем реализовать их у себя на месте в первичном или местном отделении.
<i>Движение первых</i>	– коллективное творческое дело «Быть в Движении», посвящение в Первые. Приложение 36.2	Коллективно-творческое дело построено на подготовке и последующей демонстрации 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 участников. Посвящение проходит в формате линейки с построением отрядов. Важно создать атмосферу торжественности и значимости события, исключая формальный подход.

Итоговый период (19–21-й дни смены) – орлята возвращаются из путешествия по неизвестной стране и подводят итоги.

Задачи итогового периода:

- реализация ключевого события – большого совместного праздника, закрепляющего все этапы коллективно-творческого дела;
- поднятие самооценки каждого участника и значимости для него жизни в коллективе с помощью общественного признания его индивидуальных заслуг;
- награждение детей/отрядов за активное участие в программе лагеря, вручение благодарственных писем родителям и педагогам детей;
- подготовка детей к завершению смены, усиление контроля за жизнью и здоровьем детей, за сохранностью личных вещей.

	Ключевые события и дела	Описание ключевых дел
3 июля	19-й день смены.	
	спартакиада (дело отряда) Приложение 36.1	Представляет собой спортивное мероприятие, объединяющее набор эстафет. Как правило, эстафеты подбираются таким образом, чтобы спортивные команды могли проявить разнообразные навыки: скорость, ловкость, выносливость, командное взаимодействие, меткость, точность движений.
	шоу спортивных рекордов (дело лагеря)	Спортивно-творческое мероприятие, которое может проводиться в актовом зале. Для его подготовки каждый отряд заранее продумывает и репетирует свой «спортивный рекорд».
4 июля	20-й день смены. «4 САМИ: сами проводим»	
	Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги» (уровень лагеря) Приложение 37	Заключается в реализации коллективно-творческого дела – праздника по итогам путешествия по неизвестной стране. Ребята выступают одновременно в роли участников и организаторов данного события. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/uDmF5DT3o8SSgw

	Праздничная дискотека «Оставляем вам на память» (уровень лагеря) Приложение 38	Является завершением коллективно-творческого дела, ярким эмоциональным событием. В рамках праздничной дискотеки ребят ждёт работа различных площадок, фотозон, игр и конкурсов, где они смогут весело и с пользой провести время, общаясь и танцуя со своими друзьями. Кульминационным моментом станет создание послания будущим орлятам. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/Pwgbv6zbaOKfhQ
5 июля	21-й день смены. «4 САМИ: сами подводим итоги»	
	Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» (уровень отряда) Приложение 39	Анализ реализованного коллективно-творческого дела и подведение итогов путешествия по неизвестной стране. В рамках сбора ребятам предлагается ещё раз вспомнить всё, что произошло с ними в смене (в этом поможет книга), и создать афишу-коллаж по мотивам путешествия. Это поможет педагогу зафиксировать самые яркие и запомнившиеся детям моменты, получить их эмоциональный отклик на программу. Педагог может предложить ребятам продолжать и дальше «открывать» и узнавать свою большую и малую Родину и делиться этими знаниями друг с другом. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/KLFh4_sg9czTsQ
	Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России» (уровень лагеря) Приложение 40	Официальное завершение смены и награждение её участников. Может содержать творческие номера участников смены, напутственные слова педагогов и ответное слово детей. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/S63xKECOvXgCnA

Рекомендуемый план-сетка смены регионального лагеря

15 июня	16 июня	17 июня	18 июня	19 июня	20 июня	21 июня
1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день	6-й день	7-й день
<p>Заезд. Формирование отрядов</p> <p>Игровой час «Играю я – играют друзья»</p> <p>Знакомство с отрядами и с программой лагеря.</p>	<p>Открытие смены. Погружение в игровой сюжет</p> <p>Игровой час «Играю я – играют друзья»</p> <p>Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь!»</p> <p>Огонёк «Слева друг и справа друг»</p>	<p>Погружение в игровой сюжет смены</p> <p>Тематический час «Открывая страницы интересной книги»</p> <p>Время отрядного творчества «Мы – Орлята!»</p> <p>Творческая встреча орлят «Давайте познакомимся!»</p>	<p>Тематический день «Национальные игры и забавы»</p> <p>Коллективно-творческая игра «КЛАССики»</p> <p>Марафон интересных игр «Раз, два, три, четыре, пять – мы идём играть!»</p> <p>Вечер настольных игр «Играем, общаемся, мыслим»</p>	<p>Тематический день «Устное народное творчество»</p> <p>Костюмированная эстафета «Бабушкины сказки»</p> <p>Музыкальная гостиная «Давайте-ка споём!»</p> <p>Спектакль живого действия «Гора самоцветов»</p>	<p>Тематический день «Национальные и народные танцы»</p> <p>Мастер-классы «Танцуешь ты, танцую я, танцуют все мои друзья!»</p> <p>Танцевальный час «Ловите ритм!»</p> <p>Стартинейджер «Танцуют все!»</p>	<p>Тематический день «Великие открытия»</p> <p>Нестандартные старты «Изобретатели и Первооткрыватели»</p> <p>Командный морской бой «Окно в Европу»</p> <p>Тематический огонёк «Если бы я был волшебником, то ...»</p>
22 июня	23 июня	24 июня	25 июня	26 июня	27 июня	28 июня
8-й день	9-й день	10-й день	11-й день	12-й день	13-й день	14-й день
<p>Тематический день «День памяти и скорби»</p> <p>Кинопросмотр</p>	<p>Тематический день «Природное богатство»</p> <p>Исследовательский квест «Природный код»</p>	<p>Тематический день «Быть туристом здорово!»</p> <p>Презентация карты «Попутный ветер. Начало», Мероприятие на командообразование «Команда исследователей»</p> <p>Презентация карты «Попутный ветер. Продолжение»</p>	<p>Тематический день «Народные ремёсла»</p> <p>Фестиваль народного творчества «Город мастеров»</p> <p>Креативный марафон «Я художник, я так вижу»</p> <p>Киновечер «Мастера на все руки»</p>	<p>Тематический день «Год защитника Отечества. День военно-морского флота»</p> <p>Согласно концепции федерального плана.</p>	<p>Тематический день «Национальная кухня»</p> <p>Настольная игра «Экспедиция вкусов»</p> <p>Творческий кулинарный батл «Я – шеф-повар»</p> <p>Кулинарное шоу «Книга необычных рецептов»</p>	<p>Тематический день «Волонтер (доброволец)»</p> <p>МК «Формы воспитательной работы», аукцион дел отрядов, марафон социальных акций, лирический вечер</p>

29 июня	30 июня	1 июля	2 июля	3 июля	4 июля	5 июля
15-й день	16-й день	17-й день	18-й день	19-й день	20-й день	21-й день
<p>Тематический день «Открытые тайны великой страны»</p> <p>Тематический час «Открываем Россию» Диалоговая площадка «100 причин любить Россию» Телемост «Содружество Орлят России» Танцевальная программа «В кругу друзей»</p>	<p>Выход из сюжета «4 САМИ: Сами придумываем»</p> <p>Время отрядного творчества «Юные выдумщики» Общий сбор участников «От идеи – к делу!» Вечер-экспромт «Мы – единая команда»</p>	<p>«4 САМИ: Сами готовим»</p> <p>Время отрядного творчества «Создаём праздник вместе» Итоговый огонёк «От друзей секретов нет»</p>	<p>«Быть в ДВИЖЕНИИ!»</p> <p>классная встреча, проектная сессия «Открывая горизонты», коллективное творческое дело «Быть в Движении», посвящение в Первые.</p>	<p>Тематический день «Спорт-это сила»</p> <p>Спартакиада (дело отряда). – шоу спортивных рекордов (дело отряда)</p>	<p>«4 САМИ: Сами проводим»</p> <p>Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги» Праздничная дискотека «Оставляем вам на память»</p>	<p>«4 САМИ: Сами подводим итоги»</p> <p>Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России»</p>

Приложение 1 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект игрового часа «Играю я – играют друзья»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: игровой час включает в себя проведение отдельных игр или комплексных игровых программ, направленных на взаимодействие, сплочение, командообразование детского коллектива, на выявление лидеров и создание благоприятного эмоционального фона.

Оборудование и материалы: реквизит для игр (*описан в конкретных играх*).

Место проведения: ровная площадка на улице при хорошей погоде / просторное помещение при плохой погоде.

Особенности подготовки и проведения дела: при подготовке к проведению игрового часа педагогу важно учитывать уровень сформированности детского коллектива. В случае, если дети внутри коллектива ещё мало друг друга знают, то начать игровой час лучше всего с игр на знакомство или игр, помогающих закрепить знание имён. Если ребята знают друг друга достаточно хорошо, то представленные ниже примеры игр хорошо подойдут для такого коллектива.

Помимо отдельных игр существуют игровые программы. Они отличаются от игр тем, что являются комплексными и уже включают в себя разноплановые варианты игр и заданий, связанные между собой одной сюжетной линией. Игровая программа для детей является наиболее интересной, поскольку они становятся её персонажами и проживают все игровые действия.

При организации игрового часа также важно чередовать спокойный и активный виды деятельности и ограничивать время до 30–45 минут.

Представленная ниже подборка игр включает игры разных авторов (из интернет-источников и печатных изданий), а в основе игровых программ лежит авторский игровой сюжет.

Примеры игр:

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, в центр выходит ведущий. Он объявляет: «Поменяйтесь местами те, кто ...» – и называет любой признак (например, кто сегодня проснулся с хорошим настроением, кто ждал начала лагеря, у кого карие глаза и т.д.). После этого названные ребята быстро меняются местами. Ведущий в этот момент старается успеть занять чьё-нибудь место. Кому не достаётся места в кругу, тот выходит в центр и становится ведущим. Игра продолжается по тому же алгоритму. Следует обратить внимание ребят на безопасность перемещений в кругу.

1 – Игра «Атомы-молекулы».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом и создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, и ведущий (педагог) объясняет им правила: «Представьте, что все мы с вами атомы, которые могут свободно

перемещаться, пока играет музыка. Как только музыка прекращает играть, атомам нужно объединиться в молекулы. Но по какому признаку – я буду сообщать в нужный момент». Далее ребята начинают игру. Признаки могут быть следующие: по количеству человек (по 2, по 4, по 5, по 10 и т. д.) в «молекуле», по цветному элементу в одежде,

по времени года рождения, по любимому домашнему животному и т.д. Возможно, понадобится объяснить младшим школьникам, что такое атомы и молекулы.

2 – Игра «Гномики-домики».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Ребята объединяются в тройки: два человека образуют домик, взявшись за руки и подняв их над головой; третий человек становится гномиком, который «живёт» в домике. Всем ребятам нужно запомнить следующее:

- когда ведущий говорит: «Гномики», то все жильцы выбегают из своих домиков и ищут себе новый, ведущий тоже старается занять чей-то домик. Кто не успел найти себе укрытие, становится ведущим;
- когда ведущий говорит: «Домики», то всем домикам нужно оставить своих жильцов и найти новых. Кто остаётся без крыши над головой, тот становится ведущим;
- когда ведущий говорит: «Гномики-домики», то абсолютно все разбегаются и строят новые домики с новыми жильцами. Кто остаётся один, становится новым ведущим.

3 – Игра «Муха».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и закрепление имён.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, а ведущий – в центр круга. Он становится «мухой». Когда игра начинается, ведущий приближается к кому-либо из участников; и пока «муха» не успела до него «долететь», надо успеть сказать: «Муха летит на ...» – и назвать имя любого человека из круга. Соответственно, «муха» меняет своё направление и теперь движется в сторону того человека, которого назвали. Он, в свою очередь, также должен сказать фразу: «Муха летит на ...» – и назвать имя следующего человека из круга. Если «муха», то есть ведущий, успевает задеть человека до того, как он назвал чье-нибудь имя, то «задетый» становится ведущим – новой «мухой». Играть можно, пока не надоест.

4 – Игра «Пиф-паф».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и закрепление имён.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, ведущий встаёт в центр круга. Когда он показывает на человека и называет его имя, тот должен присесть, а его соседи справа и слева должны назвать имена друг друга. Кто с этим справляется быстрее, продолжает игру, а кто медленнее, тот присаживается. Человек, который был между ними назван ведущим, снова встаёт и продолжает игру. Выигрывает тот, кто смог остаться в игре до конца.

5 – Игра «Я – дрозд, ты – дрозд».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Каждый ребёнок находит себе пару, и после этого все пары встают в два круга: один из пары – во внешний круг, другой из пары – во внутренний круг, друг напротив друга. Далее ведущий произносит слова и показывает движения, а задача ребят – за ним повторять:

- «Я – дрозд, и ты – дрозд» (*показывает сначала на себя, потом на того, кто перед ним*);
- «У меня нос, и у тебя нос» (*показывает на свой нос, потом на нос того, кто перед ним*);
- «У меня щёчки аленькие, и у тебя щёчки аленькие» (*показывает на свои щёки, потом на щёки того, кто перед ним*);
- «Мы с тобой два друга – любим мы друг друга» (*обнимают друг друга*).

Далее внешний круг делает шаг вправо, встаёт напротив другого человека и повторяется то же самое. Желательно, чтобы круги совершили полный оборот. Можно менять скорость произношения фраз, тембр голоса и т.д.

6 – Игра «Необычный город».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Ведущий (педагог) рассказывает ребятам, стоящим в кругу, историю про необычный город: какие там дома и улицы, какие машины, домашние животные. При этом он всю фантазирует. Далее ведущий говорит, что в этом необычном городе живут необычные люди, которые ходят вот так (*показывает движение и предлагает ребятам повторять*), здороваются друг с другом вот так (*показывает движение и предлагает ребятам повторять*), а кто-то здоровается вот так (*показывает новый способ и предлагает ребятам повторять*), а когда они приходят друг к другу в гости, то радуются вот так (*показывает движение и предлагает ребятам повторять*). «Как вы думаете, в каком городе живут такие люди?» – Ребята отвечают. – «Вы правы!» При любом варианте ответа ведущий откликается положительно, потому что суть игры в фантазировании. История может быть короче или длиннее – всё зависит от фантазии ведущего.

7 – Игра «Виртуальная экскурсия».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Ребята разбиваются на пары, и ведущий предлагает одному из пары закрыть глаза, а второму взять этого человека за руки и провести для него виртуальную экскурсию: по своему дому (как будто сходили в гости); по какому-то городу; по воображаемой комнате или замку. Тот, кто проводит экскурсию, даёт «туристу» с закрытыми глазами возможность воображать. «Турист» про- бует всё это представить и может по ходу задавать вопросы. Игра может повторяться несколько раз, в таком случае формируются новые пары и выбираются новые локации. Такая игра помогает ребятам не только научиться взаимодействовать друг с другом, но и развивает воображение.

8 – Игра «Зеркало».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Ребята находят себе пару и встают друг напротив друга, рассредоточившись по всей территории помещения или площадки. Один из пары становится ведущим, второй – его зеркалом. Задача ведущего – показывать разные движения, ускоряясь или замедляясь, а задача зеркала максимально точно воспроизводить всё, что показывает ведущий, с такой же скоростью. Спустя время ребята меняются ролями в паре, а после этого ищут себе новых напарников.

9 – Игра «Лабиринт».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная, просторная площадка, покрывало, малярный скотч, небольшой мячик.

Описание игры: Предварительно на покрывале малярным скотчем или цветной изолентой педагог создает лабиринт. Все ребята берутся за края покрывала равномерно. На старт лабиринта кладётся небольшой мячик. Задача ребят – прокатить мячик по лабиринту, не задевая его стенок и не выходя за границы.

10 – Игра «Электрическая цепь».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная, просторная площадка, фломастеры или карандаши по количеству участников.

Описание игры: Все ребята встают в один круг и получают по одному карандашу или фломастеру и кладут рядом со своей правой ногой. После этого ведущий (педагог) озвучивает задание:

«Вам необходимо создать электрическую цепь. Она будет работать только тогда, когда каждый из вас возьмет карандаши и фломастеры справа и слева от вас только указательными пальцами. Ничем другим брать карандаши или фломастеры нельзя. Если у кого-то карандаш или фломастер падает, то мы начинаем сначала и пробуем до тех пор, пока у нас не получится все карандаши или фломастеры поднять с пола на уровень плеч».

11 – Игра «Прикосновение».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Вожатый дает задания детям прикоснуться рукой к предмету или к человеку (например, прикоснитесь к тому, кто живет с вами в одной комнате, к тому, у кого голубые глаза, синие брюки и т.д.).

12 – Игра «Комплимент».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная, просторная площадка, мешочек или шляпа, небольшие листочки бумаги, ручки.

Описание игры: Ребята пишут на листочке своё имя, сворачивают и кидают листочек в мешочек или шляпу. После этого вожатый перемешивает эти листочки и предлагает ребятам вытащить по одному новому листочку с написанным именем. И о том человеке, имя которого ребёнок вытащил, необходимо сказать что-то хорошее.

13 – Игра «Перестройка».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры:

Первый уровень игры:

Ведущий (педагог) предлагает ребятам за определённое время построиться по росту, по размеру обуви, по дате рождения, по другим признакам.

Второй уровень игры:

Ведущий (педагог) предлагает ребятам объединиться в четвёрки и за определённое время построиться в заборы разных видов. Пока идёт отсчёт от 10 до 1 – один «забор»; потом от 9 до 1 – другой; от 8 до 1 – новая конфигурация и так далее, пока не останется последний вариант на счет 3-2-1.

Третий уровень игры:

Все ребята берутся за руки и закрывают глаза. Ведущий (педагог) называет фигуру, а задача ребят, не открывая глаз и не расцепляя рук, построиться в неё: круг, потом квадрат, треугольник и т.д.

14 – Игра «Фотография».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом и выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Ребятам даётся определённая тема, например, корабль/самолёт/автомобиль и т.д., и время, чтобы «выстроить» объект из самих себя. По окончании времени педагог делает фото ребят и просит рассказать, что у них получилось, кто из них какая «деталь», кто какую функцию выполняет (руль, мотор, парус, колесо и т. д.).

99

15 – Игра «Ка-ра-бас!».

99

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг и слушают команды ведущего. Ведущий говорит число (минимум 1, максимум – число человек в отряде) и по слогам произносит слово «Ка-ра-бас!». За это время вперёд должны выпрыгнуть столько человек, сколько назвал ведущий.

Примеры игровых программ:

1 – Игровая программа «Возвращение из космоса».

Условия проведения: ровная, просторная площадка, жетоны для деления команды с изображением землян и космонавтов, таблички «Ракета» и «Космодром», небольшая дощечка либо мелок для обозначения границ условной дощечки, условный строительный материал (мягкий конструктор, кубики, игрушки и т.д. – любые предметы небольшого размера).

Описание игровой программы: Предварительно ребята делятся на две группы: одни – Земляне (те, кто по игровому сюжету остался на планете), другие – Космонавты (те, кто по игровому сюжету отправился на покорение космоса). Разделить их можно с помощью картинок: человечек на планете и космонавт на ракете.

Сценарий игровой программы:

Ведущий: Когда-то, лет 90 назад, мы с вами провожали наших космонавтов — братьев, сестёр, родных и близких — покорять новые планеты, но очень долго не могли выйти с ними на связь и последние несколько лет думали, что они обосновались в космосе на какой-то новой планете. Но вот нам приходит сообщение, что спустя 90 лет наша ракета с космонавтами возвращается на Землю. И сейчас мы предлагаем землянам занять своё место на «Космодроме» (*его можно обозначить условно на проводимой территории*), а космонавтам занять своё место на «Ракете» (*также обозначенной условно на проводимой территории, напротив космодрома*).

Ребята занимают места на проводимой площадке согласно выбранному жетону – группа

«Земляне» и группа «Космонавты».

Ведущий: Прошло очень много времени, и вот наши родные и близкие возвращаются из большого космического путешествия. Но нам пришла телеграмма с информацией о том, что время в космосе и на Земле идёт по-разному, и те, кто оставался на Земле, уже наверняка постарели, а путешественники наши остались такими же, какими они улетали с планеты. И теперь мы с вами не знаем, кто же был нашим родственником. Поэтому наша задача – всех и каждого встретить тепло, с объятиями, чтобы никого не обидеть. Вы готовы к встрече?

Свой ответ даёт группа «Земляне».

Ведущий (обращаясь к группе «Космонавты»): Ваш удивительный полёт подходит к завершению. Добро пожаловать домой, на Землю! На космодроме вас ждут ваши родственники. Бегите скорее навстречу к ним, они вас очень долго ждали и уже соскучились!

Ребята обеих групп сходятся, приветствуют друг друга, обнимаются, обмениваются добрыми словами.

Ведущий: Ну что, поздравляем вас, вы снова вместе! И нам уже пора отправляться домой, только вот нас много, а автобус-то у нас один! Ну ничего, в тесноте, да не в обиде. Предлагаю вам садиться в автобус.

После этого ведущий поясняет ребятам, что значит сесть в автобус: им нужно встать в круг тесно-тесно друг к другу, повернуться всем направо, чтобы видеть затылок впереди стоящего человека, сомкнуться ещё плотнее и одновременно сесть на колени сзади стоящего. Ребята выполняют упражнение, при этом поют любую песню на их выбор. Если они справились быстро, то ведущий может усложнить задание и, например, сказать, что таким образом им нужно ещё пройти по кругу.

***Ведущий:** У нашего автобуса закончился бензин, и дальше он ехать не может. Нам придётся выйти здесь.*

Ребята завершают упражнение и как будто выходят из автобуса.

***Ведущий:** До дома мы с вами не добрались, но заночевать нам где-то необходимо. А так как нас много, мы с вами можем построить дом вот на этой полянке (*показывает перед собой*). Но только до нее тоже не просто добраться, ведь вокруг этой полянки ров, и есть только одна дощечка, по которой мы можем перейти.*

После этой фразы ведущий или кладёт дощечку, или условно обозначает её края двумя параллельными линиями. Задача ребят – перебраться на другой берег, на полянку. При этом на дощечку первоначально встают несколько человек (детям можно сказать: это делается для того, чтобы её не сдуло ветром), а остальные должны перейти таким образом, чтобы никто не оступился и не задел пол.

Ребята выполняют упражнение, перебираются на другой берег.

***Ведущий:** Ну вот мы с вами на нашей полянке, но машина со строительным материалом сюда заехать не может, и нам с вами нужно этот материал передать вручную.*

Для выполнения этого упражнения ребятам нужно взяться под руки в одну цепочку так, чтобы правая рука лежала поверх левой руки соседа справа, а левая рука лежала снизу под правой рукой соседа слева. Далее с одного конца на другой ребятам предстоит передать предметы, не уронив их (если роняют, это как будто минус один строительный материал). Строительным материалом могут быть мячи, игрушки, кубики, шишки, палочки и т.д.

***Ведущий:** Ну вот, весь строительный материал на месте, теперь можно приступать к строительству дома.*

Ребята из условного строительного материала создают дом (обозначают границы – где и что находится). После этого ведущий предлагает им занять место в доме и рассказать, кто какое место занял и почему. Ребята занимают места, рассказывают о своём выборе.

***Ведущий:** Ну вот, наш новый и дружный дом! Можно справить новоселье и дружно спеть любимую песню.*

Ребята поют песню, поздравляют друг друга, и на этом игровая программа завершается.

2 – Игровая программа «Путешествие на необитаемый остров». Условия проведения: ровная, просторная площадка, покрывало, мячик. **Сценарий игровой программы:**

***Ведущий:** Наша дружная команда отправляется в путешествие на необитаемый остров, и для этого нам просто необходимо построить плот.*

Ведущий даёт ребятам задание разместиться всем на покрывале (или заранее ограниченной территории).

***Ведущий:** Вот плывём мы с вами по океану, и навстречу нам плывёт Чудо-Юдо Рыба Кит, давай- те её изобразим! Отлично, мы справились! Дальше на нашем пути встречается осьминог со своим семейством, давайте покажем осьминога. осьминог помахал нам своими щупальцами и продолжил свой путь. А мы плывём дальше, и нам навстречу плывёт большой корабль с парусами. Давайте и его покажем. У вас получилось великолепно! Но вот корабль задел наш плот, и от него отломился небольшой кусок (*покрывало сгибается сантиметров на 20, или заранее ограниченная территория становится меньше – ребятам нужно поместиться на ней*). И вот мы приближаемся к необитаемому острову, высаживаемся на него. Как тут просторно!*

Но подождите, кажется, нас стало меньше. Давайте проверим, все ли доплыли до острова? Не потеряли ли мы кого-нибудь?

Ведущий берёт покрывало за один конец, его помощник за второй конец, и натягивают покрывало вертикально. Ребята делятся на 2 команды и прячутся по одну и другую сторону от покрывала. Пока ведущий говорит «раз, два, три», от каждой команды должны близко к покрывалу подойти по одному человеку. После этого покрывало опускается, и ребята должны назвать имена друг друга. Кто назвал быстрее, тот забирает в свою команду человека, не успевшего назвать его имя. Игра продолжается до тех пор, пока все не окажутся по одну сторону от покрывала.

Ведущий: Ну вот, отлично, вся команда в сборе! Пора нам строить убежище и готовить еду. А так как строительных материалов нет, то дом мы будем строить из себя.

Ребятам даётся задание и время построить дом так, чтобы каждый был задействован. Как только ребята завершают работу, ведущий просит их рассказать про дом.

Ведущий: Дом построен – великолепная работа! Осталось нам собрать урожай, чтобы приготовить еду.

Далее ребята встают в круг и играют в игру «Фрукты-овоци». Ведущий встаёт в центр круга, говорит «фрукт/овоц/ягода» и кидает мяч любому из участников. Тот должен очень быстро ответить. Повторяться ребятам нельзя.

Ведущий: Ну вот, и еда наша готова! Получилось удивительное путешествие! Давайте поздравим друг друга и скажем: «Какой мой сосед справа молодец! И какой мой сосед слева молодец!» А теперь погладим себя по голове и скажем: «А я-то какой молодец!» И дарим всем аплодисменты.

На этом игровая программа завершается. При необходимости педагог может дополнить программу своими игровыми приёмами и расширить сюжет.

Дополнительные материалы:

- Шмаков С.А. Её величество – игра. Забавы, потехи, розыгрыши для детей, родителей, воспитателей. – М.: NB Магистр, 1992. – 160 с.
- Шмаков С.А. Игры, развивающие психические качества личности школьника: методическое пособие. – М.: ЦГЛ, 2003. – 110 с.
- Статья «Игры для младших детей» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://summercamp.ru/> (дата обращения: 28.01.2022).
- Каталог игр для младших школьников в помощь воспитателю пришкольного лагеря [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://nsportal.ru/vuz/psikhologicheskie-nauki/library/2015/09/09/katalog-igr-dlya-mladshih-shkolnikov-v-pomoshch> (дата обращения: 28.01.2022).
- Игры для пришкольного лагеря [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://multiurok.ru/blog/ighry-dlia-prishkol-nogho-laghieria.html> (дата обращения: 28.01.2022).

Приложение 2 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект общего сбора участников «Здравствуй, лагерь!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: линейка открытия смены и игра-путешествие.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: общий сбор участников включает в себя официальный старт смены – открытие с поднятием Государственного флага РФ и исполнением Государственного гимна РФ, приветственной речью начальника лагеря и творческим номером. После торжественной части (официального старта смены) отряды переходят на игру-путешествие по лагерю, которая подразумевает знакомство участников смены с территорией, основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы), флагшток, Государственный флаг РФ, маршрутные листы для игры-путешествия по лагерю.

Место проведения: площадь при хорошей погоде / актовый зал при плохой погоде.

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка	Перед стартом смены и общим сбором участников вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на торжественной части общего сбора: как исполняют Государственный гимн РФ, как нужно вести себя, когда поднимают Государственный флаг РФ и др., в соответствии с информационной справкой (<i>ссылка на информационную справку находится в дополнительных материалах</i>).
1. Сбор участников, построение на площади	Может начинаться с фразы «На площадь приглашаются участники смены “Содружество Орлят России”». Пока отряды собираются на площади, играют орлятские песни (<i>ссылка на песни находится в дополнительных материалах</i>). Как только отряд занимает своё место на площади, вожатые выходят вперёд и начинают проводить растанцовку (<i>ссылка на обучающее видео находится в дополнительных материалах</i>).
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади, звучат торжественные фанфары и выходят ведущие (<i>ссылка на фанфары находится в дополнительных материалах</i>). Ведущие приветствуют всех на общем сборе и говорят небольшое вводное слово (<i>может содержать информацию об участниках, о смене, о том, что ждёт ребят в ближайшие 14 дней</i>). Далее ведущие переходят к тому, что «мы – орлята России, мы – часть нашей большой и необъятной страны, у которой есть свои символы и свои традиции», и подводят участников сбора к торжественной части.

3. Торжественная часть	<p>Торжественная часть включает в себя: поднятие Государственного флага РФ, исполнение Государственного гимна РФ, приветственное слово организаторов и гостей.</p> <p>Для торжественной части необходимо использовать следующие команды:</p> <p>По традиции смена считается открытой после поднятия Государственного флага Российской Федерации.</p> <p><i>(Звучит сигнал «Орлёнок» – ссылка на сигнал находится в дополнительных материалах.)</i></p> <p>Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации поднять. Смирно! Звучит Государственный гимн Российской Федерации!</p> <p><i>(Исполнение Государственного гимна РФ, поднятие Государственного флага РФ – ссылка на Государственный гимн РФ находится в дополнительных материалах.)</i></p> <p>Вольно!</p> <p>Смена «Содружество Орлят России» объявляется открытой!</p> <p>Для приветственного слова к микрофону приглашаются ... <i>(приглашение гостей или администрации лагеря).</i></p> <p>После приветственного слова организаторов и гостей ведущие ещё раз поздравляют ребят с открытием смены и переходят к объявлению творческого номера.</p>
4. Творческий номер	<p>Творческий номер (песня, танец, сценка) может быть подготовлен творческим коллективом, каким-либо классом или вожатским составом до начала смены. Номер должен быть ярким, заряжающим.</p>
5. Переход на игру-путешествие по лагерю	<p>После того, как дан официальный старт смене, ребята отправляются знакомиться с лагерем и его инфраструктурой. Игра-путешествие может быть организована как на уровне отряда (в таком случае вожатые проводят её самостоятельно) или на уровне лагеря (после творческого номера начальник лагеря вручает отрядам маршрутные листы и даёт обратный отсчёт для начала игры-путешествия по лагерю).</p>

Особенности организации игры-путешествия по лагерю:

На игре-путешествии по лагерю происходит знакомство с правилами и нормами жизнедеятельности, с территорией и сотрудниками лагеря, предъявление единых бытовых, хозяйственных требований, требований к безопасной жизнедеятельности, принятие законов проживания.

Игра-путешествие может пройти в двух вариантах:

1-й вариант. Первоначально необходимо познакомить детей с едиными бытовыми и хозяйственными требованиями (распорядок дня, санитарно-гигиенические требования, правила безопасного пребывания, правила использования сотовых телефонов), а затем всем вместе договориться о правилах совместного проживания. Составной частью игры является знакомство с сотрудниками и службами детского лагеря, которое чаще всего проходит в форме экскурсии. Знакомя детей с территорией, важно рекомендовать им быть внимательными хозяевами и хорошими соседями, поддерживать порядок и проявлять гостеприимство, а на территорию других отрядов не входить без разрешения, прерывая дело или мешая шумом важному разговору.

2-й вариант. Игра-путешествие может пройти в формате игры по станциям, где каждая станция соответствует значимому месту в лагере. На станции даётся короткая информация о месте и дополнительная информация (например, о правилах). Пример: станция у столовой — дети знакомятся с местом принятия

пищи, с сотрудниками столовой, здесь же узнают распорядок подачи еды. Кроме того, на этой станции ребята могут получить творческое задание (например, нарисовать циферблат, отметить часы приёма пищи и нарисовать рисунки, соответствующие завтраку, обеду, полднику, ужину, второму ужину). В течение игры ребята могут собирать какие-либо символы или элементы и затем приклеить на условную карту лагеря, тем самым вспоминая, что где находится.

По итогам игры-путешествия каждый ребёнок должен знать, где он находится в данную минуту, к кому можно обратиться по тому или иному вопросу, где в лагере расположены основные места пользования (душ, туалет, столовая, медицинский пункт и т.д.), какие в лагере есть правила и как провести время интересно, с пользой и безопасно для своего здоровья.

Дополнительные материалы:

- Информационная справка о Государственных символах Российской Федерации (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/3dBUGkakRUgR8w>
- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
- Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>
- Фанфары для выхода ведущих (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/6G5m409kry-ZYw>
- Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/CC-NvkWXRZ_6Pg
- Государственный гимн РФ (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/Adbkgi3PWEpf8g>

Приложение 3 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект вечернего огонька

«Слева друг и справа друг»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: огонёк.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: знакомство ребят с традициями и легендами вечернего огонька. В рамках первого огонька ребятам предлагается рассказать о себе и поразмышлять о своих ожиданиях на смену. По итогам огонька педагог вручает отряду волшебную книгу.

Оборудование и материалы: свечи или живой огонь, талисман, места для сидения, гитара или колонка с фонограммами, иные предметы, создающие атмосферу огонька.

Место проведения: аудитория или костровое место.

Особенности организации дела:

Огонёк – это форма общего разговора, позволяющая сформировать у каждого ребёнка представление об отряде и о себе в этом отряде. Он задаёт эмоциональный настрой, формирует правила и культуру взаимоотношений на все последующие дни.

На огоньке педагоги-напарники проявляют интерес, доброту и внимательность к каждому, учат говорить правду, честно выражать своё отношение к различным жизненным ситуациям и событиям. Одна из главных тем на первом огоньке: «Давайте проживём эти дни так, чтобы ни у кого не было времени грустить и скучать, давайте попробуем быть самостоятельными и творческими, сделаем нашу жизнь яркой и незабываемой, а наш отряд – самым лучшим отрядом в лагере!»

Огонёк можно начать с лирической песни (например, «Добрый вечер, дорогие ребята» О. Наумова). Далее необходимо познакомить ребят с традициями огонька: традицией доброго отношения к песне, традицией орлятского круга, а в конце разговора – с традицией вечерней речовки (сборник

«Сто незадаанных вопросов», с. 13–17).

Начинает огонек один из двух педагогов – он задаёт схему рассказа о себе. Когда примерно половина детей представится, кто-то может заскучать. В этот момент второй педагог возвращает интерес группы с помощью легенды. В конце он говорит: «Какие замечательные люди собрались в нашем отряде, какой интересной и радостной будет жизнь нашего отряда! Мы уверены, что у нас получится сплочённый, дружный коллектив и каждый из вас станет чуточку смелее, взрослее и самостоятельнее!» После чего передаёт слово ребятам, которые ещё не говорили.

Воспитателю важно помнить, что в ходе разговора у каждого ребенка должно сформироваться положительное отношение к своему отряду, к перспективам совместной жизнедеятельности. Также необходимо повторить те правила и традиции, которыми нужно руководствоваться в жизни, чтобы стать достойным человеком своей страны. Завершить предлагается в орлятском кругу, с песней Сергея Иванова-Гончарука «Разговоры еле слышны», начиная со слов:

Слева друг и справа друг –

Чуть качнётся орлянский круг.

Здесь лишь о главном услышишь слова, Руки в размахе крыльев орла:

Справа на плечи, слева на пояс.

Тихо звучит о серьёзном твой голос.

Круг неразрывный нельзя разорвать.

В центр, лишь прощаясь, можно ступать.

После песни произносятся слова речовки:

День отшумел, и, ночью объятый, лагерь зовёт уснуть. *(Говорят все.)*

Доброй вам ночи, ребята-орлята! *(Говорят девочки.)* Доброй вам ночи, девчата-орлята! *(Говорят мальчишки.)* Доброй вам ночи, вожатые наши! *(Говорят все дети.)*

Завтра нам снова в путь. *(Говорят все.)*

Всем-всем спокойной ночи, мы вас любим очень-очень!» *(Говорят все.)*

Варианты проведения огонька:

Метод	Описание метода
Метод неоконченных предложений	Для этого метода необходимо заготовить листочки с началом предложения и много- точием вместо окончания, а также небольшую коробочку. Свернутые или сложенные листочки помещаются в коробку. Каждый ребёнок, вытащив один листочек, продолжает предложение и после этого передаёт коробочку дальше по кругу. Здесь педагог может задавать уточняющие вопросы, чтобы ребёнок смог ответить достаточно раз- вёрнуто.
Метод ассоциаций	Для этого метода необходимо заранее подготовить картинки или предметы, при по- мощи которых ребята будут вести рассказ о себе и о своих ожиданиях. Для начала разговора ребятам предлагается выбрать себе изображение или пред- мет, который ему приглянулся больше всего. И после этого предлагается рассказать о себе или о своих ожиданиях через этот предмет или изображение.
Метод создания рисунка	Для этого метода необходимо подготовить по листочку на каждого ребёнка и доста- точное количество карандашей и фломастеров. На одной половинке листа участник схематично рисует «Ожидание от смены». Когда все ребята готовы, они по кругу начинают рассказывать о своих рисунках. Этот метод рекомендуется использовать в том случае, если педагог сохранит все ри- сунки детей и в конце смены предложит нарисовать им рисунок «Реальность» с таким же обсуждением. В этом методе могут использоваться не две половинки, а два отдельных листа. В конце смены «Ожидания» сравнивается с «Реальностью».
Метод фотографии	Для этого метода необходимо заранее подготовить три рамки для визуального оформления и написать вопросы, которые будут предложены ребятам. Фоторамки определяют три темы: «Какой будет наш отряд в конце смены?», «Какой буду я в конце смены?», «Какой будет наша смена?» Для начала обсуждения ребёнок выбирает одну из трёх рамок и

	представляет свой ответ на этот вопрос. Здесь можно дать волю фантазии и поразмышлять на заданную тему.
Метод открытого микрофона	Метод предполагает свободное обсуждение по заданной педагогом теме в свободном формате. В качестве условного «микрофона» может выступить выбранный талисман или символ огонька. Здесь можно задать такие темы: «Расскажи о себе то, чего про тебя не знают ребята», «Поделись своим увлечением, что ты больше всего любишь», «Расскажи нам то, что бы ты хотел, чтобы мы о тебе знали» и т.д.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>
- Сборник «Сто незадаанных вопросов» (текстовый документ): https://vk.com/doc40967630_498114022?hash=06feddabbae4a66ed9&dl=5952c4fb8bbf81526e
- Песня «Добрый вечер, дорогие орлята», О. Наумов (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/tPDcqCr7dsZwZA>
- Песня «Разговоры еле слышны», С. Иванов-Гончарук (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/4ig2VT4IZjRS_w

Приложение 4 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект тематического часа «Открывая страницы интересной книги»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: тематический час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: тематический час предполагает знакомство с волшебной книгой, которую отряд получил по итогам творческой встречи орлят.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонка, фонограмма, волшебная книга, материалы для творческих заданий, фломастеры и цветные карандаши.

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела: тематический час начинается с приветствия ребят и обозначения задач этого часа. Педагог предлагает ребятам совершить маленький ритуал, чтобы активизировать волшебную книгу (*ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах*), которую им вручили на творческой встрече орлят: например, все одновременно должны положить на нее руки. Далее может прозвучать «звук волшебства» (*ссылка на звук волшебства находится в дополнительных материалах*) или ребята могут придумать какое-то заклинание, которое поможет им открыть волшебную книгу. Как только ребята открывают книгу, происходит волшебство – они попадают в неизвестную страну. Книга становится своеобразным порталом, отправляющим ребят в Страну Маленьких и Великих Открытий.

Особенность книги заключается в том, что ребята видят только одно послание от жителей неизвестной страны. В этом послании жители приглашают ребят познакомиться со Страной, узнать о ней больше; но, чтобы отправиться в путешествие по Стране, ребятам нужно выполнить ряд заданий и узнать ее правила и традиции.

Примеры творческих заданий, которые могут дать жители Страны (первое задание может содержаться в тексте послания, а остальные задания педагог вклеивает в книгу в тот момент, пока ребята выполняют задание, или это могут аудиопослания от жителей Страны, которые педагог включает после выполнения ребятами задания):

- записать на видео название и девиз отряда;
- написать 10 причин, зачем ребята отправляются в путешествие по неизвестной стране;
- нарисовать портрет класса с его качествами и умениями;
- разгадать кроссворд / расшифровать картинки / собрать пазл с правилами и традициями жителей неизвестной страны.

Правила жителей Страны Маленьких и Великих Открытий:

- каждый житель Страны ежедневно выполняет зарядку по утрам, чистит зубы и прибирается в своей комнате;
- каждый житель Страны, когда встречает кого-нибудь на своём пути, улыбается ему и приветствует фразой: «Доброе утро», «Добрый день» или «Добрый вечер»;

- каждый житель Страны уважает труд других людей и относится к ним с пониманием, заботой и уважением – бережёт имущество, сохраняет природу и чистоту, старается не мешать, когда другие заняты делом;
- каждый житель Страны всегда знает, что происходит в стране, потому что интересуется новостями;
- каждый житель Страны старается каждый день делать что-то, чтобы становиться лучше: занимается спортом, творчеством, читает книги, что-то мастерит или рисует, играет, помогает другим;
 - каждый житель Страны уважает своё время и время других жителей, поэтому везде приходит вовремя;
 - каждый житель Страны знает много интересных и красивых песен и поёт их, когда хочется поднять настроение, успокоиться, поразмышлять о чём-нибудь;
 - каждый житель Страны ежедневно подводит итоги дня, анализирует прожитое, исполняет вечернюю песню и вечернюю речовку;
 - каждый житель Страны не покидает свою территорию, а если выходит за её пределы, то обязательно со взрослым или по разрешению;
 - каждый житель Страны, когда хочет что-то сказать, поднимает руку, и тогда все обращают на него внимание и готовятся выслушать.

Как только задания выполнены и правила изучены, ребята получают первое поручение – распределиться на группы. Распределение на группы может происходить разными способами: исходя из интересов ребят / исходя из мнения педагога (чтобы ребята побывали в разных группах и попробовали разные направления деятельности).

В качестве ЧТП (чередования творческих поручений) можно взять: группу, ответственную за двигательную активность, за все новости, за творчество, за порядок, и другие группы, исходя из правил и традиций жителей неизвестной страны. Важно не навязывать детям поручения, а дать возможность подумать, что они могут выполнять и на какие группы разделиться для успешного путешествия по новой стране. Может, они придумают создать группу, которая будет собирать всю новую информацию о Стране или каждый день придумывать интересное пожелание и гороскоп на новый день для всех жителей неизвестной страны и их отряда. Список первых групп ребята вывешивают в отрядном уголке.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>
- Звук волшебства (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/LvpW4qKnDTbX4Q>

Приложение 5 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект времени отрядного творчества

«Мы – Орлята!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: время отрядного творчества.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: подготовка отряда к творческой встрече, оформление отрядного уголка названием, эмблемой отряда и другими составляющими.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонка, материалы для оформления отрядного уголка, иные материалы и костюмы для подготовки творческой визитки, стулья по количеству участников и 2-3 стола для подготовки оформления на отрядный уголок.

Место проведения: аудитория или отрядное место.

Особенности организации дела: во время отрядного творчества ребятам нужно подготовить творческую визитку и оформить отрядный уголок. Для того чтобы работа шла продуктивно, предлагается разделить отряд на небольшие группы. Так как на протяжении учебного года у класса уже сформировались своё название, девиз и эмблема, то ребята, которые возьмутся за оформление отрядного уголка, могут сразу приступить к своей задаче. Все остальные устраивают мозговую штурм на тему, как интересно и творчески представить отряд. Как только задача определена, часть ребят занимаются проработкой номера (придумывают движения танца или сюжет сценки), а оставшаяся часть ребят придумывают символику/атрибуты для всего отряда – единый стиль. При необходимости, если в лагере есть костюмерная, третья группа может выбрать костюмы и реквизит для выступающих, а также подготовить необходимое музыкальное и визуальное сопровождение творческого номера. Как только все группы готовы, отряд воссоединяется и начинается общая репетиция номера.

Здесь важно проработать музыкальное и визуальное сопровождение (если оно предполагается), отрепетировать работу с микрофонами и все сценические передвижения.

Необходимо также провести генеральную репетицию на сцене в костюмах, чтобы ребята чувствовали себя уверенно.

При подготовке творческого номера важно учитывать:

- индивидуальные способности ребят;
- максимальное участие всего отряда в номере и участие хотя бы одного из взрослых напарников для помощи в непредвиденной ситуации;
- закладываемые в номер смыслы: они должны отражать суть отряда и не противоречить смыслам смены;
- номер должен сопровождаться музыкой и визуальными образами России.

После репетиции творческого номера отряд возвращается к отрядному уголку и дорабатывает его совместно: там могут появиться, например, ладошки каждого участника с пожеланиями на смену, добрые слова, рисунки и т. д.

Приложение 6 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект творческой встречи орлят «Давайте познакомимся!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: знакомство отрядов друг с другом, творческая презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллектива учителей, педагогов, которые принимают участие в реализации смены.

Оборудование и материалы: оборудование для музыкального и визуального сопровождения (ноутбук, проектор, экран, колонки, микрофоны, фонограммы), необходимые костюмы и реквизит для отрядов.

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела: творческая встреча орлят предполагает выступление отрядов (классов) на сцене с представлением своей визитки, названия и девиза. Поэтому предварительно, до момента проведения творческой встречи орлят, необходима качественная подготовка.

1-й шаг – знакомство ребят с задачами дела, выработка первоначальных идей.

Важно объяснить детям, что творческая презентация – это способ знакомства большой группы орлят друг с другом. Каждый отряд должен выразить свою уникальность, особенные качества ребят, входящих в его состав. Как только ребята договариваются, что они хотят сказать о себе, вместе с педагогом они вырабатывают форму подачи: танец, стихи, песню, сценку, театр теней или интерактив с залом. Идеи на этом этапе принимаются все, затем их можно творчески переработать: так детям дают понять, что в любой идее можно найти что-то интересное.

2-й шаг – определение установок на подготовку творческого номера.

Организаторы смены заранее обозначают временной регламент выступления (обычно это 2–3 минуты, если отрядов в лагере немного – 5–7 минут) и обязательные условия, которые должны соблюдаться в визитке (название, девиз, возможно, картинка с визуальным оформлением на экран). Ограниченный регламент позволяет не затягивать дело. На основе этого отряд (класс) формирует итоговую идею и начинает подготовку творческой визитки.

3-й шаг – подготовка визитки начинается с планирования, чтобы не упустить самое важное.

Отряду нужно договориться:

- о костюмах, внешнем виде выступающих;
- визуальном оформлении сцены (декорации, видеоряд, футажи, картинки);
- реквизите для номера;
- музыкальном сопровождении номера (живой звук, фонограммы, количество микрофонов, необходимое музыкальное оборудование, использование музыкальных инструментов);
- об игре со светом (затемнение, мигание, спецэффекты);
- о сценарных ходах визитки и кто какую роль будет играть.

После того как всё учтено, отряд (класс) полноценно приступает к подготовке – репетирует, подбирает всё необходимое для выступления.

4-й шаг – репетиции. Прежде чем выступать на сцене, ребята должны отрепетировать номер на месте, чтобы почувствовать размеры сцены, выяснить, кто из какой кулисы выходит и в какую уходит, где брать микрофоны на время выступления и т.д. Во время репетиции с ребятами важно проговорить **правила поведения в зале и работы на сцене.**

Пока ребята находятся в зале и ждут своего выступления, они смотрят выступления других ребят. В это время нужно вести себя тихо, не перемещаться по залу. Когда артисты выходят на сцену или уходят с неё, принято аплодировать, поддерживать их. Если необходимо выйти, то делать это нужно между номерами, пока звучат аплодисменты. За два номера до своего отряд должен выйти из зала, чтобы успеть подготовиться, разойтись по кулисам, из которых нужно выходить, взять реквизит и микрофоны, настроиться на выступление. За кулисами шуметь нельзя, так как всё будет слышно в зале.

Когда ребята становятся артистами, нужно показать, как им следует вести себя на сцене – как выходить (с улыбкой, лицом к зрителю, со слегка развёрнутым корпусом), где именно работать (обычно это центр сцены или площадка посередине между центром и передним краем), как говорить в микрофон (нельзя вставать напротив колонок – звук будет фонить, нельзя стучать по микрофону, чтобы проверить звук, и т.д.), кому и в какой момент выносить и уносить декорации и другой реквизит. Также необходимо объяснить, как после завершения номера спокойно, без шума вернуться в зал (между номерами, во время аплодисментов) и снова стать зрителями.

4 – готовность к выступлению. Перед выступлением важно положительно настроить ребят: это могут быть добрые слова-пожелания или свои отрядные традиции – сделать солнышко из рук и пожелать удачного выступления или «обнимашки». Как только ребята готовы, нужно ещё раз проверить их внешний вид (прически, единый стиль/костюмы, обувь), наличие микрофонов и помочь занять свои места за кулисами.

Разумеется, большая часть подготовки ложится на организаторов и педагогов, работающих с детьми. Организаторам необходимо подготовить сценарий творческой встречи орлят, включающий небольшое вступление (возможно, старт определённой сюжетной линии), связки между творческими номерами, интересное завершение дела. По мере готовности сценария начинается работа с ведущими. Они должны быть яркими и харизматичными, умеющими ориентироваться на сцене и по возможности импровизировать, чтобы суметь в любой момент времени заинтересовать зрителей. Отдельное внимание необходимо уделить оформлению сцены; требуется также найти людей для работы с микрофонами за кулисами (чтобы контролировать весь процесс), музыкой (вовремя включить и выключить, проверить готовность всех фонограмм для выступлений), с визуальным рядом и освещением.

Педагогический коллектив также готовит свою творческую визитку, которая должна стать для ребят образцом для подражания.

Приложение 7 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект коллективно-творческой игры «КЛАССики»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: коллективно-творческая игра.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: коллективно-творческая игра знакомит ребят с национальными играми и забавами. В процессе выполнения заданий ребята узнают, как в национальную игру играли раньше, какие изменения появились сейчас и как можно заинтересовать игрой окружающих. Выбрав одну игру, ребята готовятся к представлению ее на марафоне интересных игр.

Оборудование и материалы: мелки, карточки с национальными играми, материалы для проведения национальных игр (описаны в самих играх).

Место проведения: просторное помещение или открытая площадка с ровной поверхностью.

Особенности организации дела:

Дело начинается с общего сбора отряда, где ребята открывают волшебную книгу и находят послание от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (*ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах*).

Название «КЛАССики» отражает многогранность игры:

- 1 – КЛАССики – как традиционная детская игра, с нарисованными мелом на дороге клетками и числами в них.
- 2 – КЛАССики – как игра для класса – единого коллектива.
- 3 – КЛАССики – как классная, интересная игра.

В соответствии с этим предлагается следующий сценарий коллективно-творческого дела.

Рекомендуется проводить игру на улице, на ровной площадке (*в случае плохой погоды игра может пройти в холле лагеря или в зале*). На этой площадке педагог заранее рисует традиционные «классики».

Каждая клетка «классиков» содержит в себе одну из национальных игр. Играя, ребята знакомятся с разными играми; одну из них они выбирают для марафона интересных игр. Проводить эти игры могут и сами ребята, ознакомившись предварительно с правилами и посоветовавшись с педагогом.

Та игра, которая больше всего запомнилась и понравилась ребятам, предлагается к проведению на несколько отрядов. Ребята могут дополнить игру новыми правилами и деталями. Делают это они в микрогруппах, чтобы получить больше интересных и необычных идей.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>
- Перечень национальных и народных игр и забав (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/YU-y3IEtSIxVug>

Приложение 8 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект марафона интересных игр «Раз, два, три, четыре, пять – мы идём играть!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: марафон игр.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: марафон интересных игр направлен на знакомство детей с национальными играми и забавами России / региона Российской Федерации, в котором игры проводят сами ребята друг для друга.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы), медали и сладкие призы победителям, материалы для проведения выбранных игр.

Место проведения: стадион.

Особенности организации дела:

Марафон интересных игр лучше всего начать с общего сбора участников смены, на котором ведущие напоминают, что сегодняшний день и собственно марафон посвящены знакомству с национальными играми.

Сущность марафона заключается в том, что все отряды последовательно играют во все представленные игры. От каждого отряда заранее выбирается группа ребят вместе с педагогом, которые презентуют свою игру для других отрядов, подготовленную во время отрядного дела – коллективно-творческой игры «КЛАССики».

По периметру большой площадки все отряды встают в свои отрядные круги. В центр круга выходит та группа, которая будет представлять отряд и проводить игру с другими ребятами. По команде эти группы переходят в соседние отряды, которые движутся по часовой стрелке, и по сигналу начинают проводить для них игру. Через определенное время звучит второй сигнал, и группа переходит к следующему отряду, идущему по часовой стрелке. Алгоритм повторяется столько раз, сколько отрядов находится в лагере. Если количество отрядов достаточно большое, лагерь условно делится пополам. В качестве фразы для перехода может стать совместная кричалка: «Раз, два, три, четыре, пять – мы идём играть!»

Дополнительно в рамках марафона отрядам предлагается отметить самые интересные игры и самых ярких ведущих. Каждый отряд перед началом проведения марафона получает комплект небольших медалей (по количеству отрядов). Если ребятам понравилась игра и её проведение, отряд может отметить ведущих медалями. По итогам марафона можно сосчитать количество медалей и наградить ребят сладкими призами.

Дополнительные материалы:



- Перечень национальных и народных игр и забав (текстовый документ):
<https://disk.yandex.ru/i/YU-y3IEtSIxVug>

Приложение 9 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект вечера настольных игр «Играем, общаемся, мыслим»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: вечер настольных игр.

Участники дела: отряд.


Краткое описание дела: вечер настольных игр – это возможность познакомиться с разными играми и при желании устроить турнир по шашкам/шахматам/морскому бою или любой другой настольной игре.

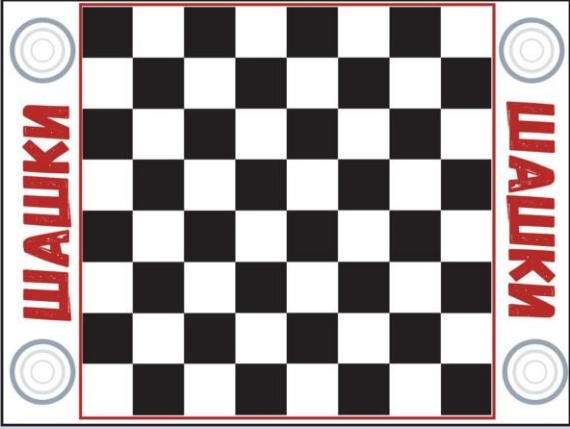
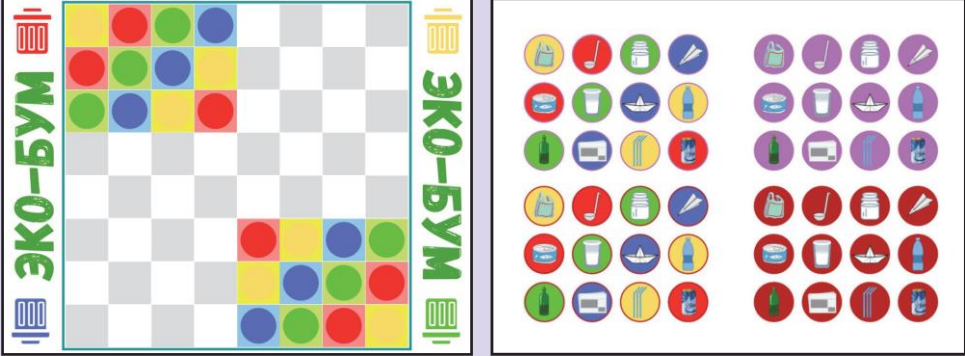
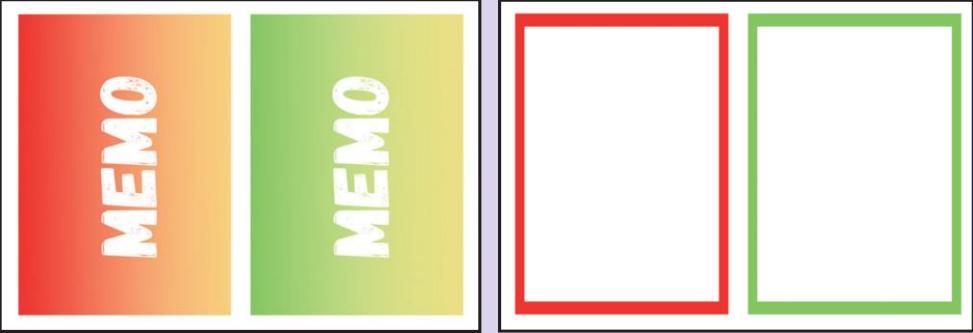
Оборудование и материалы: столы и стулья по количеству участников, комплекты настольных игр, таблички на столы с обозначением названий игр.

Место проведения: просторное помещение или аудитория.

Особенности организации дела:

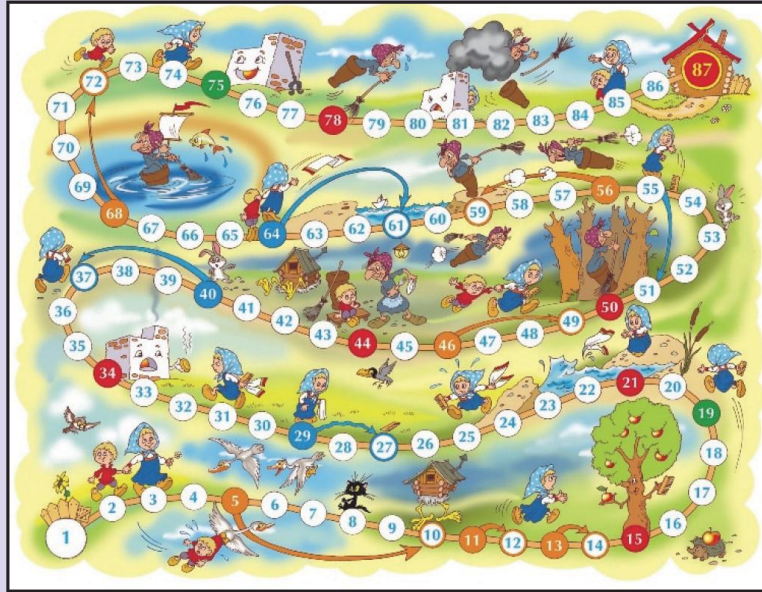
Для проведения вечера настольных игр нужно организовать игровое пространство: площадки (столы и стулья) с настольными играми и таблички на столах с названиями игр. Если в лагере нет в наличии настольных игр, педагог может использовать следующие популярные игры:

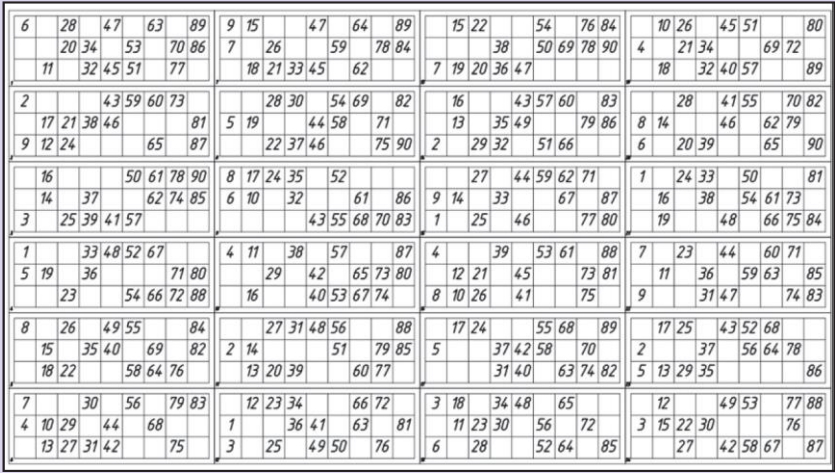
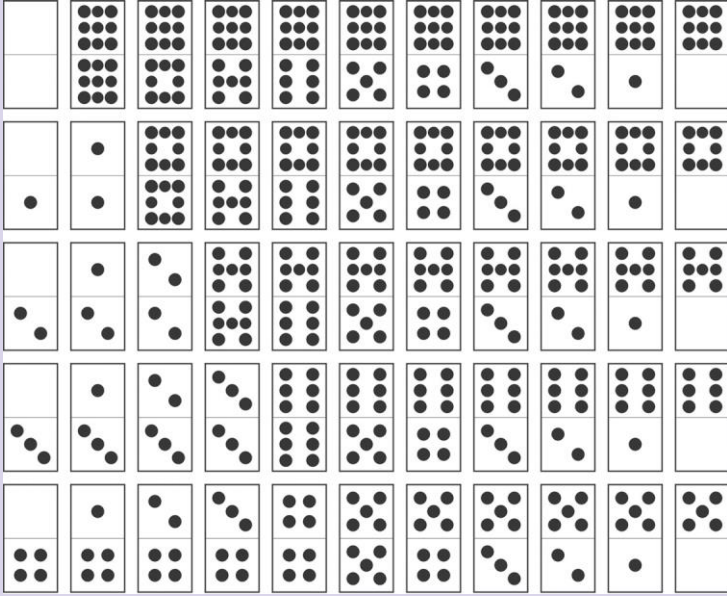
Название игры	Описание
«Морской бой»	<p>Игру можно провести и самым простым способом: на обычном листе в клетку чертятся два поля размером 10 x 10 клеток и расставляются на одном из полей корабли – один четырёхпалубный (4 клетки), два трёхпалубных (по 3 клетки), три двухпалубных (по 2 клетки), четыре однопалубных (по 1 клетке). Также можно использовать готовое игровое поле (представлено ниже и находится в приложении):</p> 

<p>«Шашки», «Уголки»</p>	<p>Когда нет возможности найти готовую игру, её можно создать самостоятельно. Игро-вое поле чертится или распечатывается, а роли шашек могут выступить крышки от бутылок двух разных цветов, раскрашенные камешки, жёлуди или ракушки. Ниже представлен вариант игрового поля для печати (ссылка на игровое поле представлена в дополнительных материалах):</p> 
<p>Модификация игры «Уголки»</p>	<p>Модификацией игры «Уголки» может стать игра с такими же правилами, но небольшим дополнением на экологическую тематику, где ребятам нужно определить фишкой встать на определённую клетку. Ниже представлен вариант игрового поля и двух вариантов фишек для печати (ссылка на игровое поле представлена в дополнительных материалах):</p> 
<p>«Мемори»</p>	<p>«Мемори» – это игра, которую можно очень легко создать самостоятельно. Для игры нужны 25 пар одинаковых картинок. Правила игры можно легко найти в Интернете. Суть игры: открывая за один ход только две карточки, ребята должны собрать как можно больше повторяющихся вариантов. Ниже представлен вариант карточек для печати – сторона для размещения картинки и лицевая сторона с названием игры (ссылка на карточки представлена в дополнительных материалах, а также можно воспользоваться своими изображениями):</p> 

Поле для этой игры с любой тематикой можно легко найти в Интернете. Ниже представлены варианты, которые можно использовать для игр. Кубики фишки можно взять от готовых игр или изготовить самостоятельно.

Любая игра-«бродилка»



<p>«Лото»</p>	<p>Лото также можно изготовить самостоятельно, распечатав карточки и сделав бочон- кивформе обычныхквдратныхкарточек.</p> 
<p>«Домино»</p>	<p>Домино также можно изготовить самостоятельно, распечатав карточки. По аналогии можно сделатьдоминоскартинками.</p> 
<p>«Ктоя?»</p>	<p>Дляэтойигрыребятампонадобятсястикерыиручки. Настикерекаждыйучастник игрыпишет имякакого-нибудьизвестногоперсонажаиприклеиваетегоналоб своемусоседусправа. Ребятапокругузадаютвопросыосвоемперсонаже, накоторыеможноответитьтолько«да» или «нет». Еслиходсделаниуучастниканена- шлосьвариантаответа, тоонпередаётходдальше. Еслиучастник, задавнавводящий вопрос, готовназватьперсонажана своёмстикереответявляется верным, тоэтот участникстановитсяпобедителем игры. Еслион называетневерныйвариант, то при следующемкругеонпропускаетход. Помимоизвестныхперсонажейигреможет быть использованалюбаядругаякатегория: транспорт, еда, животные, предметы бытаит.д.</p>
<p>«Крестики-нолики»</p>	<p>Играможетбытьпроведенавформатетурнирадонесколькихпобедилижеизме- ненав масштабе(полезанимаетне3 х3 клетки, а, например, 8 х8). Втакомслучае игрокимогут получитьбаллызанепрерывнуюлиниюповертикали, горизонталиили диагонали, состоящую из4 символов, акаждыйследующийсимвол, продолжающий этулинию, приноситещёпо одномубаллувкопилкуигрока.</p>
<p>«Слова»</p>	<p>Играяслова, ребятамогутвыбратьтемсамостоятельно. Игратьдостаточнолегко: человек называетпервоеслово, аследующийзанимдолженназыватьдругоеслово, начинающеесяяна последнююбуквупредыдущего. Словаповторятьсянедолжны.</p>

Дополнительные материалы:

- Настольные игры (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/d/Ixexeo43APq4Lw>

Приложение 10 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект костюмированной эстафеты

«Бабушкины сказки»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: костюмированная эстафета.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: костюмированная эстафета включает в себя знакомство детей с народными сказками и сказками, рассказами, былинами, повестями, пословицами и поговорками, игру с образами и персонажами устного народного творчества.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы), столы и необходимые материалы на каждую станцию (описаны ниже), костюмы и дополнительные материалы для изготовления элементов образа, карточки с русскими народными и национальными сказками.

Место проведения: стадион.

Особенности организации дела:

До начала участия в костюмированной эстафете отряд открывает волшебную книгу и видит там новое послание от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (*ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах*).

В основе эстафеты лежит известная многим игра «Крокодил». По ходу игры отряд преодолевает небольшую полосу препятствий, собирая на своём пути атрибуты и элементы костюмов. Добежав до финиша, ребята вытягивают карточку с одной из русских сказок и стараются создать образы ее героев. Далее, используя собранный реквизит, отряд старается мимикой и жестами изобразить сюжет сказки так, чтобы остальные отряды смогли ее отгадать. Чем удачнее ребята изобразят своих персонажей, тем легче остальным будет отгадать сказку. Сложность заключается в том, что обязательно нужно использовать все атрибуты и элементы костюмов, которые им достались на станциях полосы препятствий.

Полоса препятствий может включать в себя различные задания на смекалку, знания и интеллект, связанные с народными сказками, пословицами, поговорками, былинами и другими элементами устного народного творчества. Варианты заданий, которые могут быть предложены отрядам на полосе препятствий:

- продолжить начало пословиц и поговорок или найти их окончание среди предложенных вариантов;
- по элементу картинки отгадать сказку, былинку;
- отгадать персонажа по фразе, которую он сказал;
- всем вместе спеть народную песню;
- отгадать пословицу по нескольким картинкам;
- разгадать ребусы;
- коллективно рассказать сказку – каждый по одному предложению;
- собрать картинки одной сказки в правильной последовательности;
- придумать свою сказку по обложке (или по какой-либо картинке).

Варианты сказок, которые можно взять для инсценировки (сказки педагог может выбрать и самостоятельно):

- «Волк и семеро козлят»;
- «Гуси-лебеди»;
- «Маша и медведь»;
- «Морозко»;
- «Мужик и медведь» («Вершки и корешки»);
- «По щучьему велению»;
- «Сестрица Аленушка и братец Иванушка»;
- «Сивка-Бурка»;
- «Снегурочка».

Варианты атрибутов, которые можно использовать:

- элементы одежды;
- бумажные маски;
- различный игровой инвентарь – мячи, скакалки, обручи и т.д.;
- канцелярские принадлежности.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы):
<https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>
- Перечень русских народных сказок (текстовый документ):
<https://disk.yandex.ru/i/xbuHfVLamcLabA>

Приложение 11 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект музыкальной гостиной «Давайте-ка споём!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: музыкальная гостиная.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: музыкальная гостиная знакомит ребят с народными песнями, потешками, частушками и другим музыкальным народным творчеством. Ребята участвуют в творческих заданиях, которые им предлагаются в музыкальной гостиной.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, фонограммы), при необходимости – проектор и экран с презентацией или видео, карточки с заданиями.

Место проведения: аудитория или отрядное место.

Особенности организации дела:

До момента начала дела педагогу важно особенным образом украсить помещение – расставить необходимую мебель (*лучше, если это будут мягкие пуфики или коврики*), разложить по всему помещению тряпичных или самодельных кукол разных народов, развесить на ленточках или ниточках изречения устного народного творчества – одним словом, создать атмосферу.

Рекомендуемый вариант начала: ребята за пределами помещения берутся за руки и бесшумно, чтобы не спугнуть таинство, которое их ждёт, идут цепочкой в помещение, где уже звучит соответствующая музыка.

Для начала ребята садятся в один общий круг, и педагог начинает рассказ-беседу с ребятами на тему, как создавалась народная песня, как она развивалась на протяжении нескольких столетий (*ссылка на информацию находится в дополнительных материалах*).

После рассказа педагог спрашивает у ребят, пели ли им в детстве мамы или бабушки потешки, прибаутки, колыбельные. Ребята делятся своим опытом, вместе вспоминают часто исполняемые и любимые с детства песенки. Несколько подсказок для такого обсуждения педагог может взять на сайте с народным фольклором (*ссылка на этот сайт находится в дополнительных материалах*). Но не только потешки, прибаутки и колыбельные мы слышали в детстве: в ходу были и разные считалочки во время игр. Здесь ребятам предлагается разделить на пары и вспомнить по одной-две считалки, которые они знают. После небольшой работы в парах ребятам предлагается поделиться считалками с другими и попробовать рассчитаться для следующего задания.

Ещё одним любимым жанром являются частушки: их поют на разных праздниках, гуляниях, их знают бабушки и дедушки. И для следующего задания педагог предлагает ребятам разделить на несколько групп и всем вместе придумать частушки. Спустя 5–10 минут работы в группе ребята своими командами исполняют собственные частушки. Педагог для этого может заранее подготовить рифмы и фонограмму для исполнения частушек.

Завершить музыкальную гостиную можно самостоятельным исполнением знакомых ребятам народных песен («Валенки», «Калинка» и др.) или использовать для этого караоке и дружно завершить музыкальную гостиную.

Дополнительные материалы:

- Информация о народной песне и её появлении (сайт): <https://tehnovar.ru/270912-Russkaya-narodnaya-pesnya-Kto-ee-bridumal.html>
- Народный фольклор (сайт): <http://www.poemsonalltimes.ru/narodnyj-folklor>

Приложение 12 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект спектакля живого действия «Гора самоцветов»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: интерактивный спектакль.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: спектакль живого действия – это возможность познакомиться с проектом «Гора самоцветов» и стать персонажами мультфильмов, снятых по известным сказкам.

Оборудование и материалы: оборудование для музыкального и визуального сопровождения дела – ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы, проектор, экран, видео, заставка.

Место проведения: актовый зал или летняя эстрада с возможностью просмотра видео.

Особенности организации дела:

Отрядам предстоит немного пофантазировать и всей командой придумать продолжение в форме театральной постановки – развязку мультфильма из серии «Гора самоцветов».

Отрядам объявляют, что все они попробуют себя в роли авторов произведения и, возможно, в роли актёров. Ребятам просят очень внимательно смотреть мультфильм, чтобы в определённый момент, когда его поставят на паузу, они смогли предложить свои варианты завершения той или иной серии. Как только ребята готовы, ведущий включает первый мультфильм для просмотра. В момент, когда завершается основная часть, до наступления развязки ведущий ставит фильм на паузу (ведущему лучше заранее просмотреть все мультфильмы и определить, в какой момент необходимо ставить на паузу). После этого даётся 1–2 минуты на «общий шум» (время, когда дети могут придумать сценарные ходы), после чего ребята начинают по очереди предлагать варианты завершения мультфильма. На сцену приглашаются самые смелые ребята, которые готовы представить свою версию.

Другой вариант проведения: каждый отряд придумывает своё продолжение и пробует разыграть на сцене окончание мультфильма. В таком случае отрядам даётся 5–10 минут на подготовку.

Как только варианты завершения сюжета показаны, ведущий начинает обсуждение: почему ребята выбрали то или иное продолжение мультфильма.

По итогам обсуждения ведущий включает вторую часть мультфильма, и ребята видят исходный вариант развязки сюжета.

Мультфильмы, которые можно взять из серии «Гора самоцветов»:

- «Жихарка»;
- «Шейдулла-лентяй»;
- «Кот и лиса»;
- «Умная дочка»;
- «Про ворона»;
- «Лис и дрозд»;
- «Про собаку Розку»;

- «Ну, вот ещё!»;
- «Проделки лиса».

Дополнительные материалы:

- Проект «Гора самоцветов» (сайт):
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLZwvWi3HaFP8-mnHq5eGK9s8yggV92G3e>

Приложение 13 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект мастер-классов

«Танцуеть ты, танцую я, танцуют все мои друзья!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: мастер-классы.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: танцевальные мастер-классы направлены на знакомство ребят с национальными и народными танцами России / региона Российской Федерации.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы.

Место проведения: большая, просторная площадка с ровной поверхностью на улице или в помещении.

Особенности организации дела:

Танцевальные мастер-классы предполагают знакомство ребят с народными и национальными танцами страны. То, каким образом можно организовать танцевальные мастер-классы и какие танцы выучить с детьми, представлено в видео (ссылка на видео по организации танцевальной программы представлена в дополнительных материалах), а дополнительную информацию о народных и национальных танцах можно найти на следующих сайтах:

- <https://www.culture.ru/materials/254422/tancy-narodov-rossii>
- <https://www.culture.ru/materials/104023/tancuyut-vse>
- https://colleg70.ru/p/do/folkSinging/vid_tanz.pdf
- <https://www.perunica.ru/istoria/735-russkie-narodnye-tancy.html>

При организации танцевальных мастер-классов важно максимально менять способы подачи информации и виды деятельности: где-то ребята потанцевали в одном общем кругу, где-то в кругу своего отряда, где-то им показывают движения, и они повторяют, стоя в шахматном порядке, в какой-то момент начался ручеёк, где ребята перемещаются по всей территории площадки и т. д.

Дополнительные материалы:

- Видео по организации с детьми танцевальной программы (видео):
<https://disk.yandex.ru/d/DOswloV70p2oqQ>
- Перечень используемых песен (фонограммы):
<https://disk.yandex.ru/d/VBzIPbFTHjHnuw>

Приложение 14 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект танцевального часа «Ловите ритм!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: танцевальный час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: танцевальный час направлен на разучивание танцевальных элементов для последующего исполнения флешмоба всем лагерем.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонки, фонограмма), видео флешмоба, проектор и экран.

Место проведения: танцевальная площадка при хорошей погоде / танцевальный зал при плохой погоде.

Особенности организации дела:

Данный флешмоб должен быть игровой, интересный и позитивный, такая же подбирается и музыка. Движения танца соответствуют возрасту детей (7–11 лет). Эта форма танца благотворно влияет на психологическое состояние участников, помогает преодолеть скованность, боязнь общественного мнения, вырабатывает координацию движений.

Помимо музыки, следует обратить внимание и на форму одежды детей. Разучивать танец можно в любой удобной одежде. Во время же общего флешмоба у каждого из детей должен присутствовать один и тот же атрибут, олицетворяющий общелагерное единство участников: например, голубые косынки и белые футболки. Выбор атрибутов зависит от тематики флешмоба и возможностей лагеря.

Во время разучивания флешмоба необходимо учесть несколько его особенностей:

1. Движения должны быть простые – это позволяет каждому ребёнку независимо от своих возрастных особенностей и двигательных возможностей повторить за вожатым, хореографом. В танце обязательно присутствуют прыжки, повороты, хлопки, кружения в парах и т. д. Такие движения дети могут исполнять без особых усилий.
2. Движений должно быть немного, чтобы группа могла легко и быстро ориентироваться в танцевальной обстановке. Зачастую одни и те же движения в ходе танца повторяются, что позволяет быстро разучить композицию.
3. Для быстрого запоминания движений и их последовательности можно использовать комментарии для каждого танцевального движения, типа «топаем, как слоны», «прыгаем, как обезьяны»,

«двигаемся, как раки» и т. д. Для детей помладше такие комментарии будут кстати, так как у них больше развита наглядно-образная память.

Для более успешного разучивания танцевальных комбинаций предлагается сначала размяться. Можно протанцевать общеизвестные зажигательные танцы («Помогатор», «Колёсики», «Соку-бачи- вира» и т. п.), это позволит настроиться на необходимый позитивный лад для дальнейшей танцевальной активности.

После своеобразной разминки вожатый или хореограф показывает видео флешмоба, который впоследствии и будет разучен с детьми. Танец необходимо учить частями, с детальным разбором сложных движений, не забывая об отдыхе: маленькие дети быстро устают.

Дополнительные материалы:

- Обучающее видео флешмоба «Содружество Орлят России» (видео):
r9p <https://disk.yandex.ru/d/bRlgKiibL-r9pg>
g
- Песня для флешмоба (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/bRlgKiibL-r9pg>

Приложение 15 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект стартинейджера «Танцуют все!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: стартинейджер.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: стартинейджер – дело, которое подводит итог тематического дня «Народные и национальные танцы России». Мероприятие позволит ребятам продемонстрировать всё то, чему они научились за день, а также создать положительный настрой на ближайшие дни.

Оборудование и материалы: оборудование для музыкального и визуального сопровождения дела – ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы.

Место проведения: большая, просторная площадка.

Особенности организации дела: При организации стартинейджера необходимо учесть следующее:

- стартинейджер – не просто дискотека, а организованная танцевальная программа с разными заданиями и конкурсами для отрядов и индивидуальных участников;
- важно придумывать движения с учетом возраста участников;
- песни для стартинейджера лучше всего использовать русские или на национальном языке народов нашей страны;
- если организуются конкурсные задания, важно наградить ребят, желательно всех, используя разные номинации;
- задания для стартинейджера могут быть следующими: «Гонка за лидером» (движения показывают капитаны команд, а задача отрядов – максимально точно и синхронно их повторять), «Хоровод» (можно использовать материал, с которым дети познакомились на мастер-классах), «Ручеёк» (также является элементом народного танца), «Танцы народов мира» (здесь может включаться национальная музыка народов нашей страны, а ребятам в своих кругах предлагается исполнить танец) и т. д.

Приложение 16 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект нестандартных стартов «Изобретатели и Первооткрыватели»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: весёлые старты и изобретательская игра.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: нестандартные старты являются своеобразной творческой эстафетой, во время которой ребята могут получить знания об открытиях и изобретениях, современных учёных, изобретателях и первооткрывателях, а также с помощью своего воображения создать новое полезное изобретение.

Оборудование и материалы: оборудование для музыкального и визуального сопровождения дела – ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы, материалы для заданий весёлых стартов, «изобретательский наборчик» (канцелярские товары и дополнительные предметы, которые могли бы понадобиться отряду для изготовления макета своего изобретения), конверты с описанием изобретения, столы для каждой команды, знаки качества (по три на каждого участника).

Место проведения: большая, просторная площадка.

Особенности организации дела:

Нестандартные старты предполагают прохождение отрядами трёх этапов:

- 1-й этап – весёлые старты: командная игра-эстафета, знакомство ребят с открытиями, изобретениями, именами ученых, изобретателями и первооткрывателями;
- 2-й этап – изготовление макета своего изобретения и подготовка рекламы;
- 3-й этап – представление изобретения.

Отряд, который в задании весёлых стартов прибегает первым, немедленно приступает к изготовлению своего изобретения. То же делают и другие отряды. Отряд, который прибежал последним, выполняет особую функцию. Ребята на время становятся жителями Страны Маленьких и Великих Открытий и выбирают себе роли, придумывая, кто они по профессии, сколько им лет, чем они любят заниматься в свободное время и т. д.

Те отряды, которые выигрывают в заданиях весёлых стартов, получают «Изобретательский наборчик» (канцелярские товары и дополнительные предметы, которые могут понадобиться отряду для изготовления макета своего изобретения) и конверт с прототипами и описанием будущего изобретения. Далее отряд придумывает свою интерпретацию и начинает подготовку: одна группа изготавливает макет, а вторая готовит рекламу их изобретения. Для этой работы отрядам необходимы ровные площадки или столы. Само изобретение должно быть интересным, креативным и полезным для жителей Страны Маленьких и Великих Открытий.

Когда все отряды готовы (время для подготовки оговаривается ведущими), они приступают к представлению своих изобретений для жителей Страны Маленьких и Великих Открытий.

Перед началом представлений ведущий произносит примерно такую речь: «Дорогие ребята! Как только вы получили “Изобретательский наборчик”, вы стали частью научного сообщества. Ваши сообщества трудились на благо Страны и теперь готовы представить свои новейшие изобретения её жителям. Именно им предстоит

определить, какое изобретение будет самым полезным и значимым для Страны, и выбрать, что будет запускаться в массовое производство. Но, прежде чем мы начнём, давайте познакомимся с жителями. Они нам немного о себе расскажут (*жители рассказывают о себе от имени своих персонажей*). Ну а теперь мы приглашаем для представления первого изобретения научное сообщество... (*называется первый отряд*)».

Таким образом все научные сообщества презентуют жителям свои изобретения, после чего жители отправляются на голосование. У каждого жителя есть по три знака качества, которые они могут отдать одному конкретному изобретению или трём разным изобретениям.

После голосования определяется одно изобретение, которое будет внедрено в жизнь в Стране Маленьких и Великих Открытий, и научное сообщество получает номинацию «Лучшее изобретение». Все остальные научные сообщества получают другие номинации (например, «Самое креативное изобретение», «Самое лаконичное изобретение», «Самое масштабное изобретение» и т. д.).

Дополнительные материалы:

- Отечественные изобретения (сайты):

- [https://www.sites.google.com/view/putevoditel-po-izobreteniyam/%D0%B2%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D0%BA](https://www.sites.google.com/view/putevoditel-po-izobreteniyam/%D0%B2%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B8%D0%B5-%D1%80%D1%83%D1%81%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5-%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80-%D0%B5%D1%82%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%B8)

%D0%B8%D0%B5-

%D1%80%D1%83%D1%81%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5-

%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80-

%D0%B5%D1%82%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%B8

- <https://porusski.me/2016/10/30/013-23-russkih-izobreteniya/>

- <https://zema.su/blog/velikie-izobreteniya-russkikh-foto>

- Знак качества (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/RjdqCRJV3wS-Yw>

Приложение 17 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект командного морского боя «Окно в Европу»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: интеллектуальная игра.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: командный морской бой проходит в знакомой форме настольной игры, только участвуют в нём не два игрока, а несколько команд против ведущего. Особенность этой игры заключается в том, что ребята, выполняя задания, узнают о великом правителе – первом российском императоре Петре I.

Оборудование и материалы: таблица игрового поля (пустая, которую видят участники), колонки, микрофон, ноутбук, фонограммы с фоновым звуком, рейтинговая таблица для фиксации баллов или жетоны, материалы для выполнения заданий (будут зависеть от выбора задания).

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела: каждый отряд для участия в игре лучше всего разделить на несколько команд, это будут экипажи кораблей. Каждому экипажу нужно придумать своё название, выбрать капитана корабля и сочинить небольшую кричалку.

Пример игрового поля и расположения кораблей на игровом поле (*расположение кораблей находится только у ведущего игры*):

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А		1		5						
Б				6				2		
В										
Г					17	18	19	20		
Д	11	12	13							
Е										3
Ж							14			
З			7	8			15			
И	9						16			
К	10				4					

Каждая клетка корабля открывает какой-либо вопрос или творческое задание, которое выполняют все экипажи кораблей одновременно.

Если дан верный ответ или задание сделано правильно, то экипажи получают по два балла, плюс один балл тому экипажу, который выполнил задание быстрее остальных. Если задание выполнено неверно или ответ на вопрос неправильный, то баллов они не получают.

Тот экипаж, который при выстреле попадает в корабль, при правильно выполненном задании или верном ответе на вопрос получает дополнительные баллы. Четырёхпалубный корабль за верный ответ приносит в сумме 8 очков, трёхпалубный корабль – 6 очков, двухпалубный – 4, однопалубный – 2. Если экипаж промахивается, то он не получает баллы и ход переходит к следующему экипажу.

Примерный вводный текст для ведущего:

То академик, то герой,
То мореплаватель, то плотник,
Он всеобъемлемой душой
На троне вечный был работник.

А.С. Пушкин

Мы не случайно начали с этого эпитафия, потому что наша игра будет посвящена 350-летию со дня рождения великого русского императора Петра I. За годы своего правления Петр I провёл глобальные реформы, целью которых было поднять отсталую Россию до уровня передовых западных стран.

Рекомендуется сделать презентацию с фото о Петре I, его эпохе и достижениях, основных видах деятельности. После этого ведущий знакомит ребят с игрой.

Примеры вопросов, которые можно использовать в игре:

1. Какое занятие любил больше всего маленький Петр? (*Военные игры*)
2. В какое увлечение со временем перерос детский интерес? (*В настоящий интерес к военным наукам*)
3. По какой причине Петр Великий не был схож ни с одним монархом того времени из европейского класса? (*Он любил трудиться.*)
4. Сколько профессий освоил Пётр Первый? (*14*)
5. Какое ремесло так и не далось Петру Первому? (*Плетение лаптей*)
6. В какой день Петр Великий повелел праздновать Новый год? (*1 января*)
7. От какого фактического события повелел Пётр Великий продолжить летоисчисление? (*От Рождества Христова*)
8. Отметьте, как благодаря Петру Первому изменился внешний вид знати, купцов, зажиточных горожан? (*Петр ввел запрет на ношение бороды и русского платья.*)
9. Пётр Первый был последним царём, но первым...? (*Императором*)
10. На какой реке Петр Великий научился плавать? (*Москва-река*)
11. По какому плану создавался город Петербург? (*Проводились прямые улицы с ровными линиями домов.*)
12. В чём основная заслуга Петра перед Российским государством? (*Он стал создателем русского флота.*)
13. Назовите несколько продуктов, которые завёз Пётр Первый в Россию. (*Картофель, сахарная свёкла, подсолнухи, помидоры, баклажаны, мята, савойская капуста, мандарины, апельсины, лимоны, кофе, чай*)
14. В какой стране Пётр Первый учился морскому и корабельному делу? (*В Голландии*)
15. Какой рост был у Петра Первого? (*2 метра 4 сантиметра*)
16. Обувь какого размера носил Пётр Первый? (*38 размер*)
17. В каком возрасте Пётр Первый вступил на русский престол? (*В 10 лет*)
18. В каком возрасте Пётр первый начал править самостоятельно? (*В 17 лет*)
19. Пётр Первый запретил жителям вбивать скобы и гвозди в каблуки на обуви. Почему? (*Беспокоился за сохранность новой деревянной мостовой.*)
20. Пётр Первый приказал перешить пуговицы с мундиров на рукава. Для чего он это сделал? (*Одежда была сшита из дорогого сукна, и для того,*

- чтобы солдаты не вытирали носы и губы о рукава, там разместили пуговицы.)
21. Как называется первый российский музей, открытый Петром Первым? (*Кунсткамера*)
 22. За что Пётр Первый получил титул Великий? (*За многочисленные преобразования в России и достижение государством статуса ведущей европейской державы*)
 23. Пётр Первый был инициатором открытия первого учебного заведения для девочек. Как оно называлось? (*Институт благородных девиц*)
 24. Куда выводит «окно», прорубленное Петром Первым? (*В Европу*)
 25. Основателем какого города стал Пётр Первый? (*Санкт-Петербург*).
 26. Как называли выпускников Морской академии? (*Гардемаринами*)
 27. Пётр Первый запрещал неучам жениться, пока те не освоят ...? (*Цифири и геометрии*)
 28. Как называлась первая русская печатная газета? (*«Ведомости»*)
 29. 8 февраля Пётр Первый учредил Российскую академию наук. А какой праздник сейчас отмечается 8 февраля? (*День российской науки*)
 30. Кто управлял государством до самостоятельного правления Петра Первого? (*Его сестра – регентша Софья*)
 31. Петром Первым была проведена реформа армии. Сколько после реформы длилась служба в армии? (*25 лет*)
 32. Под каким именем Пётр Первый отправился за границу? (*Пётр Михайлов*)
 33. Какое изобретение при Иване Третьем использовали как оружие, а при Петре Первом – еще и как развлечение? (*Порох*)
 34. Из Голландии в Москву Пётр Первый прислал мешок. Что было в это мешке? (*Картофель*)
 35. Как назывался самый первый учебник по математике? (*Арифметика*)
 36. Сооружение, с которого началось строительство Санкт-Петербурга. (*Петропавловская крепость*)
 37. Как называли призывников в регулярную армию Петра Первого? (*Рекруты*)
 38. В детстве Пётр Первый жил с матерью в подмосковном селе и командовал войском. Как называлось это войско? (*Потешное*)
 39. Кто был преемницей Петра Первого? (*Его жена Екатерина*)
 40. В каком городе проходила коронация всех российских императоров? (*В Москве*)
 41. Как звали любимую лошадь Петра Первого? (*Лизетта*)
 42. Что чаще всего напоминали головные уборы при Петре Первом? (*Крыши домов в разных странах мира и корабли*)
 43. При Петре Первом появился документ, где были сформулированы правила построения военных. Как назывался этот документ? (*Воинский устав*)
 44. Кем трудился Петр Первый в Голландии и в Англии? (*Плотником*)
 45. Какое сооружение Пётр Первый мог построить самостоятельно? (*Корабль*)
 46. Какой правитель придумал прикреплять к обуви коньки? (*Пётр Первый*)
 47. Какие цветы были завезены Петром Первым из Голландии? (*Тюльпаны*)

48. Кого при Петре Первом на корабль брали только в исключительном случае? (*Женицин*)
49. Каким музыкальным инструментом Пётр Первый владел виртуозно? (*Он в совершенстве владел военным барабаном.*)
50. Что устанавливали на реке Неве, чтобы в зимнее время никто не смог попасть в Санкт-Петербург? (*Рогатки*)
51. Для чего был построен выход к Балтийскому морю? (*Для торговли с другими государствами*)
52. Назовите известный памятник Петру Первому в Санкт-Петербурге. (*Медный всадник*)
53. Что привязывали к ногам рекрутов, чтобы те отличали правую и левую стороны? (*Сено к левой ноге, солону к правой*)
54. Петра Первого увлекала стоматология. Что же ему так нравилось делать? (*Выдирать больные зубы*)
55. Какое название носил первый военный корабль? (*«Орёл»*)
56. От какого титула отказался Пётр Первый? (*Император Востока*)
57. Какое название получила первая поездка Петра Первого за границу? (*Великое Посольство*)
58. Каким прибором Пётр Первый предпочитал есть? (*Руками, так как не управлялся с ножом и вилкой*)
59. Каких насекомых боялся Пётр Первый? (*Тараканов*)
60. Сколько весила самая тяжёлая медаль в эпоху правления Петра Первого? (*Более 7 кг. Её вешали на шею провинившемуся в качестве наказания и закрывали на замок, чтобы невозможно было снять. Носить её нужно было целую неделю.*)

Примеры заданий, которые можно использовать в игре: сбор пазла, задание на соотнесение объектов, на определение недостающего или лишнего, задание на отгадывание по фрагменту и т. д.

Приложение 18 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект вечернего тематического огонька «Если бы я был волшебником»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: огонёк.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: вечерний тематический огонёк на конкретно заданную тему. Ребятам предлагается пофантазировать, какое изобретение они хотели бы создать и чем это изобретение могло быть полезно людям.

Оборудование и материалы: свечки или живой огонь, талисман, места для сидения, гитара или колонка с фонограммами, иные предметы, создающие атмосферу огонька.

Место проведения: аудитория или костровое место.

Особенности организации дела:

В течение дня ребята познакомились со многими открытиями, реформами и изобретениями, узнавали и фантазировали. На данном огоньке предлагается обсудить открытия российских ученых-изобретателей и пользу, которую они принесли всему человечеству. Здесь предполагается прямая работа с ценностными ориентирами детей: *забота, польза, труд, Родина, семья*.

Атрибутами огонька может стать книга заклинаний и волшебная палочка.

Варианты обсуждения на огоньке:

- Начать с фразы «Если бы я был волшебником, я бы создал такое изобретение, которое будет полезно людям в ...» и описать его пользу для человечества. Далее пользу нужно обозначить одним словом на листке бумаги и положить в коробку или баночку.
- Задать вопрос: «Если бы твоё изобретение было полезно людям, то в какой сфере?» Детям предлагаются для выбора варианты, заранее заготовленные на листках и разложенные в середине круга.
- Вопрос для обсуждения: «Если бы ты был волшебником, то какую роль сыграли бы твои изобретения в будущем? И для кого были бы они предназначены – для себя, для родных близких и друзей или для всего человечества?»

Дополнительно во время проведения тематического огонька могут использоваться изображения полезных изобретений, сделанных взрослыми людьми и детьми. Также можно познакомить ребят с песнями «Чудо», «Самая главная в жизни профессия – быть человеком».

В рамках тематического огонька педагогам важно не только послушать детей, но и поделиться своим мнением, обязательно поясняя его. Можно во время огонька затронуть и тему творческой адаптации уже существующих изобретений: как можно рационализировать их, сделать ещё более полезными и значимыми для общества.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы):
<https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>

- Сборник «Сто незадаанных вопросов» (текстовый документ): https://vk.com/doc40967630_498114022?hash=06feddabbae4a66ed9&dl=5952c4fb8bbf81526e
- Песня «Разговоры еле слышны», С. Иванов-Гончарук (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/4ig2VT4IZjRS_w

Приложение 19 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект исследовательского квеста «Природный код»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: исследовательский квест.

Участники дела: несколько отрядов лагеря.

Краткое описание дела: исследовательский квест предполагает знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России / региона Российской Федерации. Дело строится по принципу поисковой исследовательской деятельности, где ребята посредством погружения в игровой сюжет квеста помогают персонажам разгадать природный код.

Оборудование и материалы: столы и стулья для станций и Сказочного лесного тира, материалы для обеспечения площадок (описаны в самих площадках), жетоны, конверты с заданием по разгадыванию природного кода, колонка, микрофон, ноутбук и фонограммы для старта квеста и общего музыкального фона игры.

Место проведения: вся территория лагеря.

Особенности организации дела:

Природный код – это шифровка, которая содержит в себе кладезь информации и знаний.

Задача отрядов – разгадать природный код.

Для этого необходимо найти конверты с заданием, спрятанные по всей территории лагеря. Ребята могут искать конверты самостоятельно, но это достаточно сложно. Дать подсказку о местонахождении конвертов могут сказочные персонажи, которым предварительно нужно помочь.

Как только отряд находит конверт и выполняет задание, ответ нужно отправить ЭКО-другу (по выбранной социальной сети). Если ответ верный, отряд получает один элемент природного кода/ подсказку на его разгадку.



Также в квест входит Сказочный лесной тир, который возглавляет Старичок- Лесовичок: там можно приобрести некоторые необходимые предметы. У отряда есть пять попыток. Если команда два раза подряд побеждает в игре «Рыцарь-Принцесса- Дракон» (модификация игры «Камень-Ножницы-Бумага»), она получает то, за чем пришла. Если из пяти раундов выигран только один, отряд получает какой-то предмет, но не по своему выбору. А если использованы все пять попыток и нет ни одной победы, отряд уходит без ничего. Жетон на пять попыток выдает тот персонаж, к которому они пришли за подсказкой.

Первоначально отряду выдаётся 10 жетонов на 2 игры в тире.

ПРИРОДНЫЙ КОД

Природный код может быть зашифрован разными способами: цифровой или буквенный шифр, пазл, ребус, кроссворд и т. д. Выбор шифровки природного кода зависит от предпочтений организаторов.

За основу природного кода можно взять стихи, цитаты, высказывания. Вот небольшой пример:

-«Всё в мире и в природе должно быть на своих местах. Нарушение баланса ведёт к исчезновению уникального мира. Поэтому человек и природа должны быть как единое целое, единый организм».

-«К тому, кто был глух к природе с детства, кто в детские годы не подобрал выпавшего из гнезда птенца, не открыл для себя красоты первой весенней травы, к тому потом с трудом достучится чувство прекрасного, чувство поэзии и простая человечность». (В. А. Сухомлинский)

-«В природе все мудро продумано и устроено, всяк должен заниматься своим делом, и в этой мудрости – высшая справедливость жизни». (Леонардо да Винчи)

-«Книга природы есть неисчерпаемый источник познаний для человека». (Вольтер)

-«Не случайно утром вспыхивают росы
Светляками на ладонях у листвы,
Так глядит на нас природа, будто просит
Нашей помощи, защиты и любви».

(Е. Евтушенко)

-«Птицы и звери, цветы и деревья зывают к человеку: сбереги, сохрани, где стоишь, где живешь, –

на расстоянии взгляда и голоса, хотя бы на расстоянии вытянутой руки». (Д. С. Лихачев)

- «Давайте, люди, любить планету. Во всей Вселенной похожей нету».

(И. Мазин)

«...Леса без птиц
И земли без воды.
Всё меньше
Окружающей природы.
Всё больше –
Окружающей среды».

(Р. Рождественский)

ЗАДАНИЯ В КОНВЕРТАХ

Животные – звери, птицы, насекомые – найди, что не так:

- Несколько животных перепутались, нужно помочь определить, кто есть кто.

Для этого задания понадобятся картинки с животными (звери, птицы, насекомые) и карточки со странными названиями. Например, СТРЕКОВЕЙ – в нём зашифрованы стрекоза и муравей (соответственно, нужно найти их изображения), ПЧЁЛК – пчела и волк, ЛИСАЯЦ – лиса и заяц, ЖУРАДИЛ – журавль и крокодил и т. д.

- Нужно найти для животных правильную среду обитания.

Для этого задания делается один большой круг из картона, на котором расположено несколько секторов — среды обитания. Также в конверте находятся несколько прищепок с изображением тех или иных животных, которых нужно расселить в привычную среду обитания — прикрепить прищепку к нужному сектору.

- Спрятались, слились, стали незаметными: необходимо найти животных внутри картинки.

Для этого задания понадобятся картинки со скрытыми изображениями животных: когда животное похоже на какой-то элемент растения, когда несколько животных замаскированы с помощью рисуночной техники или когда они просто хорошо спрятались.

- Послание от фауны, которое надо разгадать, расшифровать.

Для этого задания можно использовать разные загадки, ребусы, головоломки про животных.

- Животные находятся в опасности, и нужно их спасти.

Для этого задания понадобятся особые картинки-пазлы. На этих картинках животные расположены таким образом, что один может напасть на другого. Надо переложить пазлы так, чтобы оба животных могли спокойно находиться рядом друг с другом.

Растения – деревья, кустарники, травы, грибы, ягоды – пойми, что не так:

- Плоды, листья располагаются не там, где надо.

Для этого задания понадобятся картинки с прикреплёнными на них изображениями плодов и листьев. Ребятам нужно будет вернуть всё на свои места.

- Съедобное/несъедобное.

Для этого задания понадобятся карточки с изображениями и названиями ягод и грибов и две карточки с вариантами – «съедобное» и «несъедобное». Карточки с изображениями отряду нужно будет разложить на две части.

- Отгадай растение.

Для этого задания понадобятся карточки с фотографиями или оригинальные части растений – листочки, иголки, шишки и т. д. По этим карточкам или частям растений ребята должны определить, что это за растение или к какому растению относится то, что изображено.

- В общем и целом – что не так?

Для этого задания ребятам предлагается картинка, на которой нужно найти тот или иной природный объект и понять, что с ним не так, чем можно помочь природе, растению или животному. Например, птенец выпал из гнезда; фантик валяется на тропинке; лиса попала в капкан; детёныш животного замёрз; птицам зимой нечего есть и т. д.













ПОМОЩЬ СКАЗОЧНЫМ ПЕРСОНАЖАМ













Работа с персонажами.

-«Злой» персонаж может потребовать транспорт или навигацию. (Их можно разыграть в тире). Когда требование выполнено, герой стал добрее и может дать подсказку, где искать конверт. Также нужно попросить у подобрившего «злодея» задание, которое поможет вернуть предметы добрым персонажам.

-«Добрый» персонаж может попросить защиты и укрытия от злодеев. Выполненное задание даёт жетоны на тир. После того как персонажу помогли, ему нужно вернуть то, что отобрал у него

«злой» персонаж. После этого можно получить подсказку от «доброго», где искать конверт.

Злой персонаж	Транспорт или навигатор	Задание на получение предмета	Предмет, который они хранят
		Сделать более современными ступу, метлу и избушку на куриных ножках (задание на креативность)	
		Сыграть в рифмы, слова или фигуры (задание на логику и смекалку)	
		Заплести большую косу из веревок (задание на командную работу)	
		Собрать веточки и шишки, придумать и провести игру (задание на организаторские способности)	

Добрый персонаж	Задание в помощь	Предмет, который нужно вернуть	Кто забрал предмет
<p>Жар-Птица</p> 	<p>Придумать 10 вариантов, на что похож рисунок</p>	<p>Перо</p> 	<p>Баба-Яга</p> 
<p>Золотая Рыбка</p> 	<p>Определить на слух, сколько спичек лежит в коробке</p>	<p>Корыто</p> 	<p>Кощей Бессмертный</p> 
<p>Щука</p> 	<p>Все члены отряда пожимают друг другу руки, стараясь запомнить пожатие каждого. Затем все закрывают глаза, ведущий выбирает одного человека, который подходит ко всем и жмёт им руку, после чего встаёт на своё место. Ведущий даёт команду открыть глаза и задаёт вопрос – кто пожал им руку.</p>	<p>Самоходная печь</p> 	<p>Кикимора Болотная</p> 
<p>Царевна-лягушка</p> 	<p>Ребята играют с персонажем в игру «Нос, пол, потолок». Ведущий поочередно указывает на эти три предмета, одновременно называя – то правильно, то неправильно. Задача ребят – внимательно слушать, показывать верно и не сбиться.</p>	<p>Стрела</p> 	<p>Леший</p> 

Итого предлагается восемь персонажей и восемь подсказок, где найти конверт. Причём четыре злых персонажа дают подсказку, которая обозначает примерное расположение конверта, а четыре добрых персонажа дают подсказку с точным расположением конверта.

Соответственно, в игре одновременно может участвовать четыре отряда, чтобы была возможность свободного перемещения. У каждого отряда все карточки, задания, конверты и всё, что необходимо в игре, оформлены в одном цвете.

При необходимости увеличить количество отрядов добавляются и сказочные персонажи (по схеме «один добрый – один злой»).

ПЕРЕЧЕНЬ ПРЕДМЕТОВ СКАЗОЧНОГО ЛЕСНОГО ТИРА

Необходимые предметы:

- ступа с метлой;
- яблочко на блюдечке с золотой каёмочкой;
- волшебный клубок;

-

- камень на распутье.

Дополнительные ненужные предметы:

- ковёр-самолёт;
- летучий корабль;
- сапоги-скороходы;
- избушка на курьих ножках;
- карета из тыквы.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы):
<https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>



Приложение 20 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект кейс-турнира «ЭКОЛОГИЯ»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: кейс-турнир.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: решение детьми кейсов экологической направленности. Задача участников – найти наиболее экологичные решения той или иной ситуации, рассмотрев её с разных сторон. **Оборудование и материалы:** распечатанные кейсы, листы формата А2 или А3, наборы фломастеров и цветных карандашей, клей, ножницы, цветная бумага и цветной картон, столы по количеству команд, стулья по количеству участников, флипчарт, секундомер или песочные часы, карточки красного, жёлтого и зелёного цветов на каждого участника, рейтинговая таблица для выставления

баллов, аппаратура для просмотра видео (это может быть телефон, планшет или ноутбук).

Место проведения: аудитория.

Особенности организации дела:

Отряд предварительно делится на микрогруппы по количеству заготовленных кейсов. Лучше всего, если в группе будет от трёх до пяти человек.

Каждая группа получает лист формата А2 или А3, набор фломастеров и цветных карандашей, клей, ножницы, цветную бумагу и цветной картон – этот набор понадобится им для выполнения решения кейса, которое они должны оформить художественно.

На каждого участника заранее готовятся по три карточки – красного, жёлтого и зелёного цвета. Это карточки для голосования по итогам презентации решения кейса. Красная карточка: «*Не согласен, есть свой вариант, который готов озвучить*». Жёлтая карточка: «*Есть уточняющий вопрос к выступающим*». Зелёная карточка: «*Полностью согласен с решением группы*».

Дополнительно для кейс-турнира понадобятся часы или секундомер (так, чтобы время, отведённое на решение и ответ, видели все); флипчарт или доска, куда группа может прикрепить своё решение, а также таблица, в которую записывается итоговое количество баллов каждой команде.

Система выставления баллов за решение кейса:

- максимальный балл – 100, выставляется в том случае, если команда нашла решение, представила его интересно и смогла ответить на уточняющие вопросы участников;
- 90 баллов – если группа нашла решение, но не смогла ответить на уточняющие вопросы;
- 80 баллов – если группа затрудняется представить своё решение кейса, но пробует это сделать.

Примерные варианты кейсов:

Кейс «Очистка воды»

Команде предлагается посмотреть мультфильм «Смешарики. Большое маленькое море» (ссылка на мультфильм <https://www.ivy.ru/watch/smeshariki/72234>) и ответить на следующие вопросы:

- Какую экологическую проблему пришлось решать смешарикам?
- По какой причине возникла эта проблема?
- Как смешарикам удалось её решить?
- Как можно утилизировать отходы? Предложите несколько вариантов решения этой проблемы.

Кейс «Равновесие в природе»

Команде предлагается посмотреть мультфильм «Сова» по мотивам одноименной сказки Виталия Бианки (ссылка на мультфильм <http://mults.info/mults/?id=2900>) и ответить на вопросы:

- Почему сова рассердилась на старика? Приходилось ли вам бывать в ситуации обиженной совы, чувствовать себя непонятым? Как бы вы поступили на её месте?
- Что заставило старика понять свою ошибку?
- Что произошло, когда сова перестала летать на луг?
- Что пришлось сделать старику?
- Простила ли старика сова?
- Как все восстановилось в природе?
- Какая связь между совой и чаем старика? Составьте цепочку. (Сова – мыши – шмели – клевер – корова – молоко – чай).
- Каким образом можно было бы избежать конфликта между стариком и совой?
- Предположите, как нужно было бы поступить старику, если бы сова его не простила?

Примерное решение:

В своей сказке «Сова» Виталий Бианки показал, как всё в природе взаимосвязано. Если удалить из цепочки питания хоть один элемент, нарушается целая экосистема, что приводит к экологической катастрофе. Очень важно понимать это и не вмешиваться в природный круговорот. От бережного отношения к природе зависит будущее нашей планеты, а значит, и всего человечества. Кроме этого, мы можем извлечь из этой сказки урок нравственности. Очень важно со всеми жить в мире, никого не обижать: ни людей, ни птиц, ни животных. Нужно стараться помочь им, тогда и ты не останешься один в беде.

Кейс «Эко-санитары»

Сережа вернулся из путешествия по Европе и с удовольствием делился впечатлениями: «Там такая красота!» Одноклассники слушали с интересом, но им было немного обидно. Ведь в России тоже много красивых городов и уникальных природных объектов. Вдруг Сережа сказал: «А еще там везде чисто и нигде никакого мусора». Ребята задумались. А учительница, услышав их разговор, взяла с полки уже знакомую им книгу Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький принц» и прочла маленький отрывок: «Есть такое правило. Встал поутру, умылся, привел себя в порядок – и сразу же приведи в порядок свою планету, иначе она вся зарастет баобабам».

Ответьте на следующие вопросы:

- Откуда берется мусор?
- Какова обстановка с загрязнением среды в месте, где вы живёте?

- Чисто ли у вас во дворе дома, школы, детского сада, в вашем районе, селе, поселке, городе?
- В чем экологическая опасность замусоривания?
- Как поведение людей влияет на чистоту окружающей нас среды?
- Что можно сделать, чтобы вокруг нас стало чище? Обоснуйте свои предложения.

Примерное решение:

Ухудшение экологической ситуации представляет определенную угрозу здоровью человека. Дети должны осознать, что выполнение привычных требований взрослых в наши дни может уберечь их от болезней, а иногда и спасти жизнь. Нельзя мусорить на улице, так как это ухудшает экологию и отрицательно сказывается на здоровье человека, животных и растений. Каждый человек должен стремиться содержать в чистоте свой двор, улицу, город.

Кейс «Букет цветов»

В один из детских лагерей отдыха по выходным дням приезжали родители. Дети встречали их букетиками полевых цветов. В лагере 700 детей. Значит, в неделю они собирали примерно 700 букетов. Последствия сказались очень скоро. Какие? Что можно сделать для изменения ситуации?

Примерное решение:

Если каждую неделю дети будут срывать так много полевых цветов, то их количество на территории может резко сократиться. В результате гибели цветов могут пострадать животные, которые используют их как пищу или способ маскировки. Можно не срывать цветы, а любоваться ими вместе с мамами и папами. Можно заменить букеты цветов на поделки из природного материала, изготовленные ребятами, при этом не срывая живые цветы.

Кейс «Охрана водоёмов»

Команде предлагается посмотреть фрагмент мультфильма «Чебурашка и крокодил Гена» (третья серия, с 10-й по 15-ю мин.) и ответить на вопросы:

- С какой проблемой столкнулись герои мультфильма?
- Приходилось ли вам в жизни встречать подобные водоёмы? Какой была ваша реакция?
- Как вы думаете, что сказала бы вода, если бы она умела говорить?
- Что явилось источником загрязнения реки?
- Подумайте, какие ещё бывают причины загрязнения водоёмов?
- Каковы могут быть последствия таких загрязнений?
- Какой выход нашёл крокодил Гена?
- Что бы вы предложили в данной ситуации?
- Как вы думаете, как можно добиться того, чтобы вода в водоемах была чистой?
- Как люди должны вести себя возле побережья водоема?

Примерное решение:

В мультфильме «Чебурашка и крокодил Гена» затронута очень важная на сегодняшний день проблема загрязнения окружающей среды. Проблемами очистки воды занимаются учёные-экологи. Загрязнение водоемов опасно для всего живого. Чтобы уберечь реки, озёра от загрязнения, сточные воды фабрик и заводов пропускают через очистные сооружения. Строятся и такие предприятия, на которых вообще не бывает сточных вод. Как могут дети принять участие в охране воды? Это совсем несложно. Нужно не загрязнять водоёмы, где мы отдыхаем, напоминать об

этом взрослым, экономить чистую воду в домах. Каждый человек должен беречь воду!

Кейс «Маленький ёжик»

Коля и Петя после уроков гуляли по осеннему парку. Около большого дерева они увидели маленького ёжика. Коля сказал:

- Какой хорошенький! Я заберу его домой.
- Но его дом здесь, оставь его. В парке ему лучше будет, – возразил Петя.
- Ты думаешь, что у меня ему будет плохо? Я буду заботиться о нём, кормить.
- Всё равно оставь.
- Тогда ты мне больше не друг! – обиделся Коля и ушёл.
- Пока, малыш! Беги к своей маме! – попрощался с ёжиком Петя.

Вопросы:

- Кто, по-вашему, прав?
- Какие чувства у вас вызывает Коля? Петя?
- С кем из них вы бы хотели дружить?
- Как бы вы поступили в данной ситуации?

Примерное решение:

Ежа надо оставить в парке, в привычной естественной среде. Неизвестно, как отреагируют родители на то, что сын принёс ежа домой. Животное может оказаться на улице и погибнуть.

Кейс «В лесу родилась ёлочка...»

Накануне Нового года семья обсуждала проведение предстоящего праздника.

- Папа, я придумал: ты купишь ёлку, и мы нарядим её. На ветви повесим разноцветные шары и гирлянды, макушку украсим звездой. И в новогоднюю ночь Дед Мороз положит мне под ёлочку подарок, – радовался Ваня.
- Да, такая нарядная ёлочка принесёт в наш дом праздничное настроение, – ответил папа. Алёна, сестра Вани, возразила:
- А я против покупки живой ели. Вырубка деревьев наносит нашей планете большой вред. Подумай, Ваня, что станет с Землей, если люди не будут беречь и охранять природу. Нельзя рубить ели!
- Не рубить ёлочку? – удивился мальчик. – Что же я буду наряжать? Куда Дед Мороз положит мой подарок в новогоднюю ночь?
- Праздник пройдёт быстро, и тысячи елей окажутся выброшенными. Тут в разговор вмешалась мама:
- Так давайте купим искусственную елку. И не надо будет рубить ели. Алёна торопливо заговорила:
- Нам в школе говорили, что пластиковые елки начинают вредить окружающей среде ещё с момента своего создания, поскольку при их производстве в атмосферу выделяется очень много вредных веществ. Так что изготовление искусственной ели наносит больший вред природе, чем вырубка настоящей. Неужели нет другого способа украсить дом к празднику? Неужели ради нескольких дней вы готовы нанести вред природе? – забросала родных вопросами Алёна.

Каким образом можно подготовиться к празднику?

Дополнительные материалы:

- Экологические сказки для начальной школы (сайт):
<https://infourok.ru/metodicheskaya-kopilka-ekologicheskie-skazki-dlya-mladshih-shkolnikov-2682281.html>
- Экологические сказки для младших школьников (сайт):
<https://multiurok.ru/index.php/files/ekologhichieskiie-skazki-dlia-mladshikh-shkolniko.ht>

Приложение 21 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект эко-дефиле «4 стихии»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: эко-дефиле.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: отряд создает костюмы из подручных и природных материалов. Ребята придумывают небольшую легенду по теме и инсценируют её, при этом участники инсценировки дефилируют в изготовленных костюмах.

Оборудование и материалы: материалы для изготовления костюмов, оборудование для музыкального и визуального сопровождения дела (ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы, проектор, экран, футажи и видеофоны).

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела:

Дело начинается с этапа подготовки: сначала внутри своего отряда, а затем совместно с несколькими другими отрядами.

Лагерь предварительно делится на четыре группы-стихии – Земля, Огонь, Воздух, Вода.

- Стихии «Земля» соответствует коричневый и зелёный цвет.
- Стихии «Огонь» – красный, жёлтый и оранжевый цвет.
- Стихии «Вода» – изумрудный, голубой и синий цвет.
- Стихии «Воздух» – белый, кремовый или коралловый и голубой цвет.

Образы четырех стихий:



Каждая группа отрядов собирается отдельно, придумывает легенду о своей стихии и определяет по одному персонажу легенды на каждый отряд. Например, стихия воды: морская нимфа, Посейдон, капелька и льдинка – четыре персонажа легенды о стихии воды. Как только сама легенда и персонажи к ней придуманы, они

распределяются по отрядам. Проходит первая репетиция представления. Ключевую координацию отрядов берут на себя педагоги.

После этого каждый отряд расходится на свои отрядные места и ребята начинают изготавливать костюм или костюмы для определённых персонажей. Педагогу важно, чтобы ребята смогли проявить самостоятельность и креативность. Как только костюмы и персонажи отрядов готовы, можно провести совместную репетицию уже в костюмах.

В проведении самого дела важно учесть следующее:

- Все четыре выступления по стихиям должны быть объединены общим сюжетом со связующими звеньями и логическим завершением: могут проходить в формате театрального действия, хореографического номера и др.
- Между выступлениями могут быть органично вкраплены различные интерактивы со зрителями, чтобы ребята могли сменить вид деятельности.

Дополнительные материалы:

- Пример танца «4 стихии» (видео): <https://youtu.be/ZGWmNotmgYA>
- «Сам себе мастер: как сделать костюм своими руками?» (сайт): <https://sam.mirtesen.ru/blog/43048228858/Kak-sdelat-detskiy-karnavalnyiy-kostyum-svoimi-rukami---klassnyi>

Приложение 21.1 к пояснительной записке регионального лагеря

Общелагерное мероприятие: «Попутный ветер. Начало»

Длительность: 60 минут.

Материально-техническое обеспечение: мультимедиа аппаратура, звукоусиливающая аппаратура, микрофоны, веселая, динамичная музыка.

Общелагерное дело проходит в форме театрализованной конкурсной программы.

Сценарный ход.

На сцене появляется Капитан Врунгель, который готовится к отплытию и в предвкушении данного события проверяет все вещи. Все собрано, и тут выясняется, что он не находит карту новых маршрутов.

Призывает на помощь Лома, но и он не может ничего объяснить. Но они пытаются вспомнить, как карта выглядела, и дают такие характеристики: карта новых маршрутов выполнена на бумаге, путешествие рассчитано минимум на 1 месяц.

1. Задание отрядам «Создай карту».

Каждый отряд должен в соответствии с обозначенными выше характеристиками предположить, куда Врунгель планировал совершить путешествие и создать эту карту. По итогам каждый отряд представляет эти карты.

Врунгель благодарит за количество новых идей, подсказывающих, куда ему можно будет отправиться, но отмечает, что, к сожалению, это не те карты. В раздумьях уходит со сцены. На смену Врунгелю выходит Лом и делится своими переживаниями, что это его первое длительное путешествие и он не знает, что ему брать с собой, а потому просит отряды составить для него правила путешествия и список из 5 вещей,

которые необходимо взять с собой.

2. Задание отрядам «Правила путешественника».

Каждый отряд формулирует правила путешественника и составляет список из 5 вещей, которые необходимы обязательно в путешествии. Каждый отряд представляет эти правила и списки (творческий подход приветствуется).

Затем появляется растерянный Врунгель и говорит, что нашел странное письмо, в котором написано, что карта его была похищена, порезана на мелкие кусочки и разбросана, развеяна по ветру. И что ему никогда не собрать эту карту вновь, потому что у него нет команды, которая ему бы помогла.

Врунгель обращается к отрядам помочь собрать ему карту. Говорит, что карту могут собрать только сплоченные команды, которые внимательны не только к друг другу, но и к окружающим; команды, обладающие навыками исследования.

Участники отправляются переодеваться, чтобы идти на поиски карты.

Мероприятие на командообразование «Команда исследователей»

Время: 150 минут (2,5 часа).

Материально-техническое обеспечение.

Техническое и материальное обеспечение будет варьироваться от тех упражнений, которые определит методист смены (веревки, мел, скамейка и т.д.).

Данное мероприятие представляет собой упражнения на командообразование из веревочного курса. В связи с этим важно, чтобы все участники были одеты в спортивном стиле. Вначале должен быть эмоциональный настрой на деятельность коллективом. Озвучены правила прохождения. Получено согласие участников на соблюдение данных правил.

Функции ведущего:

- в начале каждого упражнения зачитывает группе ее задание и правила. При возникновении у участников вопросов, задание и правила повторно зачитываются без дополнительных объяснений. При выполнении задания действует принцип: «Разрешено все, что не запрещено», но участники должны сами догадаться об этом;
- во время выполнения упражнений не помогает и не мешает группе, помнит, что группа всего должна добиться сама на собственном опыте;
- во время прохождения группой упражнений поддерживает хорошее настроение в группе, осуществляет страховку и организует ее силами самих участников.

Варианты организации самоанализа:

1. После каждого упражнения. Этот вариант наиболее приемлем при использовании веревочного курса в качестве тренинга, когда наибольшее внимание уделяется психологическим аспектам взаимоотношений в группе. В ходе обсуждения участники группы делятся своими впечатлениями, отмечают трудности, которые они испытывали при выполнении упражнения.

2. В середине веревочного курса и после него. Этот вариант наиболее распространен среди организаторов и используется при проведении «ВК» с целью сплочения коллектива, находящегося на начальной стадии формирования. В ходе обсуждения участники группы делятся своими впечатлениями, выявляют и анализируют трудности, которые группа испытывала при выполнении упражнений, и определяют пути их преодоления при выполнении последующих упражнений. После «ВК» участники группы подводят его итоги и отмечают изменения, произошедшие с группой в ходе его прохождения.

3. После всего веревочного курса. Данный вариант рекомендуется использовать только в случае, когда время на проведение «ВК» очень ограничено. В ходе обсуждения участники группы делятся своими впечатлениями, отмечают трудности, которые они испытывали при выполнении упражнения; осознают, что в действиях группы мешало их быстрому преодолению. Для эффективности этого варианта самоанализа важно в ближайшее время дать возможность группе использовать сделанные выводы в другой коллективной деятельности.

Примерное обращение к участникам перед началом:

Дорогие друзья! Сейчас вам предстоит пройти серию испытаний. Испытания достаточно сложные, и, чтобы ваша группа успешно их преодолела, каждому из вас придется приложить максимум усилий. Некоторые испытания связаны с риском получения ссадин и более серьезных травм, поэтому вам необходимо постоянно помнить о технике безопасности, беречь и поддерживать друг друга.

В начале каждого испытания я буду зачитывать вам его задание и правила. Если у вас появятся вопросы, задайте их. По условиям, повторно я имею право только зачитать задание и правила без дополнительных объяснений.

Если какое-либо испытание не удастся долго пройти, вы можете перейти к выполнению следующего. При желании вы всегда можете вернуться к не пройденному испытанию.

Вам нужно постараться за отведенное время пройти как можно больше испытаний.

Это будет непросто, но я уверен, очень увлекательно.

Помните, что от вклада каждого в достижение общей цели зависит успех группы.

Вы справитесь, если будете одной командой. Удачи!

Начинать необходимо с разминочных упражнений (3-4 упражнения).

Варианты упражнений:

«Узелки». Участники образуют круг и берутся за руки. Теперь попросите их расцепить и перехватить ребят за руки напротив так, чтобы руки одного человека были сцеплены с руками разных людей. Как только это сделано, объявите задачу: не расцепляя рук, распутать узел и образовать снова круг.

«Я скамейка, ты скамейка». Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Задание: нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча находящегося сзади человека. Завершите это упражнение на высокой ноте, смеясь и хлопая всем. «Счет до 10». Команда закрывает глаза и опускает головы вниз.

Задача команды сосчитать от одного до 10 (верхняя цифра может быть больше, зависит от количества участников). Считать они обязаны вместе. Кто-то говорит «один», другой человек говорит «два», третий говорит «три» и так далее. Однако есть одно правило: цифру должен произнести только один человек. Если два голоса скажут «четыре», счёт начинается сначала. Если человек сказал цифру, то соседи справа и слева говорить следующие не могут.

«Все на борт». Оборудование: любая обозначенная площадка, можно использовать туристический коврик. Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли и удержаться минимум пять секунд. Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины. Может быть и третий этап и т.д. Провести анализ небольшой: что получилось? В чем были сложности? Какие они делают для себя выводы для прохождения более сложных испытаний?

После прохождения каждого испытания команды получают кусочек карты.

Основные упражнения (4-5 упражнений). Они более сложные, и требуют больше концентрации и от ребят, и от ведущего.

Возможные варианты.

Кочки (болото)

На игровой зоне размещены так называемые «кочки» – это могут быть и круги на асфальте, и кирпичи и т.д. Задача участников – перейти с одной стороны поля на другое через это болото. Переходить участники могут только по кочкам, причем на кочке одновременно должны всегда находиться 2 ноги - человека спереди и следующего за ним. Исключение составляют только идущие в начале и в конце. Ведущий, первый игрок считает «И раз, и два...». Участники под счет должны одновременно переставлять ноги с кочки на кочку. За разрыв рук, касание пола за пределами кочек команда начинает снова.

Паутина

Исходные условия: между деревьями натянуты веревки в виде паутины. Расстояние между деревьями - 2,5 метра. Верхняя веревка – на высоте 1,5 метра над землей. Нижняя - на высоте 0,3 метра. Ячейки «паутины» такие, чтобы в них можно было каким-то образом пролезть участнику. Число ячеек на два – три меньше числа участников. Группа находится по одну сторону от «паутины».

Задание: пролезть всей группе сквозь «паутину» с одной стороны на другую.

Ограничения:

- сквозь одну ячейку может пролезть только один человек;
- над «паутиной» и под ней могут пролезть два участника;
- обходить «паутину» нельзя ни в ту, ни в другую сторону;

- участник, который переправился на другую сторону, не может вернуться, обойдя паутину, и помочь команде;
- нельзя касаться «паутины» (веревки);
- при касании любым участником «паутины» (веревки) упражнение выполняется всей группой с самого начала.

Примечание для ведущего: использовать ячейки «Паутины» вторично разрешается, если участников больше, чем ячеек, и только после того, как будут использованы все ячейки по одному разу.

Тать

Исходные условия: на земле начерчены две параллельные линии, расстояние между которыми 25 метров. У одной линии лежат три жерди длиной 4,5 метра и диаметром 10 -15 см. Перед этой линией находится группа.

Задание: всей группе переправиться за другую линию.

Ограничения:

- можно использовать три жерди;
- при касании любым участником земли между линиями упражнение выполняется всей группой с начала.

Гусеница

Исходные условия: участники встают в колонну друг за другом.

Каждый участник ставит ноги на ширине плеч и подает правую руку между ними стоящему позади, при этом левой рукой берет правую руку стоящего впереди.

Задание: всей группе сесть на пол, а затем подняться, не расцепляя при этом рук.

Ограничения: при расцеплении рук любых участников упражнение выполняется всей группой с начала.

Фломастеры

Материалы: фломастеры – по количеству человек в группе (возможна замена фломастеров на трубочки из бумаги).

Место проведения и исходное положение участников: комната делится прямой линией на 2 игровые зоны – «зона обсуждения» и «зона молчания». В «зоне молчания» на полу находятся фломастеры.

Задание: поднять одновременно с пола все предметы, при этом:

- 1 человек может касаться только одного предмета,
- воздухе одновременно может находиться только один предмет.

Правила:

У группы на выполнение задания есть 20 минут.

Когда группа готова выполнять задание, она сигнализирует ведущему.

Ведущий дает команду: «Время». Группа переходит в «зону молчания» и начинает выполнять задание.

При нарушении задания ведущий говорит об этом, группа переходит в «зону обсуждения», ведущий приводит в исходное положение материалы (соединенные фломастеры разъединяются).

Участники группы могут разговаривать, только когда все они находятся в «зоне обсуждения». За нарушение этого правила – штраф во времени 1 минута.

Когда задание выполнено, ведущий говорит об этом группе.

Примечание для ведущего: два и более фломастера, устойчиво соединенных вместе, рассматриваются как один предмет. Участники

должны догадаться об этом самостоятельно.

По итогу прохождения испытаний команды продолжают получать кусочки карты.

Когда истекает время, все команды возвращаются на общий сбор.

141

Общелагерное дело «Попутный ветер. Продолжение»

Продолжительность 1 час (если позволяет погода, 2 часть открытия карты может проходить на костровом месте, в центре - костер).

Материальное и техническое обеспечение: мультимедиа аппаратура, звукоусиливающая аппаратура, микрофоны.

Сценарный ход.

Участников приветствует Врунгель и интересуется, смогли ли они добыть элементы карты. Делает переключку по отрядам, сколько элементов карты они собрали.

Задаёт вопрос, готовы ли они отдать ему эти элементы? Просит по одному представителю от отряда с элементами проследовать, чтобы попытаться восстановить карту. Пока карту собирают, каждому отряду предлагается обсудить и сказать, что в ходе исследования они для себя открыли как команда. С какими сложностями они столкнулись?

Как планируют их преодолеть? Отряды обсуждают и потом по очереди делают мини-отчеты про себя. Затем приходят ребята с тем, что получилось им собрать. Скорее всего, не получилось. И Лом говорит, что он помнит очертания того места, куда они должны были отправиться, и показывает контур карты. Врунгель сообщает, что контур - это еще ни о чем не говорит; чтобы открыть карту, надо узнать и длину, и ширину этого места; и что впереди всех ждет много открытий, и они приглашают всех в путешествие вместе с ними. Поют все вместе 4-5 общелагерных

песни.

Приложение 22 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект фестиваля народного творчества «Город мастеров»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: фестиваль.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: посещение детьми различных творческих площадок, где они знакомятся с прикладным творчеством и народными ремёслами и могут освоить разные техники.

Оборудование и материалы: оборудование для музыкального сопровождения дела (ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы), материалы для работы кварталов «Города мастеров» (описаны в содержании), жетоны.

Место проведения: вся территория лагеря.

Особенности организации дела:

Фестиваль народного творчества «Город мастеров» предполагает формат ярмарки, на которой можно зарабатывать бонусы и обменивать их на призы для себя, группы или для отряда.

Условно «Город мастеров» разделён на четыре квартала:

- «Познавательный квартал» – место, где можно узнать о народных промыслах и ремёслах;
- «Мастеровой квартал» – где можно чему-либо научиться и попробовать сделать своими руками;
- «Игровой квартал» – где можно заработать бонусы за участие и победу в играх;
- «Обменный квартал» – где можно обменять полученные на других кварталах бонусы.

«Познавательный квартал»

На этом квартале можно заработать по одному жетону за изученную единицу информации. Включает в себя несколько площадок с информацией о народных промыслах и ремёслах. Информация может быть представлена в виде плакатов/информационных стендов, в формате видео-роликов, в формате презентаций, которые можно посмотреть самостоятельно. Также на «Познавательном квартале» рассказывают о народных промыслах и ремёслах и вручают бонусы за изучение информации.

«Мастеровой квартал»

На этом квартале проходят площадки в формате мастер-классов, где ребята практически осваивают азы какого-то ремесла или техники. За это они могут заработать 5 жетонов.

Включает в себя площадки с мастер-классами, где ребята могут лепить (глину можно заменить на пластилин или технику папье-маше), научиться художественной росписи (роспись можно выполнять на досках, спилах, листах бумаги или картона, по готовому шаблону или собственному рисунку), научиться резьбе (вместо дерева и

кости можно использовать круглые или квадратные заготовки свечей или мыла). Если в лагере есть такая возможность, ребятам можно провести мастер-класс по плетению кружев на коклюшках или создать настоящее изделие в одной из техник народных промыслов и ремёсел.

«Игровой квартал»

На этом квартале расположены площадки, где ребята могут посоревноваться друг с другом, поиграть в игры, зарабатывая за активное участие по 3 жетона, а за победу в игре – по 5 жетонов.

Игры на этом квартале предполагают знание ребятами разных фактов про народные промыслы и ремёсла. Если ребёнок затрудняется с выполнением заданий в представленных играх, то он может посетить «Познавательный квартал» и узнать нужную информацию или постигать её в процессе игры.

Примеры игр и заданий, которые могут использоваться на этом квартале:

- *Игра по типу «Мяч в кругу» – «Горячая картошка».* Ведущий бросает участникам мяч и называет категорию (например, народный промысел, роспись, материал для резьбы, цвета в росписи «хохлома»), а участникам нужно назвать то, что относится к этой категории (например, если ведущий сказал «роспись», то участники могут ответить «хохлома», «городецкая роспись», «гжель» и т.д.). При этом участникам нужно отвечать быстро, а ведущий каждый раз задаёт новую категорию.
- Ребятам нужно на скорость собрать пазл и отгадать, что за народный промысел или ремесло там изображено.
- Ребятам предлагается на скорость сплести косичку из верёвочек (это может быть как инди-видуальное задание, так и командное).
- *Игра «Креативная змея».* Ведущий задаёт тему (например, что может быть использовано для художественной резьбы, кроме дерева и кости) и подходит к одному из участников. Тот должен назвать материал и стать «головой креативной змеи», переместившись в начало цепи. Теперь он выбирает, к кому следующему подойти. Следующий должен назвать новый креативный пример и занять место «головой». И так до тех пор, пока все участники не соберутся в единую цепочку. Для более интересной игры «змея» может придумать кричалку и декламировать ее, когда кто-то становится «головой».
- *Игра «Ремесленная сказка».* Участникам предлагается коллективно сочинить сказку на ремесленную тему. Рассказывать надо по очереди: первый начинает, второй продолжает, третий подхватывает и так далее. Важное условие для каждого рассказчика: нужно не только продолжить сказку, но и успеть добавить в неё то ремесло, о котором ещё не шла речь.
- Ребятам предлагается на скорость разгадать кроссворд или ребус о народных промыслах и ремёслах.
- Команде дается задание сочинить стихи про народные промыслы – произвольно или с заданной ведущим рифмой.
- Если педагоги, которые организуют Фестиваль народного творчества, знакомы с такими настольными играми, как «Мемори», «Доббль», «Квартет», «Странометр», они могут адаптировать эти игры к теме народных промыслов и ремёсел.

«Обменный квартал»

На этом квартале ребята могут обменивать бонусы на призы.

На нём действуют три площадки обмена бонусов:

- 1-я площадка – «Для себя» (призы стоимостью в пределах 10 бонусов);
- 2-я площадка – «Вместе с друзьями» (в пределах 50 бонусов);
- 3-я площадка – «Всем отрядом» (в пределах 200 бонусов).

При организации Фестиваля народного творчества «Город мастеров» рекомендуется:

- придумать яркий общий старт, где ребята смогут познакомиться с расположением и особенностями каждого квартала «Города мастеров» (в качестве символа при открытии города может использоваться ключ);
- организовать грамотное сопровождение всего дела (ведущий может зазывать ребят на тот или иной квартал, предлагать им дополнительный интерактив, брать интервью, а также объявлять о времени обмена бонусов и завершении работы площадок);
- продумать музыкальное сопровождение (задорная народная музыка будет поддерживать эмоциональный настрой на протяжении всего дела).

Ведущий может быть наряжен в костюме скомороха.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы):
<https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>

Приложение 23 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект креативного марафона

«Я художник, я так вижу»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: креативный марафон.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: знакомство ребят с разными приёмами креативного мышления и создание своего собственного ремесла.

Оборудование и материалы: столы и стулья по количеству участников, бумага, краски, кисточки, материалы заданий (описаны в содержании).

Место проведения: аудитория.

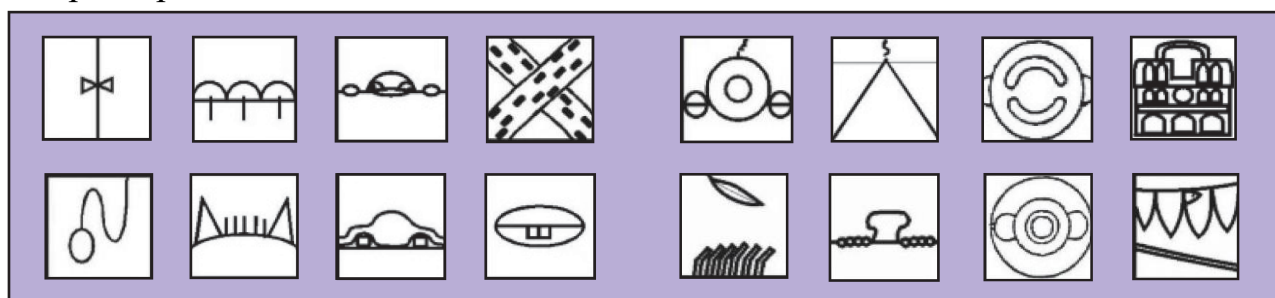
Особенности организации дела:

Начать креативный марафон можно со знакомства ребят с разными приёмами креативного мышления:

1 – Игра «Креативный пинг-понг». Ребятам предлагается выбрать себе пару и встать друг напротив друга. Пары в процессе игры могут меняться. Предварительно ведущий с ребятами договариваются, как ребята в паре будут передавать друг другу ход (это может быть хлопок ладошкой по ладошке или двумя ладошками сразу; или ребята могут передавать друг другу предмет – ручку, карандаш, монетку и т.д., как мячик в пинг-понге). После этого объявляется тема. Например, ребята по очереди очень быстро должны назвать варианты использования цветного карандаша, или пластикового стаканчика, или любого другого предмета (его может назначить ведущий, а могут предложить сами ребята).

2 – Игра «Друдлы». Друдлы – это визуальные загадки, представленные в виде небольших картинок. Задача ребят – придумать, на что похожа эта картинка, стараясь задействовать максимум фантазии. В этой игре нет неправильных вариантов, все идеи принимаются как интересные и творческие.

Примеры картинок:



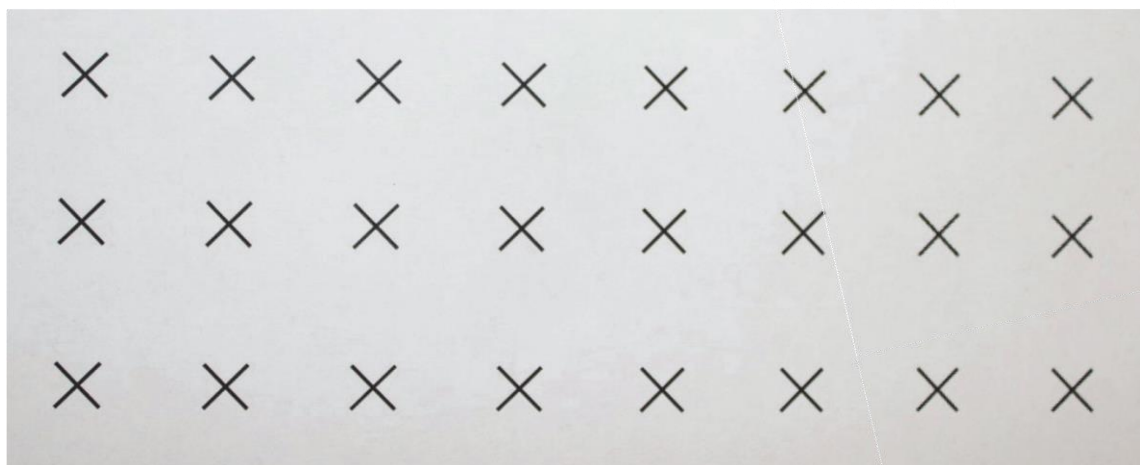
3 Упражнение «Отпечатки». Для выполнения этого упражнения ребятам потребуются гуашь, кисточки и листочки бумаги, сложенные пополам. На одной половинке листа ребята рисуют произвольные кляксы разных цветов, после чего, не дав краске высохнуть, прижимают одну половинку к другой. Получается симметричное цветное изображение. Далее ребятам предлагается сделать

выставку этих работ и немного пофантазировать, что бы могло быть на них изображено. Получившиеся картинки лучше всего рассматривать издали и меняя ракурсы – так в одном изображении можно увидеть разные живописные полотна.

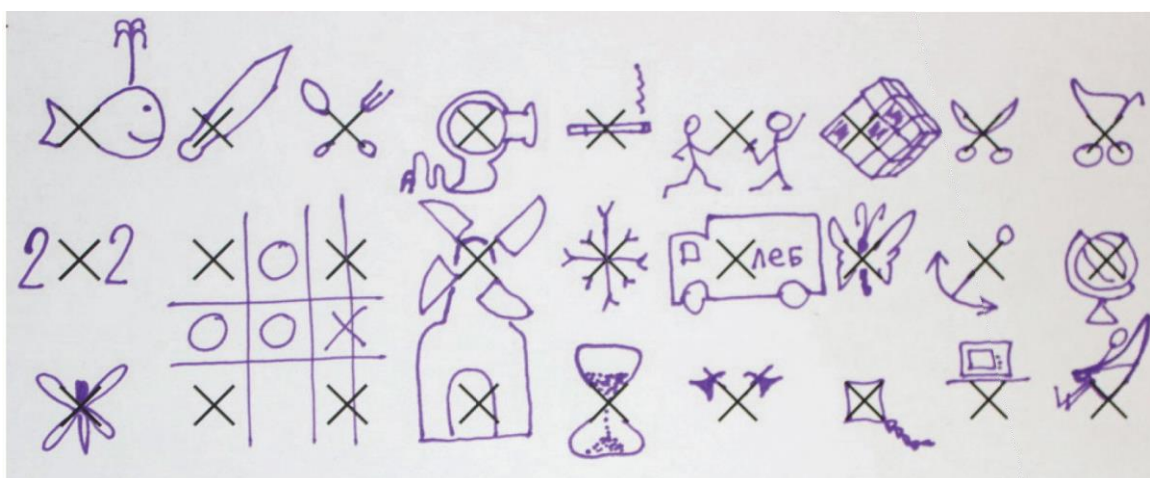


4 – Упражнение «Я художник, я так вижу». Ребятам выдаются небольшие заготовки, которые нужно дорисовать так, чтобы каждый элемент был частью отдельного нового изображения.

Пример задания:



Пример (даём волю творчеству и фантазии):



После выполнения нескольких подобных упражнений, направленных на развитие креативного мышления, ребятам предлагается вспомнить, какие ремёсла они знают, и поразмышлять о том, какое ремесло они могли бы придумать сами. Далее ребятам предлагается попробовать сделать элемент этого промысла (из тех материалов, которые имеются в наличии) и представить его всем. Для выполнения

этого задания ребята могут объединиться в группы, а могут сделать что-то самостоятельно.

Дополнительные материалы:

- Копилка упражнений на развитие креативности (сайт): <https://nsportal.ru/shkola/psikhologiya/library/2013/11/29/kopilka-uprazhneniy-na-razvitie-kreativnosti>
- Упражнения для развития креативности (сайт): <https://4brain.ru/blog/creativity-development-exercises/>

Приложение 24 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект киновечера «Мастера на все руки»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: киновечер.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: киновечер знакомит ребят с фильмами про народные промыслы и ремёсла, ремесленников и мастеров или с процессом создания фильма/мультфильма.

Оборудование и материалы: проектор, экран, ноутбук, колонки, микрофон, заранее скачанные фильмы; при необходимости – столы и стулья по количеству участников, пластилин, фотокамера, фон для создания мультфильма, лампочки для освещения, листы, кисточки, краски, ноутбук для монтирования пластилинового мультфильма из фотографий.

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела:

Киновечер может быть организован двумя способами:

1-й способ – кинолекторий с обсуждением.

В рамках кинолектория ребята смотрят фильмы/мультфильмы или эпизоды из них про народные промыслы и ремёсла или фильмы про ремесленников и мастеров своего дела.

Важно при организации такого кинолектория рассказать ребятам небольшую предысторию фильма или эпизода из него и предложить вопросы для последующего обсуждения. Так они будут смотреть фильм намного внимательнее.

Примеры того, что можно посмотреть с ребятами:

- <https://www.youtube.com/channel/UC1z3jm65F03SFzIhKvN9czzg> – фильмы про искусство, ремесло и мастеров;
- <https://smotrim.ru/brand/21845> – фильмы серии «Дороги старых мастеров»;
- <https://youtu.be/FuLlr-JfgGQ> – проект «МультРоссия» – «Ремёсла России»;
- https://vk.com/video/playlist/-187361370_6 – мультфильмы из цикла «Народные промыслы России»;
- https://vk.com/video/playlist/-187361370_4 – экскурс в историю народных промыслов;
- https://vk.com/video/playlist/-187361370_1 – познавательные мультфильмы;
- https://www.tvc.ru/channel/brand/id/8/show/episodes/episode_id/53647 – программа «АБВГДейка», «Народные промыслы России»;
- https://my.mail.ru/mail/vasil12345678/video/myvideo_mult_/218.html – мультфильм «Волшебная птица», 1953 г.

2-й способ – знакомство с процессом создания фильма/мультфильма.

Здесь возможны два варианта. В лагерь можно пригласить интересных людей, которые занимаются созданием фильмов или мультфильмов и могут рассказать об этом творческом процессе (по возможности дать небольшой мастер-класс). Второй вариант – предложить детям посмотреть видео по созданию рисованных или пластилиновых мультфильмов и попробовать создать что-то своими руками.

Приложение 25 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект настольной игры «Экспедиция вкусов»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: настольная игра.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: настольная игра «Экспедиция вкусов» предназначена для знакомства с периодом правления первого российского императора Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию; а также с разнообразием современных рецептов из этих продуктов.

Оборудование и материалы: игровое поле, карточки красного маршрута, карточки зелёного маршрута, небольшие листочки и ручки для выполнения заданий, листы и фломастеры для изготовления фишек-кораблечиков (оригами), столы по количеству команд, стулья по количеству участников, стол для общего игрового поля.

Место проведения: аудитория.

Описание игры:

Начинается игра с открытия волшебной книги и поиска нового сообщения от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах).

Настольная игра «Экспедиция вкусов» представляет собой игровое поле, фишки и карточки с заданиями.


Игровое поле настольной игры «Экспедиция вкусов»




На игровом поле можно увидеть два маршрута экспедиции — красный и зелёный. Красный маршрут означает путешествие в Европу, зелёный — возвращение в Россию. Каждому маршруту соответствуют свои карточки с заданиями.

Красные карточки содержат информацию о продуктах, завезённых Петром I в Россию, и вопро- сы по ним.

Карточки красного маршрута

<p>ФАСОЛЬ</p> <p>Травянистое бобовое растение, которое завезли западные купцы во времена Петра I. Первоначально фасоль считали украшением цветников, но потом разобрали. Фасоль иногда использовали вместо мяса, потому что она сытна по составу. Фасоль улучшает зрение и иммунитет.</p> <p>Вместо чего использовали фасоль?</p>	<p>САХАРНАЯ СВЁКЛА</p> <p>Появилась на русском столе при Петре I. Двухлетнее корнеплодное растение, которое возделывается в основном для получения сахара. Первый сахарный завод был открыт в Тульской губернии. Сахарная свёкла одна из самых урожайных культур.</p> <p>Что получают из сахарной свёклы?</p>	<p>САВОЙСКАЯ КАПУСТА</p> <p>Появилась на русском столе при Петре I. Этот овощ является разновидностью капусты белокачанной и имеет гофрированные листья. Овощ выдерживает понижение температуры до минус 8 градусов, долго хранится. Поэтому его можно долго в течение зимы держать на грядках просто засыпанную снегом.</p> <p>Какую температуру может выдержать капуста?</p>	<p>ПОМИДОР</p> <p>Этот овощ использовался лишь в качестве декоративного растения и ценился за красоту цветков и ярких плодов, называемых томатами. Напоминает огромные ягоды. Долгое время помидоры считались несъедобными и даже ядовитыми, а потому садоводы выращивали их в качестве экзотического декоративного растения.</p> <p>Какое второе название помидора?</p>
<p>ПОДСОЛНУХИ</p> <p>Высокое с крупными жёлтым соцветием растения, которые появились в России, благодаря Петру I. Первоначально выращивали подсолнухи в качестве цветов. Именно Пётр I завёзёл основы крушеного и прожаренного применения подсолнечных семян и масла.</p> <p>Чем первоначально служили подсолнухи?</p>	<p>МЯТА</p> <p>Появилась на русском столе при Петре I. Ее ценили за волшебный аромат, и добавляли в пищу. Также ее использовали в качестве успокаивающих средств. Считалось обязательным от злых духов, поэтому засушенные стебли развешивали в углах дома, на чердаке и сараях.</p> <p>Зачем развешивали стебли мяты?</p>	<p>МАНДАРИН</p> <p>Плод вечнозеленого дерева рода цитрус семейства рутовые. Великая империя узнала об этих цитрусовых благодаря Петру Великому, который был поклонник травянистой европейцев застрельный новый год с шуршащими феерверками и подарками.</p> <p>Символом какого праздника считают мандарины?</p>	<p>КОФЕ</p> <p>Кофейное дерево растёт в узком субтропическом поясе на высоте до 6000 футов над уровнем моря. Плоды кофейного дерева называются ягодами. Благодаря Николаю Васильевичу Петру I разобрали и помидоры этот крепкий ароматный напиток. В 1763 году в России был открыт первый кофейный дом.</p> <p>Чем являются плоды кофейного дерева?</p>
<p>КАРТОФЕЛЬ</p> <p>Появился во второй половине 16-го века и был принят за декоративное растение, причём удивительное. В 18-м веке он получил название «земляного яблока». Позднее были предложены рецепты «мясных» блюд, изготовленных из «земляного яблока» (жир, легкая, добавляли в супы). В военное время его называли вторым хлебом.</p> <p>Как раньше называли картофель?</p>	<p>БАКАЛЖАН</p> <p>Появился на русском столе при Петре I. Бакалжан является видом многолетних травянистых растений с фиолетовым оттенком. Возделывается он как однолетнее растение. Съедобен только плод. В ботаническом смысле это ягода, в кулинарном смысле рассматривается как овощ.</p> <p>Какого цвета баклажан?</p>		

Зелёные карточки помогают ребятам закрепить полученную информацию.
Карточки зелёного маршрута

<p>О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ?</p> <p>Этот продукт улучшает зрение и иммунитет, иногда используется вместо мяса. Первоначально продукт был украшением цветников.</p>	<p>О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ?</p> <p>Этот продукт возделывается в основном для получения сахара. Является одной из самых урожайных культур. Первый завод по получению сахара из этого продукта был открыт в Тульской губернии.</p>	<p>О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ?</p> <p>Этот продукт имеет гофрированные листья и выдерживает понижение температуры до минус 8 градусов. Долгое время может храниться под снегом.</p>	<p>О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ?</p> <p>Этот продукт долгое время использовался как декоративное растение, потому что считался ядовитым, а крупные красные плоды были похожи на большие ягоды.</p>
<p>О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ?</p> <p>Этот продукт раньше выращивали в качестве цветов, но потом узнали, что из него можно изготавливать масло. Сам продукт жёлтого цвета.</p>	<p>О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ?</p> <p>Этот продукт используют в качестве успокаивающих средств. Раньше считался оберегом от злых духов, поэтому засушенные стебли развешивали в углах дома, на чердаке и сараях.</p>	<p>О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ?</p> <p>Этот продукт оранжевого цвета, без него не обходится ни один новогодний праздник. Является плодом вечнозеленого дерева.</p>	<p>О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ?</p> <p>Этот продукт используют для приготовления крепкого ароматного напитка. Плоды дерева называются ягодами, а растёт оно на высоте до 6000 футов над уровнем моря.</p>
<p>О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ?</p> <p>Этот продукт получил название «земляного яблока». Позднее были предложены рецепты многих блюд, изготовленных из «земляного яблока». В военное время его называли вторым хлебом.</p>	<p>О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ?</p> <p>Этот продукт имеет фиолетовый оттенок. Возделывается он как однолетнее растение. Съедобен только плод. В ботаническом смысле это ягода, в кулинарном смысле рассматривается как овощ.</p>		

Перед началом игры отряд делится на несколько команд, от трех до пяти, в зависимости от количества детей в классе. Каждая команда придумывает своё название и создает фишку, отличающую их команду от остальных. Фишки ребята изготавливают самостоятельно в форме бумажного кораблика в технике «оригами». Кораблик выбран именно потому, что в эпоху Петра I был создан российский флот. Кораблик изготавливается один на группу, ребята его раскрашивают и дают название. Когда кораблики готовы, они выставляются на игровое поле на точку старта экспедиции — Россию (картинка сверху игрового поля с изображением Кремля и карты страны). После этого ребятам объясняются правила игры.

Правила игры:

Мы привыкли использовать в пищу многие растения и продукты, и мало кто задумывался о том, как они появились в нашей стране, благодаря кому мы имеем возможность их выращивать и употреблять в повседневной жизни. Сегодня мы расскажем о том, что страна приобрела благодаря Петру Великому.

Каждому экипажу корабля (это те команды, на которые разделились ребята внутри отряда) предстоит совершить экспедицию в Европу и обратно и узнать, какие продукты завёз Петр I.

Путешествие будет происходить следующим образом: все команды ставят свои корабли на стартовую позицию. После этого начинается 1-й раунд игры.

Педагог вытягивает карточку красного цвета с информацией и вопросом и демонстрирует её ребятам (можно показать в формате презентации на большом экране). В течение 30 секунд команды изучают информацию на карточке и на отдельных листочках пишут свой ответ. Листочек капитан корабля относит и складывает в свой кораблик, находящийся на игровом поле.

После того как ответы сданы, педагог проверяет правильность ответа и передвигает на одну клетку вперёд те кораблики, которые «ответили» верно. После этого процедура повторяется либо до момента окончания красных карточек, либо до достижения пункта «Европа» на игровом поле одной из команд.

Далее команды кораблей продолжают маршрут и возвращаются в страну, откуда начали путешествие. Здесь для игры используются карточки зелёного цвета. На них дано описание одного из продуктов, о котором они узнали из красных карточек. Задача ребят – в течение 1 минуты вспомнить, о каком продукте была такая информация, написать свой ответ на отдельном листочке и положить листочек с ответом в свой кораблик. Педагог проверяет правильность ответов и передвигает кораблики на следующую клетку игрового поля.

Выигрывает в игре та команда, которая первая достигла финиша (их может быть сразу несколько) или по окончании карточек находится на зелёном маршруте ближе всего к стартовой позиции.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>.
- Игровое поле настольной игры (макет для печати): https://disk.yandex.ru/i/hgDcpTqVRZ_M5A.
- Карточки красного маршрута (макет для печати): https://disk.yandex.ru/d/S_0MIZOQHNE_0A.
- Карточки зелёного маршрута (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/d/HAwNnlmu-VMNQ>.

Приложение 26 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект творческого кулинарного батла «Я – шеф-повар»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: творческий кулинарный батл.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: знакомство детей с национальной кухней народов России/региона Российской Федерации.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы, проектор, экран, презентация игры, карточки для игры, костюмы, дополнительные канцелярские товары для изготовления костюмов, столы по количеству команд, стулья по количеству участников, жетоны, стол и стулья для членов жюри, оценочные бланки.

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1. Приветствие участников, старт творческого кулинарного батла	Кулинарный батл начинается с приветствия команд-участниц, где они объявляют своё название и девиз, и знакомства с членами жюри, которые будут оценивать отряды.
2. Раунд 1 «Тайное блюдо»	Первый раунд – это интеллектуальная разминка команд. На экране появляются изображения фрагментов блюд. Задача ребят – отгадать, что за блюдо скрывается под знаком вопроса. Ответ принимается по поднятой руке. Команда, первой ответившая правильно, получает жетон в форме кулинарного колпака.
3. Раунд 2 «Конкурс капитанов»	Во втором раунде участвуют капитаны команд. Они выходят на импровизированную сцену и внимательно слушают вопрос. После этого на экране появляются два варианта ответа. В течение 10 секунд капитаны выбирают ответ и занимают одну из сторон относительно экрана. После этого открывается верный ответ, и игру продолжают только те капитаны, которые ответили правильно. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один капитан или пока не закончатся вопросы в игре. Победители/победитель приносит своей команде жетон в форме кулинарного колпака.
4. Раунд 3 «Шкатулка рецептов»	На слайде появляются изображения различных ингредиентов блюд. Задача ребят – в течение 5 минут составить из предложенных продуктов своё блюдо и рецепт его приготовления. В заготовках у ребят имеются фразы, которые используют при составлении рецепта. Готовый рецепт отряд оформляет на листе А3 и отдаёт членам жюри для ознакомления. Каждая команда получает жетон в форме кулинарного колпака. За необычный и интересный рецепт команда может получить

	дополнительный жетон.
5. Раунд 4 «Где логика?»	Каждая команда получает свою карточку с несколькими ребусами-подсказками. Задача команды – определить, какой продукт зашифрован в этих ребусах. Как только команда угадывает, ребята приступают к изготовлению костюма, символизирующего угаданный продукт. От команды выбирается один человек для демонстрации костюма, а также 2-3 человека, которые будут презентовать модель на сцене. На раунд отводится 15 минут. После этого представители команд приглашаются на сцену для представления. Каждая команда получает жетон в форме кулинарного колпака. За интересное представление и за креативный костюм команда может получить дополнительный жетон.
6. Танцевальная пауза «Фруктовый салат»	Ребятам предлагается протанцевать небольшой флешмоб «Фруктовый салат». Ведущие показывают движения, ребята за ними повторяют.
7. Подведение итогов	Во время танцевальной паузы жюри подводит итоги и распределяет номинации между участниками в зависимости от того, как отряд проявил себя во время шоу: «Самый эрудированный отряд», «Самый творческий отряд», «Самый за- жигательный отряд», «Самый дружный отряд» и т. д. Отдельно определяется номинация «Мастера кулинарного батла». Её можно получить за максимальное количество собранных жетонов в виде кулинарного колпака.

Дополнительные материалы:

- Презентация игры (презентация): <https://disk.yandex.ru/i/YYChJFCEK4vh4g>.
- Бланк для составления рецепта (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/d/81REOJ6BrD9dhA>.
- Карточки с ребусами (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/d/OQsVkYjVFisSig>.
- Жетоны (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/unk-YGXkQewmfg>.
- Музыкальное сопровождение для танцевальной паузы (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/>

Приложение 27 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект кулинарного шоу «Книга необычных рецептов»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: творческий кулинарный батл.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: определение самой яркой и креативной кулинарной команды лагеря. **Оборудование и материалы:** ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы, макеты страниц в книгу, карточки с ингредиентами, фломастеры, краски и кисточки, карточки для изображения ингредиентов мимикой и жестами, продукты и посуда, фартуки и перчатки, мягкий и лёгкий предмет для игры, жетоны для голосования.

Место проведения: актовый зал.

Сценарный ход дела:

Команды, которые участвуют в шоу – команды-победительницы творческого кулинарного батла

«Я – шеф-повар». Эти команды находятся на сцене, а группа поддержки, их отряды – в зале.

Каждой команде предстоит собрать свою книгу необычных рецептов, которая будет состоять из четырех разделов:

1-й раздел – «Холодные блюда» (салаты, бутерброды);

2-й раздел – «Супы»;

3-й раздел – «Горячие блюда»;

4-й раздел – «Десерты и напитки».

По итогам каждого этапа команда оформляет один раздел книги.

Задания, которые могут быть даны командам:

1-й этап «Холодные блюда» – команды вытягивают по 5 ингредиентов или продуктов (которые написаны на свёрнутых листочках). Их задача – придумать свой интересный рецепт салата или бутерброда, используя все 5 составляющих. Свой рецепт они помещают в первый раздел книги с перечислением ингредиентов, описанием приготовления и рисунком, как должен выглядеть их салат или бутерброд.

Пока команды выполняют это задание, залу предлагается вспомнить и рассказать пословицы, поговорки или скороговорки про еду.

2-й этап «Супы» – на данном этапе команды придумывают свой рецепт супа и его название.

Рецепт также вписывается в книгу.

Пока команды выполняют задание, остальным ребятам ведущий предлагает разыграть сценки по книге Григория Остера «Книга о вкусной и здоровой пище людоеда».

3-й этап «Горячие блюда» – команды вытягивают карточки с названием блюда и его составляющими. Задача команды – мимикой и жестами изобразить все ингредиенты. Задача отряда – понять, что это за ингредиенты, и предположить,

какое горячее блюдо из них готовят. После этого отряд размещает рецепт в книге, а команды переходят к следующему заданию.

4-й этап «Десерты и напитки» – командам предлагается оформить свой десерт из настоящих продуктов. У них в запасе разные фрукты (чищенные, нечищенные, нарезанные), зубочистки, сок, сахар, взбитые сливки, плоские тарелки и стаканы. В то время, пока отряды работают с одним разделом книги, команды готовят креативное оформление десерта. Далее эти десерты фотографируются, распечатываются и в виде иллюстраций помещаются в последний раздел книги.

После того как все готовы, отряды демонстрируют, что у них получилось, и сравнивают результаты. После этого команды представляют свои работы по десертам.

Последним этапом становится завершение оформления книги рецептов. В это время залу предлагается поиграть в игру: передавать на скорость предмет по двум половинам зала (что-то большое, мягкое и лёгкое, желательно в форме какого-то продукта). Далее команды представляют свои книги рецептов и ребятам предлагается проголосовать за самую креативную (голосование можно провести самыми разными способами).

Для участия в шоу можно пригласить известного шеф-повара своего населённого пункта или лагеря в качестве одного из экспертов или вип-гостя, с которым ребята смогут пообщаться.

Приложение 27.1 к пояснительной записке регионального лагеря «БЛАГО ТВОРИ!»

Задачи:

- приобщение участников к социально значимой деятельности;
- формирование установки на созидательную деятельность во благо других;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Мастер-класс «Формы воспитательной работы».	Этот мастер-класс необходим для знакомства ребят с многообразием существующих форм воспитательной работы и теми формами, которые можно будет реализовать в качестве дела отряда. Практическая часть мастер-класса заключается в отработке отдельных интерактивных приемов, формировании «банка идей». Основная задача мастер-класса – простимулировать креативное отношение к выбору идеи мероприятия, избежать шаблонности в подготовке отрядных событий.
Аукцион дел отрядов (общелагерное мероприятие).	Представляет собой собрание представителей отрядов для распределения мероприятий, которые необходимо будет организовать каждому отряду. Формы и тематика предлагаемых отрядных дел должны быть заранее известны отрядам, чтобы они могли вместе обсудить самые привлекательные для них варианты. В процессе обсуждения вожатый должен ориентироваться на возможности своего отряда и сложность предполагаемой формы работ обращать внимание ребят на возможные трудности. Принцип аукциона заключается в том, что первый в рейтинге отряд имеет право первым выбрать интересующее их дело из всего многообразия, а последнему достанется отрядное дело без права выбора. Рейтинг может быть сформирован по промежуточным результатам общелагерной системы стимулирования или по результатам конкретного конкурсного мероприятия. Также порядок приобретения отрядных дел может быть выстроен по жребию.
Марафон социальных акций (общелагерное мероприятие).	Отрядам предоставляется ограниченный по времени период для реализации своих социальных акций. Задача отряда – придумать такую инициативу, которая могла бы быть не только мало затратна по ресурсам, но и успешно реализуема в короткий срок, а также приносила бы пользу (решало проблему) лагерному сообществу или отдельным его категориям. Завершается марафон общим сбором и обсуждением прошедших акций.
Лирический вечер (совет дела №3).	По форме работы лирический вечер представляет собой концертную программу, состоящую из творческих выступлений отрядов на заданную тематику. Лирическая атмосфера вечера обеспечивается ценностно- смысловым содержанием выступлений, затрагивающим нравственный выбор и вопросы морали. Возможной тематикой отрядных выступлений может быть: <ul style="list-style-type: none"> – подвиг и проявление героизма; – любовь и ее виды (родительская, дружеская, патриотическая, романтическая); – ценность разных этапов взросления; – искусство и его влияние на людей. Задача организаторов – выбор однородных тем выступлений для каждого отряда в рамках одной сферы; донесение основных требований к выступлению (творческий подход, артистизм, использование художественных образов, художественное и музыкальное оформление). Для объединения отрядных выступлений в общий творческий продукт организаторы также готовят выступления-связки, позволяющие плавно переносить рассуждение от высказываний одного отряда к другому.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Мастер-класс «Формы воспитательной работы»

Продолжительность – 45–60 минут.

Место проведения – отрядное место.

Приветствие, обозначение темы и цели мастер-класса.

Игра-разминка «Тише едешь – дальше будешь». Все игроки становятся на стартовую черту, водящий – на финиш и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит: «Тише едешь – дальше будешь. Стоп». В это время все игроки пытаются как можно дальше продвинуться к финишу, на слове «стоп» замирают. После слова «стоп» водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока, тот возвращается к старту. Побеждает тот, кто первым доберется до финиша и дотронется до водящего.

Анализируя разминку, можно обсудить стратегии, выбранные игроками для победы. Вместе с ведущим ребята делают вывод о разнице между содержанием и формой (в разминке содержанием было продвижение вперед к водящему, формой – стратегия передвижения).

Ведущий объясняет, что форма воспитательной работы – это ограниченная по месту и времени структура совместного взаимодействия детей и взрослых, позволяющая решить определенные воспитательные задачи; устанавливаемый порядок организации конкретных актов, ситуаций, процедур взаимодействия участников воспитательного процесса. Ребята называют как можно больше форм воспитательной работы, которые фиксирует ведущий.

Далее следует теоретический блок о разнообразии существующих форм работы, их видах.

Количественные признаки классификации:

- по времени проведения: кратковременные, продолжительные, традиционные;
- по времени подготовки: экспромты, с подготовкой;
- по количеству участников: индивидуальные, групповые, массовые.

Качественные признаки классификации:

- по видам деятельности: учебные, спортивные, трудовые, творческие и т.д.;
- по субъекту организации: педагоги и взрослые, сотрудничество, инициатива детей;
- по предполагаемому результату: информационный обмен, выработка общего мнения, общественно значимый продукт.

Ведущий организует обсуждение уже реализованных ребятами в лагере форм работы по заданным признакам классификации.

Затем отряд делится на 4–5 микрогрупп, каждой из которых выдается одна из форм воспитательной работы: конкурсная программа, интеллектуальная игра, ярмарка, маршрутная игра, спортивная эстафета. Задача команд – прописать преимущества и недостатки этих форм с точки зрения организаторов мероприятий. Для обсуждения можно использовать наводящие вопросы: что в этой форме облегчает задачу организаторов? что будет самым сложным в подготовке? какие могут возникнуть проблемы? какой элемент подготовки можно делегировать участникам?

Во время обсуждения ведущий обращает внимание ребят на то, что у каждой формы есть свои преимущества и недостатки. Затем перечисляет те формы воспитательной работы, из которых ребята могут выбрать свое «дело отряда» (спартакиада, шоу спортивных рекордов, квест, конкурс агитбригад, конкурсная программа, музыкальный вечер, ток-шоу, конкурс отрядных уголков). Ведущий называет основные характеристики и признаки каждой формы работы.

Затем отряду предлагается обсудить интересующие формы работы, ранжировать их в порядке приоритетности выбора на аукционе отрядных дел. Для первых 5 форм работы в рейтинге уже сформированным ранее микрогруппам надо придумать минимум 3 идеи для реализации (тему, игровой замысел).

В завершении мастер-класса ведущий еще раз делает вывод о том, что в любой форме работы есть свои особенности и в каждой можно реализовать свой творческий потенциал.

2. Марафон социальных акций

Продолжительность – в течение дня.

Место проведения – территория лагеря.

Первый этап марафона – обсуждение социальных акций внутри отрядов. Задача отрядной встречи – определить основные признаки социальных акций (социальная значимость, краткосрочность, массовый охват) и разработать свои акции для реализации в течение дня. Для разработки социальных акций можно использовать следующий план:

- проблема, которую необходимо решить;
- название акции;
- форма проведения;
- необходимые ресурсы;
- изменения, которые произойдут после ее проведения.

В зависимости от желания и способностей членов отряда ими может быть реализовано от 1 до 3 акций.

Второй этап марафона – самоорганизация отряда по подготовке и проведению акций. Для обеспечения массового охвата отряды могут использовать свободное время, сбор лагеря перед режимными моментами (прием пищи, час песни), сбор лагеря перед или после общелагерных мероприятий.

Варианты акций: сбор и утилизация пластикового мусора, привлечение внимания к необходимости мытья рук перед приемами пищи, наведение порядка на складе спортивного инвентаря или костюмерной лагеря, организация полезного досуга младших отрядов.

Третий этап марафона – общее собрание и подведение итогов. Задача ведущего – обеспечить обсуждение значимости выбранных для решения проблем, степени вовлеченности ребят в акции, полезности организованных событий. Также можно организовать голосование и выбор самой популярной и интересной для ребят акции.

Приложение 28 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект тематического часа «Открываем Россию»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: тематический час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: тематический час предполагает подведение итогов путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий. На этом занятии ребята собирают все элементы карты неизвестной страны, вспоминают, о чём узнали за прошедшие дни, и догадываются, что это Россия. После этого педагог рассказывает о главных символах нашей страны – Государственном гербе РФ, Государственном гимне РФ и Государственном флаге РФ.

Оборудование и материалы: волшебная книга, фрагменты карты РФ (по федеральным округам), проектор, экран, ноутбук, колонка, видеоролики.

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1. Введение в тематический час	Тематический час начинается с общего сбора отряда, где ребята снова берут в руки волшебную книгу и находят там ещё одно послание от невидимых жителей. Жители предлагают ребятам отгадать страну, по которой они путешествовали, и для этого вручают им ещё один элемент карты (фрагмент того федерального округа, где ребята проживают).
2. Сбор карты, отгадывание страны	Ребята пробуют собрать карту из отдельных элементов – федеральных округов. А так как сделать это достаточно сложно, педагог предлагает ребятам посмотреть видеоролик об одном из субъектов федерального округа, который им передали сегодня невидимые жители. http://www.multirussia.ru/index.php – на этом сайте представлены видеоролики всех федеральных округов, но не всех субъектов. Поэтому можно выбрать наиболее узнаваемый для ребят регион их федерального округа. После просмотра ролика ребята наверняка догадаются, что страна, которую они собирают и по которой они путешествовали, – Россия. Если отряд пришел к правильному выводу, то ребятам даётся подсказка, как собрать карту. Если нет, педагог может предложить ребятам разгадать загадки о неизвестной стране, тем самым подводя ребят к правильному ответу. Итогом этого этапа являются правильно угаданная страна и составленная карта.
3. Обсуждение итогов путешествия по стране	Переходя на следующий этап тематического часа, педагог задаёт вопросы: как ребята догадались, что они путешествовали по России, что они узнали из путешествия, с какими направлениями национального богатства страны их познакомили невидимые жители, чем ещё богата и славится Россия. Дети делятся своими мыслями и впечатлениями.
4. Официальные и неофициальные государственные символы России	После обсуждения педагог объясняет, что всё, что путешественники узнали от невидимых жителей, относится к неофициальным национальным символам России. И кроме них есть ещё официальные государственные символы РФ, по которым можно узнать нашу страну: это Государственный флаг РФ, Государственный герб РФ и Государственный гимн РФ. Следующим этапом становится знакомство ребят с официальными государственными символами РФ. Информацию о символах можно посмотреть на сайте http://kids.kremlin.ru/russia/symbols/#1 В рамках знакомства с символами отряд можно разделить на три группы и каждой группе дать свой символ: его изображение, описание и исторические сведения. Каждая группа по итогам знакомства с тем или иным символом представляет его всему отряду. После представления каждого символа важно обсудить с ребятами, почему мы должны беречь символ и относиться к нему с

	уважением.
5. Подведение итогов, обратная связь	Завершается тематический час ответами на вопросы: какое сегодня совершено Великое Открытие (что нового узнали про страну) и какое Маленькое Открытие (что нового узнали о себе или о своём регионе).

В дополнительных материалах представлены дидактические ресурсы, которые потребуются для реализации тематического часа. Прежде всего это цельная карта РФ с обозначением федеральных округов. Она понадобится для того, чтобы помочь ребятам собрать их воедино.

Карта РФ по федеральным округам предназначена для того, чтобы каждый тематический день путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий завершался сбором элементов карты (один день – один элемент). Один элемент карты – родной для ребят федеральный округ – необходимо оставить на тематический день «Открытые тайны Великой Страны». Этот элемент должен находиться в волшебной книге рядом с сообщением от невидимых жителей.

Логотипы тематических дней предназначены для того, чтобы разместить их на каждом федеральном округе. Один логотип – белый круг с оранжевым кольцом – предназначен для вашего федерального округа, и перед его размещением на вашем субъекте на него необходимо наклеить герб региона. Если ваша карта большого размера, то логотипы размещаются следующим образом: на первом элементе карты в первый день размещается один логотип соответствующего тематического дня, на втором элементе карты во второй день путешествия на оба элемента наклеивается логотип второго тематического дня, и на второй элемент карты приклеивается логотип предыдущего дня. В итоге на каждом федеральном округе появятся все семь логотипов, и на вашем федеральном округе – ещё и логотип с гербом вашего региона.

Государственные символы РФ помогут в проведении второй половины тематического часа.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые материалы): <https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>.
- Карта России цельная, без логотипов (макет для редактирования и печати): <https://disk.yandex.ru/i/UFqINxgX7AQ7SA>.
- Карта России, разделённая по федеральным округам (макет для редактирования и печати): https://disk.yandex.ru/i/5aC5L8IU_55RTQ.
- Логотипы тематических дней (макеты для печати): <https://disk.yandex.ru/i/ZCdf9FbEcSE2YQ>, <https://disk.yandex.ru/i/b5ZA0PYadNIvdg>.
- Примеры расположения логотипов на карте (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/OlArVdFLRDNxDbg>.

- Карта России триколор (изображение):
<https://disk.yandex.ru/i/OThQOYoyxzIhmQ>.
- Текст Государственного гимна Российской Федерации (изображение):
<https://disk.yandex.ru/i/5T2XZWfjc4tnpA>.
- Государственный флаг РФ и Государственный герб РФ (изображение):
https://disk.yandex.ru/i/Vw5rFr_APp9hg.

Приложение 29 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект диалоговой площадки «100 причин любить Россию»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: диалоговая площадка.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: диалоговая площадка – это возможность ребят поразмышлять о своей малой родине и о своей стране, посмотреть на неё с разных точек зрения, почувствовать сопричастность к общему делу, к своему многонациональному народу, его истории и культуре, его национальному достоянию.

Оборудование и материалы: бумага, фломастеры, цветные карандаши, ручки, распечатанные картины и тексты песен, ватман, краски, кисточки.

Место проведения: аудитория.

Особенности организации дела:

Диалоговая площадка рассматривается через призму путешествия ребят по Стране Маленьких и Великих Открытий.

Педагог предлагает ребятам поразмышлять о том, что такое Родина, как они понимают это слово. Можно предложить ребятам нарисовать рисунок на эту тему, а затем поделиться своими чувствами и мыслями.

Можно рассказать, что к теме Родины обращались многие великие поэты и писатели, и обсудить, почему Родину называют мамой, матерью, матушкой. Разговор может быть построен в форме

«Открытого микрофона», когда ребята высказываются по желанию.

После этого педагог предлагает ребятам разделиться на несколько групп и вместе сочинить стихотворение о Родине. Каждая группа сочиняет и представляет своё стихотворение. Может получиться и так, что все стихотворения удастся объединить в одно общее от отряда.

К теме Родины можно подключить и картины известных художников, и известные песни. Педагог может предложить ребятам всем вместе спеть песни о Родине, о природе, о домашних питомцах, о семье и т. д.

Завершить обсуждение можно утверждением, что каждый из нас значим для своей страны и очень важно найти в ней свое место, добрых друзей и дело по душе.

Один из способов закрепить всё то, что ребята говорили на диалоговой площадке, – оформить в отрядном уголке плакат «100 причин любить Россию».

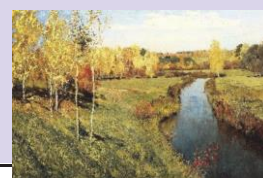
Примеры картин, которые можно использовать для обсуждения:

Иван Шишкин, «Утро в сосновом л...		Олег Бороздин, «Праздник в Сосновк...	
Иван Шишкин, «Рожь»		Борис Кустодиев, «Масленица»	

Виктор Васнецов,
«Богатыри»



Исаак Левитан,
«Золотая осень»



Примеры песен, которые можно использовать в рамках диалоговой площадки

<p>То берёзка, то рябина То берёзка, то рябина, Куст ракиты над рекой: Край родной, навек любимый, Где найдёшь ещё такой?! От морей до гор высоких, Посреди родных широт Всё бегут, бегут дороги, И зовут они вперёд. Солнцем залиты долины, И, куда ни бросишь взгляд, Край родной, навек любимый Весь цветёт, как вешний сад. Весь цветёт, как вешний сад. Детство наше золотое Всё светлее с каждым днем, Под счастливою звездою Мы живём в краю родном! Под счастливою звездою Мы живём в краю родном! https://youtu.be/Eg1J-XTtt7M</p>	<p>Я живу в России Я живу в России, Где дубы и клены, Где белые березы И сады зелены, Где жара и стужа, После ливня лужи, Где в сугробы снега Окунусь с разбега. Где-то, где-то, где-то, где-то Круглый год лишь лето. Где-то, где-то, где-то, где-то Круглый год зима, А в России есть и то, и это, А в России от веселья кругом голова. Зимние гулянья и блины с икрою Да баранки с маком я люблю, не скрою, Развернись, гармошка, и не понарошку, Самовары с чаем с медом нас встречают. Где-то, где-то, где-то, где-то Круглый год лишь лето. Где-то, где-то, где-то, где-то Круглый год зима. А в России есть и то, и это. А в России от веселья кругом голова! https://youtu.be/kvqcgQNxsK8</p>	<p>Россия, мы дети твои Любуюсь тобой, ярко залитой солнцем, За гладью озер – золотые поля. И в первых словах навсегда остается Земля, где я вырос, Россия моя! И космоса даль, и простор океана Нас манят загадочной силой своей, Но ждет нас Россия, любя и прощая, Как матери любят своих сыновей. Россия, мы дети твои, Россия, нужны нам твои голоса, Пусть льются знамена над миром. И с именем гордым твоим Мы все твои дети, Россия, А значит, мы победим! Россия, мы дети твои, Россия, нужны нам твои голоса. Пусть весны твои будут пахнуть дождями И смехом детей каждый день озарит. Пусть в сердце любовь и добро будут с нами И родины имя так гордо звучит. Россия, мы дети твои, Россия, нужны нам твои голоса! https://zvukipro.com/2399-detskiepesni-pro-rossiju-patrioticheskie.html</p>
--	--	--

Приложение 30 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект телемоста «Содружество Орлят России»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: телемост.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: видео-конференц-связь с другими пришкольными лагерями в регионе, реализующими данную программу смены, в целях общения отрядов друг с другом и возможностью поделиться эмоциями и впечатлениями от пройденного путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий.

Оборудование и материалы: проектор, экран, ноутбук, веб-камера, микрофон, колонки, доступ к Интернету, стулья по количеству участников, фонограммы.

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела:

Организаторами данной встречи могут выступить навигаторы детства, координирующие в своём регионе реализацию Программы «Орлята России».

Сама встреча может быть построена следующим образом:

1 – Ведущий встречи приветствует всех участников и предлагает ребятам представиться: дружно сказать название и девиз их отряда, а также рассказать, из какой они школы и в каком классе учатся. 2 – Ведущий коротко обрисовывает суть сегодняшней встречи, демонстрирует фоторяд с кадрами путешествия орлят и приглашает их поделиться впечатлениями о Великих и Маленьких Открытиях. 3 – Каждый класс рассказывает остальным, что им запомнилось больше всего, что они узнали

о той стране, по которой путешествовали.

4 – Далее ведущий может задать вопрос, как ребята догадались, что они путешествовали именно по России.

5 – После обсуждения ребята все вместе произносят заранее подготовленную кричалку или танцуют флешмоб, который выучили на смене.

При организации такой видео-конференц-связи важно учесть следующее:

- необходимо договориться, где будет проходить общение (Zoom или какая-то другая платформа) и что необходимо подготовить заранее (камера, ноутбук, проектор, микрофон, колонки и т.д.);

- чтобы встреча была максимально интересной и полезной, важно продумать сценарный план, установить правила. Например, название каждого отряда подписывается при подключении к конференции; на протяжении всей встречи у всех отрядов включены камеры, но микрофон включается только при желании что-то сказать и т. д.

- необходимо заранее протестировать систему: сделать это можно накануне с педагогами, либо же провести подключение за 15–20 минут до телемоста.

По итогам телемоста ребята могут не только поделиться своими впечатлениями и рассказать о смене, но и договориться о живой встрече или каких-либо совместных делах и экскурсиях летом или в течение учебного года.

Приложение 31 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект танцевальной программы «В кругу друзей»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: танцевальная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: танцевальная программа подводит итоги путешествия ребят по Стране Маленьких и Великих Открытий и включает в себя музыкальные игры и конкурсы.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы, ленточки, наушники.

Место проведения: просторная площадка на улице или в помещении.

Особенности организации дела:

Примеры музыкальных игр и конкурсов, которые можно использовать при организации танцевальной программы.

- 1– **«Найди человека».** Пока играет музыка, ребята танцуют, водят хороводы и передвигаются по залу. Как только музыка останавливается, от ведущего звучит команда «Объединитесь с тем, кто...», и он называет любой признак, по которому ребята могут объединиться (цвет глаз и одежды, наличие хвостиков или косичек, название школы или родного города, наличие домашних животных и т. д.).
- 2– **«Кошкин дом».** Ребята делятся на две группы: одна – кошки, вторая – мышки. Кошки встают на расстоянии друг от друга и образуют круг, взявшись за руки и подняв их вверх, – это «кошкин дом». Пока играет музыка, мышки свободно пробегают под руками, забегают внутрь этого домика, но как только музыка останавливается, мышкам нужно успеть выбежать из круга, пока кошки не опустили руки вниз. Кто не успел – становится с кошками в общий круг.
- 3– **«Стоп музыка».** Пока играет музыка, ребята передают друг другу по кругу какой-либо предмет. Музыка выключается: тот, у которого в руках предмет, выходит в центр круга и под песню показывает танцевальные движения, а все ребята за ним повторяют. Задание можно усложнить и запустить два предмета в обе стороны. В таком случае в центр смогут выйти и показывать движения уже двое ребят.
- 4– **«В движении».** От каждого отряда на сцену приглашаются по одному быстрому, смелому танцору. За кулисами на них надевают разноцветные ленточки, количество которых знает только ведущий. Как только начинается музыка, танцоры выбегают из-за кулис и начинают танцевать, поворачиваясь к публике разными сторонами. Задача отряда – посчитать, сколько ленточек прикрепили на их представителя.

- 5 – **«Музыкальф»**. Ребята находятся на одной половине зала, ведущий стоит в центре. Ведущий произносит про себя алфавит, в определённый момент его останавливают. Он называет букву, на которой остановился, а ребята должны вспомнить песню на эту букву и спеть пару фраз. Если ребята не могут вспомнить песню, они бегут на другую сторону зала и ведущий может их поймать. Кого поймали, тот становится новым ведущим, и игра продолжается по тому же алгоритму.
- 6 – **«Музыкальный крокодил»**. На сцену приглашаются по несколько ребят из каждого отряда, и каждая группа прослушивает в наушниках куплет и припев известной песни. Их задача, прослушав песню, изобразить её мимикой и жестами так, чтобы отряд догадался, что это за песня.
- 7 – **«Повтори ритм»**. Ведущий показывает ребятам определённый ритм (здесь могут быть задействованы ладошки, колени, ступни – можно хлопать, топать, прыгать и т.д.). Задача отрядов – постараться этот ритм воспроизвести.
- 8 – **«Оркестр»**. Каждый отряд загадывает какую-нибудь детскую песню и пробует воспроизвести её с помощью подручных средств – рук, ног и предметов, которые есть в помещении. Задача других отрядов – догадаться, что за песню загадал отряд.
- 9 – **«Зеркало»**. Ребятам предлагается встать друг напротив друга. Как только включается музыка, пара старается делать синхронные движения, зеркально отражая друг друга, при этом можно сделать что-то весёлое и постараться рассмешить своё отражение. Как только музыка останавливается, ребята ищут себе новую пару и снова начинают танцевать перед «зеркалом».
- 10 – **«Музыкальное ассорти»**. Ребятам предлагается непрерывно танцевать под разную музыку (быструю, медленную, ритмичную и т.д.), выражая движениями характер композиции. При этом песни сменяются достаточно быстро, и ребята должны моментально реагировать.

Приложение 32 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект времени отрядного творчества «Юные выдумщики»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: выработка идей КТД.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: суть мероприятия – увлечь участников перспективой создания интересного и полезного дела и выработать совместно с ними идеи праздника. Совместным решением определяется общая идея и составляется план по её реализации.

Оборудование и материалы: волшебная книга, бумага, ручки, карандаши, фломастеры, ватман, краски, кисточки.

Место проведения: аудитория или отрядное место.

Особенности организации дела:

Каждый отряд собирается по отдельности и обсуждает, какой путь был пройден за время путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий, какие открытия ребята для себя совершили. Чтобы освежить впечатления, можно воспользоваться фото и видео, которые педагог делал в течение смены. И в ознаменование того, что ребята справились со всеми заданиями невидимых жителей и смогли узнать о Стране очень многое, предлагается организовать праздник.

А что такое праздник? Какой он? Из чего состоит? Эти и другие вопросы педагог обсуждает с ребятами во время отрядного творчества. «Всё, что мы с вами делаем, – любой праздник, любое со- бытие – должно нести пользу для нас и для окружающих. А можем ли мы рассказать всем о том, что мы с вами узнали от жителей? Поделиться играми, сказками, песнями, интересными открытиями? Что вам запомнилось больше всего в этом путешествии?» – такими вопросами педагог подводит ребят к работе над идеями праздника. Для начала можно провести с ними несколько игр.

Первой игрой может быть «Креативный пинг-понг». Ребята встают друг напротив друга и по команде педагога начинают по очереди излагать идеи, передавая ход хлопком по ладошке. При этом педагог может называть темы – игры, песни, устное народное творчество, изобретения и открытия, танцы и т.д. После того как ребята в одной паре поработали по одной теме, они могут поменяться партнерами и обсуждать предложения по другой теме. В результате дети обмениваются своими самыми интересными идеями.

Вторая игра – это «Интересная сказка». Ребятам предлагается придумать историю о том, как они организовали и провели праздник, как если бы это уже произошло. Кто-то один начинает рассказывать, второй подхватывает и дополняет идею первого, рассказ передается третьему и т.д. Так, по очереди, друг за другом ребята рассказывают о том, как они организовали большой праздник. Педагог записывает все идеи, потому что среди них могут оказаться вполне подходящие для реализации. Все свои идеи ребята фиксируют, готовят для презентации на общем сборе и выбирают для этого отрядных представителей.

Дополнительные материалы:

- Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт):
<http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

Приложение 33 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект общего сбора участников «От идеи – к делу!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: планирование и распределение обязанностей КТД.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: объединение идей по организации большого совместного праздника, составление плана и распределение поручений по его подготовке.

Оборудование и материалы: флипчарт, колонка, микрофон, маркеры, бумага.

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела:

Общий сбор начинается с жеребьёвки. Если отрядов чётное количество, они объединяются в пары, если нечётное – в тройки и пары. При небольшом количестве отрядов в лагере праздник проводится один на всех. Общий сбор начинается с приветственного слова ведущего и оглашения правил сбора:

- когда говорит один, все внимательно слушают;
- каждая идея – интересная, нет неправильных идей;
- «2 минуты шума» даются для срочного обсуждения в отряде каких-либо заданий или вопросов;
- «незаписанная мысль – потерянная мысль» – все идеи записываются;
- для тех, кто хочет высказаться, есть «правило поднятой руки»;
- «правило активности» диктует максимальную включенность в происходящее здесь и сейчас. После ознакомления с правилами выбираются ребята, которые будут записывать все представленные идеи в общую таблицу. Отряды презентуют свои идеи по очереди. Повторяющиеся идеи заносятся в таблицу один раз и маркируются галочками. Это означает, что идея многим интересна и она точно будет взята в подготовку общего праздника.

Как только все отряды выступили со своими идеями, начинается общее обсуждение и голосование. Чтобы ребята смогли прийти к общей договорённости и принять единое решение внутри отряда, используется правило «2 минуты шума».

По итогам обсуждения ведущий ещё раз озвучивает принятые идеи и помогает детям разложить подготовку праздника на конкретные шаги.

Отряды выбирают пункты плана по подготовке праздника, за которые они хотели бы отвечать.

Дела и ответственные фиксируются на общей таблице.

После завершения общего сбора отряды отправляются на свои места и начинают подготовку к празднику.

Дополнительные материалы:

- Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт):
<http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

Приложение 34 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект вечера-экспромта «Мы – единая команда»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: вечер-экспромт.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: цель вечера-экспромта – эмоционально разгрузить ребят в период подготовки общего праздника. Для вечера подойдут самые разные задания и жанры. Главное, чтобы все они были веселые и легкие.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы), детские караоке, дополнительный реквизит (прописан в содержании).

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела:

Пример творческих заданий:

- 1 – Песенный батл: ребятам нужно по очереди вспоминать песни с заданным словом или на заданную тему и хором их исполнять.
- 2 – Дружное караоке песен по выбору.
- 3 – Знакомое с детства стихотворение прочесть как рэп под предложенную фонограмму.
- 4 – Гиннесс-шоу: выявить рекорсменов лагеря в разных видах деятельности – заплетание косичек на скорость; самое долгое кручение обруча; максимальное количество набитых теннисных мячиков или прищепок, запущенных в таз; самая высокая башня или самый прочный мост из спичечных коробков или газет и другие рекорды Гиннеса вечера-экспромта.
- 5 – «Найди отличия». Представители каждого отряда выходят на сцену с каким-нибудь предметом в руках. Они встают в определённые позы и на время замирают. Зрители запоминают, как расположены и одеты участники, что у них в руках и т.д., а потом закрывают глаза или отворачиваются. В это время участники могут сменить место, позу, поменяться элементом одежды или атрибутом. После команды ведущего отряды вновь смотрят на участников и по очереди говорят, что изменилось. А участники сообщают правильный ответ.
- 6 – «Шаробол». Для этой игры каждому отряду потребуются покрывало и большой легкий мячик (можно взять тот, которым обычно играют на пляже). Задача отрядов – перекидывать друг другу мяч таким образом, чтобы вся команда держалась обеими руками за покрывало и мяч не падал на пол или на землю.
- 7 – «Вы в эфире». Ребятам предлагается представить, что они известные блогеры и могут продержаться в течение минуты, рассказывая всё, что они знают, по той или иной теме. Ведущий называет тему и объявляет: «Три... Два... Один... Вы в прямом эфире!». Темы могут быть такими: пословицы и поговорки, русские народные сказки, отечественные изобретения и открытия и т. д.

Составляя сценарий, организаторы должны обеспечить чередование видов деятельности, чтобы не утомить детей.

Приложение 35 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект времени отрядного творчества «Создаём праздник вместе»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: работа по группам по подготовке КТД.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: время отрядного творчества включает в себя работу микрогрупп по выполнению небольших творческих поручений и репетицию элемента общего праздника.

Оборудование и материалы: зависят от содержания КТД.

Место проведения: отрядное место или аудитория.

Особенности организации дела:

Так как времени на подготовку общего праздника у отряда немного, педагогам следует помочь детям справиться со своими заданиями максимально быстро и легко. Процесс подготовки должен быть интересным и значимым для ребенка, так чтобы он мог ощутить свой собственный вклад в общее дело.

При подготовке своей площадки на праздник важно решить:

- как должна выглядеть площадка, какое ей требуется оформление, нужен ли стол, флипчарт и др.;
- где будут размещаться гости, пришедшие на площадку, нужны ли им посадочные места или дополнительное пространство;
- кто и как, в каком виде должен встречать гостей;
- какие инструменты нужны для встречи – раздаточный материал, микрофон и т.д.;
- чем будет наполнена площадка: выставка, интерактив, что-то другое;
- кто будет вести площадку, кто – помогать, в чём будет заключаться их помощь;
- как будет завершаться площадка, кто именно её будет завершать, будут ли какие-то «сюрпризы», кто будет их готовить.

Прежде чем приступить к работе в микрогруппах, педагог напоминает ребятам основную задачу праздника. После этого отряд делится на несколько групп и распределяет обязанности между собой. Для организации работы таких групп лучше всего привлечь старшеклассников, чтобы у каждой группы был свой старший наставник, который поможет им организовать деятельность по выполнению творческого поручения.

Во время работы групп педагог координирует общую деятельность, периодически интересуется, на каком этапе работы находятся группы и есть ли у ребят какие-либо затруднения, которые нужно разрешить. Важно, чтобы задания были достаточно простыми и реальными для выполнения. Как только все задания в микрогруппах сделаны, отряд объединяется и репетирует свою часть праздника. В репетиции необходимо задействовать всех, чтобы ребята не растерялись, когда придут зрители.

Желательно также разделить отряд на две части, так чтобы каждая группа могла самостоятельно провести площадку. Таким образом, у ребят будет возможность в определённый момент поменяться группами и посетить площадки других отрядов.

После репетиции педагог подбадривает детей, помогает им собраться и почувствовать, что они справятся с заданием и что рядом с ними будут их старшие товарищи – старшеклассники и педагоги.

Дополнительные материалы:

- Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт):
<http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

Приложение 36 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект итогового огонька

«От друзей секретов нет»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: огонёк.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: итоговый огонёк – это возможность подвести итоги смены, оценить динамику развития и изменения каждого человека в отряде и почувствовать дружескую поддержку всего отряда.

Оборудование и материалы: свечки или живой огонь, талисман, места для сидения, гитара или колонка с фонограммами, иные предметы, создающие атмосферу огонька.

Место проведения: аудитория или костровое место.

Особенности организации дела:

Итоговый огонёк должен стать для каждого участника значимым событием, поэтому его важно подготовить качественно. Для создания атмосферы помещение, где будет проводиться огонёк, должно быть украшено. Это могут быть стяги, фонарики, развешенные фотографии всех участников смены; душевная музыка (фонограмма или гитара).

Содержание огонька зависит от целей, которые ставит для себя педагог. Если во главу угла ставятся моральные ценности, педагог заранее распечатывает в нескольких экземплярах логотипы всех тематических дней и изображения ценностей, которые были заложены в программу смены (*Родина, семья, команда, здоровье, познание, природа*), и раскладывает их в центре круга. Ребятам во время огонька предлагается выбрать то изображение, которое им кажется самым значимым, и пояснить свой выбор. При этом свой рассказ может начинаться так: «Если бы я написал книгу о смене, то моя книга была бы о ...», «Я выбрал этот рисунок, потому что ...» и т. д.

Если педагогу важно отметить личностные изменения ребенка, он может заранее подготовить листочки с началом фраз, которые предлагает продолжить ребятам. Фразы могут начинаться так:

«Мне кажется, что до смены я был ..., а сейчас стал ...», «На смене у меня лучше начало получаться ...»,

«На смене я научился ...» и т. д.

Если педагогу важно получить эмоциональный отклик детей от смены, понять, какое событие для них стало самым значимым, он может предложить ребятам нарисовать смену и главные события на ней. После этого ребята по очереди показывают и комментируют свои рисунки.

Чтобы ребята не уставали друг друга слушать, можно в паузах спеть с ними песню, стоя в кругу, предложить поменяться местами, посмотреть вывешенные фотографии.

Завершить огонёк можно «Клубком благодарностей». Отряд встаёт в круг; педагог берет в руки клубок ниток, наматывает немного себе на палец и просит кого-нибудь из детей поблагодарить его или сказать комплимент. После этого клубок передается следующему участнику, и ему так же говорят что-нибудь хорошее. Суть в том,

чтобы клубочек побывал в руках у каждого человека и каждый ребёнок смог получить свою благодарность. После того как клубок прошёл весь круг, педагог разрезает ниточки и предлагает: «Повяжите эту ниточку на руку соседу слева». Пока сосед завязывает ниточку на три узелка, ребёнок, которому её завязывают, загадывает по одному желанию на каждый узелок. И, после того как у всех ребят повязаны ниточки, педагог может сказать, что эта ниточка – символ нашей дружбы и единой команды. «Все желания, которые загаданы в дружном круге, имеют свойство сбываться. И если вдруг ниточка развязалась и потерялась, то это значит, что наше желание уже сбылось или сбудется совсем скоро».

По традиции огонёк завершается песней «Разговоры еле слышны» и вечерней речовкой. Дополнительно педагог может сделать каждому ребёнку небольшой сурприз (его фото или оригами с пожеланиями).

Дополнительные материалы:

- Сборник «Сто незаданных вопросов» (текстовый документ):
https://vk.com/doc40967630_498114022?hash=06feddabbae4a66ed9&dl=5952c4fb8bbf81526e
- Песня «Разговоры еле слышны», С. Иванов-Гончарук (фонограмма):
https://disk.yandex.ru/d/4ig2VT4IZjRS_w

Приложение 36.1 к пояснительной записке регионального лагеря **ДЕНЬ СМЕНЫ «Спорт!»**

Задачи:

- приобщение к активным, подвижным формам организации досуга;
- формирование ценностного отношения к физической культуре и спорту;
- обеспечение социальных проб в общественно значимой коллективно-творческой деятельности.

Спартакиада

(дело отряда). Представляет собой спортивное мероприятие, объединяющее набор эстафет. Как правило, эстафеты подбираются таким образом, чтобы спортивные команды могли проявить разнообразные навыки: скорость, ловкость, выносливость, командное взаимодействие, меткость, точность движений.

В эстафетах принимает участие не весь отряд, а команда спортсменов, выбранных в отряде. Для соблюдения принципа справедливости принято уравнивать количество мальчиков

и девочек в командах. Для уравнивания шансов на победу среди старших и младших отрядов можно сдвигать стартовую черту для самых младших. Другой вариант – проведение эстафет между отрядами одинаковых возрастных групп.

С целью поддержания атмосферы спортивного праздника ребята, не входящие в состав спортивных команд, готовят кричалки и плакаты поддержки для своих отрядов. Дополнительной творческой задачей может стать подготовка небольшого танца групп поддержки от каждого отряда.

Название события дня Краткое описание

Спартакиада может быть посвящена какой-либо тематике, тогда завязка, объявление правил каждой эстафеты и подведение итогов должно быть соответствующим образом стилизовано.

Организаторам спартакиады следует помнить о необходимости согласования эстафет с инструктором по физической культуре и о приглашении на мероприятие медицинского работника.

Шоу спортивных рекордов

(дело отряда). Спортивно-творческое мероприятие, которое может проводиться в актовом зале. Для его подготовки каждый отряд заранее продумывает и репетирует свой «спортивный рекорд». Это может быть построение в фигуру с поддержками, синхронное выполнение различных упражнений, сольное исполнение гимнастических трюков, демонстрация приемов, в том числе со спортивным инвентарем и другое.

В начале мероприятия каждый отряд вытягивает жребий с номером отряда-конкурента.

В ходе мероприятия на сцену приглашается первый отряд для демонстрации своего рекорда. Отряд-конкурент в течение 5 минут пробует повторить продемонстрированный рекорд.

Если это получается, то рекорд засчитывается отряду-конкуренту, если нет – рекорд остается за выступившим отрядом. Таким образом, на сцену выходит каждый отряд и его конкурент.

Сценарные планы ключевых событий дня

Место проведения – отрядное место.

1. Встреча, приветствие, анонсирование тематики занятия.
2. Разминка.

«Брось улыбку». Игроки сидят в кругу. Ведущий начинает игру – улыбается, потом прикрывает рот ладонью, словно стирая улыбку. Когда он убирает ладонь, улыбка исчезла. Ведущий «бросает улыбку» другому игроку, который «ловит» ее руками, «наносит» ее на лицо, а потом «стирает» и «бросает» другому. Тот, кто засмеется или улыбнется не в свою очередь, делает шаг назад.

Обсуждая разминку, делаем вывод о том, что в жизни мы часто становимся участниками самых разных групп и коллективов, и очень важно уметь наладить хорошее взаимодействие внутри такой группы.

3. Основной блок (теоретический материал, беседа, упражнения, практические задания).

Вступительное пояснение природы настроения. 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. 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, жизненный тонус человека.

Обсуждение вопроса: «Каким бывает настроение?». Участники перечисляют как можно больше оттенков эмоций.

Настроение может быть грустным, радостным, веселым, возмущенным, унылым, ликующим, торжественным, бешеным, яростным, отрадным, скорбным. То есть настроение может быть положительным и отрицательным.

Задание: каждый участник должен написать минимум 5 ответов на вопрос: «что влияет на настроение человека?»

Это может быть погода, цвета и краски, звуки, еда, температура окружающей среды, люди, их действия, слова, отношение к ним, удовлетворенность потребностей, самочувствие, желание иметь хорошее настроение, воспоминания.

Иногда у человека «нет настроения» что-то делать. Мы чувствуем это как безразличие, равнодушие, упадок сил. Есть ли в таких случаях способы поднять себе настроение?

Обсуждение: каждый участник по очереди делится своим способом улучшения настроения.

Ведущий зачитывает отрывок с описанием природы грустным или радостным тоном.

Задание: отряду необходимо сказать, какое настроение было у ведущего, и перечислить признаки, по которым они это поняли.

Настроение можно определить по следующим признакам:

- мимике;
- позе;
- голосу;
- выражению глаз.

Задание: каждый из членов отряда получает листок с написанным на нем настроением. После обдумывания он изображает это настроение с помощью мимики, жестов. Все участники угадывают настроение.

Иногда организаторам необходимо повлиять на настроение большого количества людей одновременно. Например, чтобы настроить на восприятие определенной

информации, то есть создать нужное для восприятия настроение. Для этого можно использовать:

- музыку;
- цвет;
- оформление пространства;
- аплодисменты;
- кричалки.

Задание: отряд делится на три группы, каждая группа придумает приемы, с помощью которых можно создать настрой на дело:

- лирический вечер;
- разговор о главном;
- дискотека.

Настроения людей в коллективе, их душевные переживания и волнения, сливаясь вместе, образуют психологический климат коллектива. Исследователи эмоционального потенциала коллектива выделили 5 зон эмоционального климата. Каждая зона обладает своими особенностями, влияющими на поведение людей.

I зона – приподнятость настроения, бодрый, мажорный тон, проявление энтузиазма, подъема, инициативы, стремление к действию, доброжелательность во взаимоотношениях.

II зона – общая неудовлетворенность, тревожность, напряженность, повышенная активность из-за стремления добиться лучшего результата, исправить сложившееся тяжелое положение.

III зона – спокойные уравновешенные состояния с различными незначительными колебаниями, спокойный деловой тон взаимоотношений, взаимная терпимость к недостаткам, отсутствие обострений в отношениях.

IV зона – приятные состояния умиротворения, благодушия, пассивность в выражении чувств, в действиях, замедленность в реакциях на воздействие, милый, доброжелательный тон отношений, отсутствие волнений по какому-либо поводу.

V зона – состояние неудовлетворенности, упадка, уныния, пассивное сочувствие, потеря интереса к деятельности, к взаимодействию, апатия.

4. Подведение итогов. В психологический климат каждый вносит что-то свое, но в то же время ощущает на себе его воздействие в целом. Эмоциональные состояния людей не могут находиться постоянно в каком-то одном положении. Они изменяются от полюса «приятного» к «неприятному», от подъема к спаду. Иначе говоря, эмоциональный «маятник» все время раскачивается. И это вполне естественно. Попробуйте задержать «маятник» в каком-то одном положении, и вы сразу почувствуете сбой в жизни коллектива. Организатор должен контролировать четкую работу «маятника», не допуская аритмии в его движении.

Упражнение «Эстафета хороших известий». В руках у ведущего какой-то предмет (игрушка), которая будет передаваться как эстафета из рук в руки. Тот, у кого игрушка в руках, рассказывает всем участникам о чем-нибудь приятном, что случилось с ним сегодня или вчера. Если ребята затрудняются говорить, то можно задать им вопросы:

- Кто за последнее время порадовал тебя, чем?
- От кого вы слышали что-то очень интересное?
- Кем ты сейчас восхищаешься?
- какую проблему тебе удалось недавно решить?
- Какую особенно красивую мелодию ты недавно услышал?

После упражнения хорошо поинтересоваться о чувствах, которые возникли у ребят в процессе упражнения.

Приложение 36.2 к пояснительной записке регионального лагеря

День смены «Быть в ДВИЖЕНИИ!»

Задачи:

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

Название события дня	Краткое описание
Классная встреча (общелагерное мероприятие).	В качестве гостя можно пригласить председателя Совета регионального отделения Движения. Во время общения можно делать акценты не только на личности человека, его истории успеха, но и на становлении его в Движении. Кроме того, для проведения «Классной встречи» возможно использование брендбука проекта, презентационного или видеоматериала гостя.
Проектная сессия «Открываем горизонты» (общелагерное мероприятие).	Несмотря на разнообразие и масштаб всероссийских проектов и форумов, одной из важнейших единиц в структуре Движения является первичное отделение. Именно оно задает темп и направление работы всего Движения. В процессе данной проектной сессии команды смогут разработать конкретные мероприятия (проекты), чтобы в дальнейшем реализовать их у себя на месте в первичном или местном отделении. Проектная сессия состоит из 4-х этапов, в течение которых смешанные команды (собранные по принадлежности к первичным или местным отделениям) разрабатывают идею и план реализации своего проекта. Итогом сессии являются не только проработанные проектные идеи, но и сформированное представление об общем алгоритме разработки и реализации проектов.
Коллективно-творческое дело «Мы в Движении» (общелагерное мероприятие)	Коллективно-творческое дело построено на подготовке и последующей демонстрации 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 участников. Регламент каждого выступления – 5-7 минут. Выступления должны отвечать следующим критериям: креативность, массовость, художественное оформление, информативность, соответствие теме. Для разработки сценария и проведения мероприятия рекомендуется выбрать участников из актива лагерной смены.
Посвящение в Первые (общелагерное мероприятие).	Посвящение проходит в формате линейки с построением отрядов. Важно создать атмосферу торжественности и значимости события, исключая формальный подход. Этот момент должен остаться в памяти у всех участников смены как символический старт будущей интересной насыщенной деятельности в Движении.

<p>Вечерний сбор отряда «Быть Первым – труднее и легче» (отрядное мероприятие).</p>	<p>Основой для обсуждения смыслового содержания дня может стать легенда о фонарщике, который каждый раз уменьшался, чиркая спичкой о подошву, когда зажигал фонари для других людей.</p> <p>Обсуждение легенды проходит в свободном формате, дети могут высказаться по поводу легенды и рассказать, что она значит для них. Вожатый в конце может подчеркнуть вывод о том, что каждый человек в этой жизни играет значимую роль, и даже если сам того не замечает, вносит в жизнь других свет.</p> <p>После обсуждения легенды вожатый просит провести аналогию между маленьким фонарщиком и Первыми:</p> <p>Что их может объединять?</p> <p>Готовы ли вы, как фонарщик, чем-то пожертвовать ради других, ради своего коллектива?</p> <p>Чем я могу быть полезен другим, первичному отделению, Движению Первых в целом?</p> <p>Быть Первым – труднее или легче?</p> <p>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. В завершении можно исполнить отрядную песню и провести ритуалы прощания.</p>
---	---

1. Проектная сессия «Открывая горизонты»

Продолжительность – 90 минут.

Место проведения – актовый зал.

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.

1 этап сессии – знакомство с флагманскими проектами (20 минут). 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. (15 минут).

Флагманские проекты «Движения Первых»:

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

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.

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

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. 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 компаниях, где можно применить полученные навыки.

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.

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.

Всероссийский проект «МедиаПритяжение»

Всероссийский проект «МедиаПритяжение» – это уникальный проект для юных журналистов, блогеров, видеомейкеров, дизайнеров и меди-ацентров 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.

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 Всероссийских чемпионатах по оказанию первой помощи.

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.

Походное движение Первых

Походное движение «Первых» проводится круглогодично. В рамках движения проводятся:

- приключенческая краеведческая игра по спортивному ориентированию;
- встречи с руководителями туристских клубов;
- 20 партнеров 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 партнером.

«План действий». 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.

Внутри команды в формате мозгового штурма происходит первичное оформление своего проекта: определение проблемы, на решение которой будет направлен проект, а также генерация идеи ее 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.

Правила обсуждения:

- активно участвуйте в обсуждениях и разработке мероприятия, подключая к этому участников всей вашей команды;
- уважайте мнение и идеи других участников и не прерывайте их, когда они высказывают свои мысли;
- принимайте все решения коллективно после обсуждения и анализа всех возможных вариантов;
- старайтесь думать нестандартно и придумывать интересные пути решения;
- помните об уникальном опыте каждого, старайтесь опираться на сильные стороны членов вашей команды;
- исходите из реальных возможностей команды.

Далее командам необходимо защитить идею проекта у методиста на ее соответствие миссии и ценностям Движения, получить одобрение для перехода ко второму этапу работы.

3 этап сессии – презентация идей, предложение доработок, голосование участников за понравившийся проект (20 минут).

Все подготовленные на станциях материалы команда собирает воедино и готовит двух человек, которые будут презентовать проект. Команды с остальными участниками (не презентующими проект)

свободно перемещаются между стендами проектов, знакомятся с идеями и предлагают свои.

Далее происходит голосование. У каждой команды есть 1 голос для голосования за понравившийся проект, при этом голосовать за свой проект нельзя.

4 этап сессии – подведение итогов (10 минут).

Происходит общий подсчет баллов, заработанных на всех станциях, и определяется лучший проект. Также объявляется приз зрительских симпатий по итогам презентаций.

Рекомендации по подготовке:

заранее обеспечить распределение участников на проектные команды, которые по количественному и возрастному составу будут работоспособны в течение проектной сессии.

2. Коллективно-творческое дело «Будь в Движении»

Продолжительность – 90 минут.

Место проведения – актовый зал.

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.

Стихотворение Токарева Геннадия Николаевича, которое можно использовать для выступления:

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. Движение 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!

3. Посвящение в Первые

Продолжительность – 30 минут.

Место проведения – площадь лагеря.

Начало линейки носит традиционный формат: построение отрядов, сдача рапортов об их готовности к линейке, вынос флага Российской Федерации знаменной группой.

Творческий номер от участников смены, в котором можно использовать стихотворение Р. Рождественского «Если вы есть – будьте первыми».

Ведущий: 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.

Ведущий: Вступая в движение детей и молодежи, 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 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 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: создает 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 ее 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.

Ведущий: На утренней торжественной линейке каждый отряд получил задание дня «Мы – часть большего», и теперь мы можем объединиться и собрать единый пазл как символ единства и взаимовыручки. 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 рассчитывать на их поддержку.

Далее зачитывается клятва Первых и тем, кто вступает в ряды движения, вручается памятный значок.

Ведущий: Вступая в ряды Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых» перед лицом своих товарищей торжественно обещаю:

Ведущий: Быть честным и справедливым. Дети: Обещаю! (отвечают все хором).

Ведущий: Быть благородным и ответственным. Дети: Обещаю! (отвечают все хором).

Ведущий: Уважать старших и верить в дружбу. Дети: Обещаю! (отвечают все хором).

Ведущий: Клянусь любить свою Родину и крепить ее величие трудом, добром и верностью.

Дети: Клянусь! (отвечают все хором 3 раза).

Ведущий: Движение Первых – это команда единомышленников, готовых совместным трудом добиваться всевозможных высот. Это дружба, взаимопомощь и уважение. Будь с нами! Будь в Движении! Каждый из вас может теперь с гордостью

носить значок Первого. Это отличительный знак, который будет напоминать о вашем обещании.

В завершении исполняются традиционные для лагеря песни.

Приложение 37 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект праздничного калейдоскопа «По страницам нашей книги»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: реализация КТД – совместного праздника.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: праздничный калейдоскоп заключается в реализации коллективно- творческого дела – совместного праздника по итогам путешествия в Страну Маленьких и Великих Открытий. Ребята выступают одновременно в роли участников и организаторов данного события.

Оборудование и материалы: становятся известными после совместного планирования праздника.

Место проведения: просторная площадка на улице при хорошей погоде, вся территория лагеря при плохой погоде.

Особенности организации дела:

Сам праздник лучше всего разделить на несколько блоков:

- 1 – вступление, речь ведущих, создание праздничной атмосферы;
- 2 – первая часть площадок (работают первые группы, вторые участвуют);
- 3 – перерыв, творческий номер, возможно, какие-то общие игры и конкурсы или флешмобы;
- 4 – вторая часть площадок (работают вторые группы, первые участвуют);
- 5 – общее действие, подведение итогов, диско-музыкальная программа как эмоциональный финал смены (салют, хлопушки, конфетти или что-то ещё).

Поскольку все дети задействованы в проведении площадок, можно считать, что они сопричастны к организации общего дела для себя и для других. Во время проведения праздника педагогу необходимо быть внимательным и видеть всю ситуацию целиком, при необходимости помогать детям, подбадривать их, хвалить за их старания.

В перерывах между работой площадок ведущим необходимо поддерживать атмосферу праздника, организовывать с ребятами общие игры, интерактивы, помогая детям вспомнить, каким удивительным оказалось их путешествие по Стране и какой огромный мир открывают перед нами книги. По итогам реализации праздника важно получить от ребят обратную связь, дать им возможность поделиться своими эмоциями, впечатлениями, переживаниями. Сам анализ рекомендуется проводить на следующий день, когда эмоции у ребят улягутся и они будут готовы к конструктивному диалогу.

Дополнительные материалы:

- Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт):
<http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

Приложение 38 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект праздничной дискотеки «Оставляем вам на память»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: праздничная дискотека.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: праздничная дискотека, являющаяся эмоциональным финалом смены.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонки, микрофоны, фонограммы), световая аппаратура, награды индивидуальные и отрядные.

Место проведения: танцевальная площадка при хорошей погоде / танцевальный зал при плохой погоде.

Особенности организации дела:

В дискотеку включаются задания и конкурсы, которые не вошли в стартинейджер и танцевальную программу, а также просто свободные танцы.

Обязательная часть программы – большой флешмоб, который отряды учили в течение всей смены, и интерактив, во время которого ребята смогут оставить свои пожелания друг другу, отрядам, педагогическому составу или следующим сменам.

Во время праздничной дискотеки можно провести танцевальный конкурс (на скорость, синхронность, зажигательность и т.д.), в котором отряды могут показать себя в разных танцевальных стилях. Также в лагере можно выбрать Короля и Королеву Танцев и в конце вручить им самодельные короны, медали и сладкие призы. Для этого от каждого отряда делегируются мальчик и девочка, которые пройдут конкурсные испытания.

1. Претенденты от отряда на звание Короля и Королевы Танцев должны заранее подготовить и представить танцевальный номер на определенную тему.
2. Следующий этап – танцы, исполняемые спонтанно, под «случайную» музыку. Здесь будет оцениваться умение чувствовать и выражать музыку и ритм.
3. Завершающий этап в конкурсе «Король и Королева Танцев» — испытание с группой поддержки. Задача конкурсантов – ярко и при этом синхронно танцевать вместе со всем своим отрядом.

В завершение дискотеки педагоги могут поздравить своих ребят с успешной организацией совместного праздника и подарить им свой творческий номер-сюрприз.

Приложение 39 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект итогового сбора участников

«Нас ждут новые открытия!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: итоговый сбор.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: подведение итогов путешествия в Страну Маленьких и Великих Открытий. В рамках сбора ребятам предлагается ещё раз вспомнить всё то, что произошло с ними в смене (в этом поможет волшебная книга), и создать афишу-коллаж по мотивам путешествия.

Оборудование и материалы: стулья по количеству участников, волшебная книга, фотографии отряда со смены, ватманы, цветная бумага, журналы, ножницы, клей, скотч, краски, кисточки, столы по количеству команд, макеты грамот и медалей.

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1 – Отряд вспоминает, с чего началось путешествие по Стране и как оно проходило. В этом педагогу могут помочь такие приёмы:

- игра «*Рассказываем сказку*». Ребята садятся в один общий круг, и педагог предлагает им вспомнить, что происходило в течение смены. Рассказ ведётся по очереди, при этом каждый человек говорит только по одному предложению, подхватывая рассказ предыдущего. Если ребята затрудняются и не могут вспомнить событий, педагог им помогает;

- приём «*Создание киноплёнки*». Педагог предлагает выстроить в логическую последовательность имеющиеся фотографии каждого дня смены с подписями;

- приём «*Читаем волшебную книгу*». В данном приёме ребятам предлагается ещё раз прочитать волшебную книгу и выписать оттуда «маршрут» и содержание путешествия.

2 – После того как ребята смогли восстановить все события, которые с ними произошли в течение смены, они переходят к следующему этапу итогового сбора – эмоциональной оценке событий. Провести эмоциональную оценку также можно несколькими способами:

- способ «*Лайки*». На получившейся цепочке событий ребятам предлагается поставить «лайки» (то есть приклеить сердечки) к тем событиям, которые понравились им больше всего, и попросить пояснить;

- способ «*Обмен местами в кругу*». Ребятам предлагается встать в круг и после фразы педагога

«Поменяйтесь местами те, кому понравилось ... (*называет каждый раз по одному делу*)» занять новое место. Данный способ немного похож на живую анкету, и педагогу сразу видно, кому и что больше всего запомнилось.

3 – После эмоциональной оценки событий ребятам предлагается вспомнить, чем завершилось их путешествие. Дети вспоминают, как проходила подготовка к празднику и как прошёл сам праздник, какие моменты были самые удачные, что хотелось бы изменить, что далось сложнее/легче всего, что нового попробовали для себя участники, как работалось в команде, кто помогал, кто больше всех

вложился, кто придумал много идей, кто поддерживал, кто был самым творческим, кому хотелось бы сказать спасибо и т. д.

- 4 – По итогам этого обсуждения педагог предлагает ребятам рассказать о своём путешествии необычным способом – создать афишу-коллаж, которую они разместят в орлятском уголке в своём классе. Ребята предлагают идеи, что бы они хотели разместить на афише, как она будет выглядеть, затем приступают к её изготовлению. Для удобства работы ребята могут объединиться в небольшие группы. Необходимо заранее подготовить все материалы – ватман, краски, кисточки, фломастеры, стаканчики с водой, клей, ножницы, фотографии со смены, цветную бумагу и картон, возможно, различные журналы, плакаты. После создания афиши-коллажа педагог предлагает вкратце рассказать, что ребята заложили в коллаж.
- 5 – Завершить проведение итогового сбора можно награждением по индивидуальным номинациям. Важно отметить каждого, пусть даже это будет небольшая грамота или бумажная медалька/ значок. Дети также могут придумать и изготовить друг для друга награды. Подводя итоги, педагог направляет ребят к выводу, что вокруг много всего интересного и приятно открывать для себя новое каждый день.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>
- Шаблоны грамот и медалей (сайт): <https://uprostim.com/90-shablonov-gramot-i-diplomov-dlya-nagrazhdeniya/>

Приложение 40 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект линейки закрытия смены «Содружество Орлят России»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: линейка закрытия смены.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: линейка знаменует официальное завершение смены и награждение её участников, может включать творческие номера, ответное слово детей и напутствия педагогов. **Оборудование и материалы:** музыкальное оборудование (ноутбук, колонки, микрофоны, фонограммы), флажок, Государственный флаг РФ, награды индивидуальные и отрядные.

Место проведения: площадь при хорошей погоде / актовый зал при плохой погоде.

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка	Перед началом проведения линейки закрытия смены вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на линейке.
1. Сбор участников, построение на площади	Сбор отрядов может начинаться с фразы «На площадь приглашаются участники смены “Содружество Орлят России”». Пока отряды собираются на площади, играют орлятские песни. Как только отряд занимает своё место, вожатые выходят на растанцовку.
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади, звучат торжественные фанфары и выходят ведущие. Ведущие приветствуют всех на линейке закрытия смены и говорят вводное слово – короткий экскурс в орлятское путешествие.
3. Блок награждения	После приветственных слов ведущих следует награждение участников смены: индивидуальные грамоты за личные достижения ребят, обязательно командное награждение. Важно, чтобы все отряды в лагере были награждены в какой-либо номинации. Блок награждения можно разделить творческими номерами участников смены в качестве дополнительной награды для победителей.

<p>4. Торжественная часть</p>	<p>После награждения к микрофону для напутственного слова приглашается администрация лагеря и гости (если такие подразумеваются). Ведущие объявляют, что смена считается закрытой после спуска Государственного флага РФ. Для спуска Государственного флага РФ приглашаются один-двое участников, которые проявили себя на смене лучше всего. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды:</p> <p>По традиции, смена считается закрытой после спуска Государственного флага Российской Федерации. <i>(Звучит сигнал «Орлёнок».)</i></p> <p>Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации спустить. Смирно! <i>(Спуск Государственного флага РФ под барабанную дробь)</i></p> <p>Вольно! Смена «Содружество Орлят России» объявляется закрытой!</p> <p>После объявления о закрытии смены может быть организован общий флешмоб или какое-либо другое действие, ставшее традицией отряда за время смены.</p>
-----------------------------------	---

Дополнительные материалы:

- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
- Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>
- Фанфары для выхода ведущих (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/6G5m409krv-ZYw>
- Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/CC-NvkWXRZ_6Pg
- Барабанная дробь для спуска Государственного флага РФ (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/J_ncdKVCAG_1qA