

Молодёжная общественная организация Свердловский областной
студенческий отряд областной студенческий педагогический отряд
«Пламенный»

УТВЕРЖДАЮ»
Директор МАУ «ЗОЛ «Колосок»
_____Ю.А. Гобец

«Мир изнутри»

программа летней лагерной смены

Разработали:
Верещагин Данил Олегович
Токачева Мария Ринатовна
методисты СПО «Форсаж»

Екатеринбург 2026

СОДЕРЖАНИЕ

Паспорт программы	
1. Пояснительная записка к ПЛЛС «Мир изнутри»	
1.1.Актуальность программы	
1.2.Целевая аудитория	
1.3.Новизна программы	
1.4. Цель и задачи	
1.5. Ожидаемые результаты	
2. Содержание игровой модели Плана летней-лагерной смены «Мир Изнутри»	
2.1.Краткое содержание	
2.2. Особенности организации жизнедеятельности	
2.3. Тематический словарь	
2.4. Легенда смены	
3. Экономическая модель смены	
3.1.Система стимулирования	
3.2.Система самоуправления	
4. План мероприятий	
4.1.Ключевые мероприятия	
Приложение	

Полное название педагогической модели	Программа летней лагерной смены «Мир Изнутри»
Направленность	Социально-педагогическая
Сроки проведения	4 смена - 13 июля - 26 июля
Цель педагогической модели	Создание условий для изучения культуры и традиций регионов России через медиа сферу в рамках данной смены.
Задачи	1. Развить физические, интеллектуальные, нравственные качества у детей. 2. Вовлечь детей и подростков в активную общественно-полезную деятельность; 3. Сформировать потенциал для развития общей культуры ребят. 4. Способствовать расширению кругозора детей и подростков; 5. Содействовать оздоровлению детей и подростков путем проведения спортивных мероприятий. 6. Сформировать знания ребенка про патриотизм 7. Изучить особенности разных регионов. 8. Познакомить ребят с медиа-сектором
Краткое содержание педагогической модели	4 смена – «Мир Изнутри» - тур по исторически богатым регионам РФ. Актеры-путешественники попадают в продюсерский центр, где от генеральных директоров получают задание, суть которого снять документальный фильм о исторически богатых регионах нашей необъятной страны. За 14 день смены ребята смогут посетить 9 регионов РФ-Татарстан, Башкирия, Крым, Карелия,

	Сахалин, Алтай, Бурятия, Приморский край, Дагестан. Смена будет разделена на 9 блоков по 2 дня-1 день изучение региона, погружение в атмосферу, 2 день будет направлен на реализацию определённого традиционного мероприятия и снятием видеоролика про регион, который они изучили за 2 дня.
Новизна программы	Новизмой программы летней лагерной смены "Мир изнутри" является уникальный подход к познанию культур и менталитетов жителей регионов нашей страны, посещаемых детьми. Вместо традиционного туристического подхода, который ориентирован на поверхностное знакомство с достопримечательностями и красотами природы, программа предлагает подробное изучение культурных особенностей и менталитета местных жителей.
Ожидаемые результаты	По итогам смены дети: 1. Ознакомятся с культурой и особенностями различных регионов России 2. Повысят уровень знаний и понимание о внутреннем туризма России 3. С помощью различных мероприятий раскроют свои способности. Такие как: творческие, спортивные, интеллектуальные и тд. 4. Самореализуются в рамках смены, что в свою очередь важно для становления личностью

	5. Освоят навык адаптации, путешествуя по регионам России
ФИО автора программы	Методисты СПО «Форсаж»: Верещагин Данил Олегович Токачева Мария Ринатовна

Пояснительная записка к ПЛЛС «Мир Изнутри»

Авторы: методисты СПО «Форсаж»

Верещагин Данил Олегович

Токачева Мария Ринатовна

1.1 Актуальность

Актуальность программы летней лагерной смены на тему "Развитие внутреннего туризма" обусловлена несколькими факторами. В условиях пандемии новой коронавирусной инфекции, когда международный туризм заметно сократился, развитие внутреннего туризма стало особенно важным для российской экономики и бюджетов регионов. Как отметил президент России Путин В. В., у страны большие возможности для развития этой отрасли.

Так же Путин В.В на Госсовете высказался по нынешней ситуации в стране <https://clck.ru/349FiY>:-"Активное развитие внутреннего туризма, особенно в сложных современных условиях, сейчас выходит если не на самый первый план, то на одно из самых значимых мест. У России здесь колоссальный потенциал, у каждого региона - свои, уникальные преимущества", - заявил Путин. Отрасль туризма стимулирует рост более 50 других отраслей экономики и создает миллионы рабочих мест. Развитие внутреннего туризма способствует экономическому росту малых городов с богатой историей, сельских территорий и регионов в целом.

Каждый регион России имеет свои преимущества, которые могут быть использованы для развития внутреннего туризма. В летнем лагере на тему "Мир Изнутри" участники могут познакомиться с разнообразными регионами страны, их историей и культурой.

Данная программа предоставляет отличную возможность погружения детей в атмосферу регионов нашей страны, путешествуя по ее географическим, историческим, культурным достопримечательностям. Это

позволяет детям расширить свой кругозор, получить информацию о других культурах и обогатить свой опыт путешествий.

Кроме того, программа подразумевает формирование патриотизма, основанного на понимании и уважении культурных традиций и истории нашей страны. Это поможет детям стать более толерантными, открытыми и духовно богатыми личностями.

1.2 Новизна программы

Новизной программы летней лагерной смены "Мир изнутри" является уникальный подход к познанию культур и менталитетов жителей регионов нашей страны, посещаемых детьми. Вместо традиционного туристического подхода, который ориентирован на поверхностное знакомство с достопримечательностями и красотами природы, программа предлагает подробное изучение культурных особенностей и менталитета местных жителей.

В рамках смены дети будут погружены в атмосферу каждого из посещаемых регионов и смогут почувствовать себя частью местной культуры и общества. Будет проведен ряд мастер-классов по культуре, традиционным занятиям, которые помогут детям лучше понять и ощутить культурную значимость каждой посещаемой страны.

Такой подход не только позволит детям ознакомиться с культурным наследием своей родины, но и интенсивно развивать их межкультурные навыки и способности к общению. Он также позволит детям получить более глубокое и насыщенное впечатление от посещения каждого региона, что сделает программу более ценной и интересной для них.

1.3 Целевая аудитория

Участниками программы смены «Мир изнутри» станут дети в возрасте от 6 до 17 лет

1.4 Цели и задачи программы

Цель: Создание условий для изучения культуры и традиций регионов России через медиа сферу в рамках данной смены.

Задачи:

- Развить физические, интеллектуальные, нравственные качества у детей.
- Вовлечь детей и подростков в активную общественно-полезную деятельность;
- Сформировать потенциал для развития общей культуры ребят.
- Способствовать расширению кругозора детей и подростков;
- Содействовать оздоровлению детей и подростков путем проведения спортивных мероприятий.
- Изучить особенности разных регионов.
- Познакомить детей с медиа-сектором

1.5 Ожидаемые результаты

По итогам смены дети:

- Ознакомятся с культурой и особенностями различных регионов России
- Повысят уровень знаний и понимание о внутреннем туризме России
- С помощью различных мероприятий раскроют свои способности. Такие как: творческие, спортивные, интеллектуальные и тд.
- Самореализуются в рамках смены, что в свою очередь важно для становления личностью
- Освоят навык адаптации, путешествуя по регионам России.

Содержание игровой модели программы летней-лагерной смены «Мир Изнутри»

2.1 Легенда смены

В продюсерском центре "Мир изнутри" работали только с детьми-актерами. Это был особый проект, где юные таланты получали возможность проявить себя настоящими героями экрана. Как-то раз руководство центра озадачило маленьких звезд созданием документального фильма о Регионах России. В тот список вошли такие республики и края, как Татарстан, Башкирия, Крым, Карелия, Сахалин, Алтай, Бурятия, Приморский край и Дагестан.

Ребятам необходимо было выяснить особенности каждого региона и показать его традиционные мероприятия. Ребята смогут познакомиться со многими регионами России и узнать о их жизни из первых уст. А финальный фильм, над которым они будут трудиться вместе со своими гидами-режиссерами, смогут поразить зрителей удивительной красотой и глубиной.

2.2 Краткое Содержание

4 смена – «Мир Изнутри» - тур по исторически богатым регионам РФ. Актеры-путешественники попадают в продюсерский центр, где от генеральных директоров получают задание, суть которого снять документальный фильм о исторически богатых регионах нашей необъятной страны. За 14 день смены ребята смогут посетить 9 регионов РФ-Татарстан, Башкирия, Крым, Карелия, Сахалин, Алтай, Бурятия, Приморский край, Дагестан.

Смена будет разделена на 9 блоков по 2 дня-1 день изучение региона, погружение в атмосферу, 2 день будет направлен на реализацию

определённого традиционного мероприятия и снятием видеоролика про регион, который они изучили за 2 дня.

Внутриотрядные мероприятия направлены на изучение и более глубокое погружение в атмосферу региона, который мы будем посещать. Итогом смены для каждого отряда будет общий документальный фильм, который будет создаваться на протяжении смены с помощью всех отрядов.

Так же ребята на протяжении смены будут формировать общую карту регионов, где будут вносить особые достопримечательности и места, которые их особенно удивили.

2.3 Особенности организации жизнедеятельности.

Тематические дни программы:

В тематические дни дети будут погружаться в особую тематику определенного региона.

Знакомить: с внутренним миром регионов, посредством проведения общелагерных и внутриотрядных мероприятий.

2)Кружковые направления, которые будут проводить педагоги дополнительного образования, сотрудники лагеря и привлекаемые социальные партнёры.

Летом 2026 года реализуются такие кружковые направления как:

Профильные:

- Медиа «Отдел монтажа и съемки документального фильма»
- Творческая мастерская «Изготовление народных оберегов»
- Рисование «Гжель»
- Вокал «Народные песни исторически насыщенных регионов России»

Второстепенные:

- Йога

- Танцы
- Актерское мастерство
- Битбокс

3) Тематические общелагерные мероприятия:

- Игра по станциям "У России нет границ"
- Интеллектуальная «игра Секреты России»
- Фестиваль «Поздний Сабантуй»
- Эстафета «В Дагестане крикни «Спорт»»
- Выставка "Красоты Крыма"
- Интеллектуальная игра «Кто тут истинный Татарин»
- Концерт «Волшебные сказания Бурятии»
- Алтайский Новый Год
- Олимпиада Сахалина
- Конкурс «Сказка Карелии»

2.4 Тематический словарь

Лагерь – Продюсерский центр
 Администрация – Генеральные директора центра
 Корпуса- гостиница
 Комнаты - гримёрки
 Вожатые – гид-режиссёры
 Кружководы – Переводчики
 Дети – актеры – путешественники
 Отряды – Актерский состав
 Персонал лагеря – Массовка
 Актальный зал – Театр искусств
 Медблок – Госпиталь
 Столовая – Шведский стол
 Штаб – Офис
 Валюта – Туроры
 Костровище –
 Аллея- площадь славы
 Родители детей – поклонники
 Охранники – секьюрити
 Стадион – Фитнес клуб
 Кружковые - Студии
 Сцена на улице – Эстрада

Бассейн – спа
Документы – контракты
Совет Командиров – главные актеры туристы
Костровище – Вип ложе
Завтрак- утренняя трапеза
Обед-дневная трапеза
Вечер- вечерняя трапеза
Антракт(сон-час)- антракт
Полдник- перекус актеров

2.5 Механизм реализации смены

Первый день (день заезда) будет направлен на погружении детей в легенду и историю того, чем мы будем заниматься в течение всей смены. Со второго дня смена будет делиться по 2 дня=2 дня на изучение региона России, в течении этих двух дней будет происходить следующее:

-1 день-знакомство, погружение в атмосферу в таких форматах как - квест, игра по станции, интеллектуальные игры, лирический вечер. В заключении дня будет проведена диагностика- огонек, в начале будет рассказана легенда на основе сказок региона, который они будут посещать.

-2 день- с утра ребятам будет выдано задание, которое им необходимо подготовить к вечернему мероприятию. Формат мероприятий - ярмарка, дефиле, концерт, шоу талантов, бал, фестиваль, мастер-класс, гостевины, выставка. Во время проведения данных мероприятий отряды должны снимать весь процесс для будущего фильм. Главным критерием каждого видео будет являться раскрытие особенностей региона. Тем самым вечернее мероприятие будет логическим завершением изучения региона, который они будут посещать.

3.1 Экономическая модель смены

Название валюты - Тutory

Данная валюта собирается в течение смены. В рамках смены ее можно будет потратить на различные привилегии и дополнительные призы от лагеря такие как:

- Дополнительный поход в бассейн
- 1 час на костровище
- Организация кинотеатра
- Организация внутриотрядных дискотек
- Аукцион от вожатых
- Фирменные атрибуты лагеря

Данную валюту можно потратить в любой день смены. Валюту можно получить за победу в ОМ, за активное участие в жизни лагеря, дополнительную помощь лагерю, прохождения МК и тд.

Пример:

- 1 Место в ОМ – 30 тугриков
- 2 Местов ОМ – 20 тугриков
- 3 Место в ОМ – 10 тугриков
- Участие в ОМ – 5 тугриков
- Доброе дело – 5 тугриков
- Уборка территории – 5 тугриков
- Помощь вожатым других отрядов – 5 тугриков
- Выполнение указаний администрации – 5 тугриков

3.2 Система Стимулирования

Для успешной реализации данной программы, на наш взгляд будет более эффективной системой стимулирования будет ввести “Паспорт туриста” где будут выделены «достижения» ребенка. Достижения будут подразделяться на несколько видов:

1)Основные:

- Начинающий турист

- Активный исследователь
- Опытный путешественник
- Гид
- Гуру туризма

2) Второстепенные

- Восходящая звезда
- Король сцены
- Узнаваемый человек
- Гений
- Лучший из лучших

3) Достижения выдаваемые вожатым

- Шишколол
- Весельчак
- Командир
- Дизайнер
- Олимпийски чемпион
- Жаворонок
- Сова
- Карьерист
- Главный помощник
- Чистюля

3.3 Система соуправления

Для организации эффективной системы управления вожатый должен назначить одного из детей лидером группы. Лидер будет ответственным за организацию и управление группой детей в отсутствие вожатого.

Система соуправления должна быть построена на сотрудничестве между лидером и вожатым. Вожатый должен помогать лидеру в организации детей, устанавливать правила поведения и соблюдения безопасности, а также контролировать выполнение заданий группы.

Вожатый также должен уметь мотивировать и вдохновлять детей на выполнение задач и достижение целей. Лидер должен быть обучен базовым навыкам управления и лидерства, а также уметь формировать эффективную команду.

Для организации системы соуправления вожатый и лидер будут проводить ежедневные собрания, на которых будут обсуждаться планы на день, решаться проблемы и выставляться задачи.

Так же, система управления должна быть построена таким образом, чтобы дети чувствовали участие и ответственность за группу. Лидер будет проводить ежедневные отчеты о проделанной работе перед остальными детьми, а вожатый будет присваивать звания и награждать самых активных участников группы.

Таким образом, организация системы соуправления вожатого и группы детей в летнем лагере должна быть основана на сотрудничестве, лидерстве и ответственности каждого участника группы. Кроме того, важно убедиться, что дети понимают свою роль в группе и осознают важность правильного поведения и выполнения задач.

4.1 План мероприятий

1 день:

Время	События для детей 6.5 – 10 лет	События для детей 11 – 14 лет	События для детей 15 – 17 лет
8:00 – 12:30 - Заезд	Заезд детей, расселение. Знакомство внутри отряда. Ознакомление с правилами внутреннего распорядка лагеря, правилами поведения. Знакомство детей в отрядах.		
13:00 - 14:00	Дневная трапеза, звонки родителям		
14:30- 16:00	Антракт		

16:00-16:45	Перекус актеров
17:00–18:00	ИГРА ПО СТАНЦИЯМ «У России нет границ»
18:30-19:30	Вечерняя трапеза
19:30-21:00	Дискотека- «Покажи мне, что ты можешь»
21:00-21:15	Поздняя трапеза
21:30-22:30	Отбой

Название: «У России нет границ»

Формат :игра по станциям

Цель: познакомить с территорией лагеря и начать адаптировать детей к тематике смены, рассказать о том какие регионы России они посетят в течении смены, также показать некоторые ключевые особенности места, в котором они будут находиться.

Краткая суть: выдается маршрутный лист, каждый этап — это регион, который они посетят в течении смены, на каждой точке будет происходить знакомство с жителем региона, который ознакомит детей с ключевыми особенностями

Реквизит: Канат (или толстая канатная верёвка), платок, палочка, картонные рога оленя,

Необходимое количество человек для реализации: 9-этаперов, вожатые сопровождающие.

Место проведения: свежий воздух

Ход мероприятия:

1. Выдаются маршрутные листы (приложение А)
2. Объяснение правил- необходимо ходить строго по маршрутному листу, собирать предметы, которые олицетворяют регион=этап, который они посетили.

3. Этапы:

- 3.1. Татарстан- “Перетягивание каната” (Аркан тартыш) Канат (или толстая канатная верёвка) длиной в несколько метров кладётся посередине площадки вдоль неё. Середина каната отмечается цветной ленточкой (тряпочкой). Играющие делятся на две команды, равные по количеству игроков и по силам. Игроки, разделившись в команде на пары, встают справа и слева от каната, стараются перетянуть канат в свою сторону.

Когда одной из команд удастся отойти с канатом назад так, чтобы ленточка пересекла контрольную линию, даётся свисток и борьба прекращается. Побеждает команда, которая смогла перетянуть канат на свою сторону.

3.2. Башкирия- «САБАНТУЙ - БАБАНТУЙ» Дети изображают скакунов. В центре встаёт ведущий с канатом, к которому привязан красивый платок. Ведущий вращает шест над головой по кругу, дети стараются задеть в прыжке платок рукой. Тот, кто заденет платок, считается победителем.

3.3. Крым- Ход: Одного из детей выбирают медведем. Определяют два места. Один –место для медведя, другой – дом для остальных детей. Дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит

И на нас рычит.

На последнем слове медведь с рычанием выбегает из берлоги, а дети бегут в дом. Пойманный игрок становится медведем. Пойманные рыбы из игры выбывают. «Сеть» снова приходит в движение. Иногда кто-нибудь из команды «рыб», предчувствуя, что «сеть» вот-вот замкнется кричит: «Калат» («Рыбы!»). «Рыбы» стремглав бросаются из «сети». Команды меняются местами, когда «сеть» переловит всех «рыб»

3.4. Бурятия- Участники игры становятся по обе стороны бревна (скамейки, доски), закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10 см) и бросает подальше в сторону. Все внимательно слушают, стараются отгадать, куда упала палочка. По команде «Ищите!» игроки разбегаются в разные стороны, ищут палочку. Выигрывает тот, кто найдет ее, незаметно подбежит к бревну и постучит палочкой. Если же другие Игроки догадались, у кого находится палочка, то стараются догнать его и запятнать. Тогда палочка переходит к тому игроку, который догнал. Теперь уже он убегает от остальных.

3.5. Приморский край- Олени и пастухи.

Все игроки — олени, на головах у них атрибуты, имитирующие олени рога. Двое ведущих — пастухи — стоят на противоположных сторонах площадки, в руках у них маут (картонное кольцо или длинная веревка с петлей). Игроки-олени бегают по кругу гурьбой, а пастухи стараются накинуть им на рога маут. Рога могут имитировать и веточки, которые дети держат в руках. Правила игры. Бегать надо легко, увертываясь от маута. Набрасывать маут можно только на рога. Каждый пастух сам выбирает момент для набрасывания маута.

- 3.6. Дагестан- Участники разбиваются на тройки и выстраиваются на линии старта. Два игрока в каждой тройке берутся за руки, а третий – стоящий в центре – закидывает левую ногу на сцепленные руки своих товарищей. Прыгая вместе с ними, он должен достичь финиша.
- 3.7. Карелия- Веркко да калат (сеть да рыбы). Участники игры делятся на две команды. По жребию определяют кому быть «рыбой» кому «сетью». Первым делом «сплетают сеть»- берутся за руки, поднимают их вверх и образуют круг. Ребятам известно, что настоящие сети рыбаки нередко тянут за собой. Двигается и ребячья «сеть»- круг колыхнется то вправо, то влево. «Рыбы» как им положено заходят в «сеть»- внутрь круга. Побывав там немного, возвращаются обратно. В тот момент, когда «рыбы» в «сети» больше всего, кто-нибудь из команды «ловцов» кричит: «Веркко!» («Сеть!»). Поднятые вверх руки сразу же опускаются, и «Ловцы» сразу же сужают круг, стремясь удержать внутри него всех заплывающих рыб. Но те не хотят стать легкой добычей, изо всех сил пытаются вырваться, разъединить звенья «сети» и выскользнуть из неё. Кому- то это удастся.
- 3.8. Сахалин- Игра «Стрекоза» Дети становятся на корточки, руки в бока и наперерыв, перегоняя друг друга, стараются прыжками добраться до противоположного конца места, назначенного для игры. То из детей первый достигнет таким способом передвижения назначенного места, считается победителем Правила: начинать игру только после слов «Начали!» Споткнувшегося по дороге, исключают из числа играющих.
- 3.9. Алтай- «Маралы и охотники» Назначаются 2 – 3 охотника. У них стрелы – мячи. Остальные сыгындар – маралы. Они ходят по всей площадке, щиплют траву, достают листья. По сигналу охотники гонятся за маралами и ловят в них. Осаленный игрок – марал выходит из игры.

4. Подведение итогов

Название: Знакомство с агентством

Формат: Концерт

Цель: первичная адаптация детей и включение в сюжет смены

Краткая суть: концерт вожатых. Номера направлены на ознакомление легенды смены.

Реквизит: костюмы, подготовленные номера, конференс

Необходимое количество человек для реализации: все вожатые, по возможности работники лагеря (диджеи, спорт инструкторы, кружководы)

Ход мероприятия:

1. Начало конференса (знакомство ведущих)
 2. Номера вожатых
 3. Сценки, направленные на ознакомление детей с сюжетом смены
- Место проведения: концертный зал

Название: «Покажи мне, что ты можешь»

Формат: дискотека

Педагогическая цель: погрузить детей в атмосферу такого формата как дискотека, развивать танцевальные навыки детей

Краткое описание: каждый отряд вытягивает листочек в какое время они встают на сцену и начинают показывать всему лагерю движения под определенную музыку (если детки маленькие, помогает вожатый)

2 День

Время	События для детей 6.5 – 10 лет	События для детей 11 – 14 лет	События для детей 15 – 17 лет
8:00- 8:20	Подъем		
8:20- 8:50	Уборка		
9:00- 9:15	Утренняя трапеза		
9:20- 10:00	Утренняя трапеза		
10:10- 10:40	Линейка открытия. Введение в программу. Дети узнают легенду смены. Узнать игровую цель отряда и каждого ребенка индивидуально.		
11:00- 12:30	Знакомство с студиями		
13:00- 14:00	Дневная трапеза, звонки родителям		
14:30- 16:00	Антракт		

16:00-16:45	Перекус актеров
17:00-18:00	Интеллектуальная игра «Секреты России»
18:30-19:15	Вечерняя трапеза
19:30-21:00	Концерт открытия «Открытие съемок документального фильма»
21:00-21:15	Поздняя трапеза
21:30-22:30	Отбой

Название: Знакомство с студиями

Формат: игра по станциям

Педагогическая цель: познакомить с реализуемыми кружками на смене, расширить кругозор с помощью студий

Краткое описание: выдается маршрутный лист по студиям, в течении 10 минут ребята знакомятся с студиями(кружками) после выбираю понравившийся

Название: Секреты России

Формат: Интеллектуальная игра

Педагогическая цель: познакомить детей с особенностями нашей страны, развивать коллективное мышление и командную работу.

Краткое описание: Дети разных отрядов разделяются по возрастам: средний возраст, старший возраст.

Детей ждет 4 этапа в каждом этапе формат вопросов меняется:

- Индивид - на этом этапе каждый участник команды должен объяснить всей группе случайно выбранное слово.
- Окружающий мир - на этом этапе детям показывается картинка достопримечательности, и они должны определить, что это за место.
- Блиц крик - на этом этапе ведущий задает вопрос, и команда, которая первой крикнет "Я знаю ответ!", получает возможность ответить.

- Знакомая фигура - на этом этапе детям показывается силуэт известной личности России, и они должны угадать, кто это.

Название: Вечернее мероприятие- Открытие съемок документального фильма

Цель: первичная адаптация детей и включение в сюжет смены

Краткая суть: концерт вожатых. Номера направлены на ознакомление легенды смены.

Реквизит: костюмы, подготовленные номера, конференс

Необходимое количество человек для реализации: все вожатые, по возможности работники лагеря (диджеи, спорт инструкторы, кружководы)

Ход мероприятия:

4. Начало конференса (знакомство ведущих)
5. Номера вожатых
6. Сценки, направленные на ознакомление детей с сюжетом смены

Место проведения: концертный зал

3 день

8:00-8:20	Подъем
8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Утренняя трапеза
10:30-12:30	Подготовка номера к вечернему концерту, кружки
13:00-14:00	Дневная трапеза
14:00-16:00	Антракт
16:00-16:45	Перекус актеров
17:00-18:00	Квест «Загадка Башкирии»

18:30- 19:15	Вечерняя трапеза
19:30- 21:00	Концерт Визиток «Мы все такие разные»
21:00- 21:15	Поздняя трапеза
21:30- 22:30	Огонек «Спаситель рек-Алима»

Название: «Загадка Башкирии»

Формат: интеллектуальный квест

Педагогическая цель: ознакомить детей с культурой и народными сказаниями Башкирии, развить физические и творческие навыки ребенка

Краткое описание: группу детей на каждом этапе встречает мифический герой Башкирских сказок

- 1 Акбузат – богатырский конь
- 2 Алпамыша- богатырь, обладает гиганским ростом, могучей силой
- 3 Батыр – могучий силач, богатырь
- 4 Бисура- низший дух, коварное и хитрое существо, маленький человек в красном одеянии
- 5 Самрау- владычица неба и разговаривает с птицами
- 6 Ходжа Насретдин- мудрец- шутник, рассказывает серьезные вещи с шутками
- 7 Хызыр- отыскала источник живой воды, и стала бессмертной, богиня помощи нуждающимся

Название: Мы все такие разные

Формат: концерт

Педагогическая цель: приобщить к выступлениям на сцене, познакомить с этикой сцены

Краткое описание: в течении дня дети готовят номер, который характеризует их название, тем самым показать то, кем они являются в лагере и какие у них есть таланты

Название: Спаситель рек-Алима

Формат: Огонек

Педагогическая цель: познакомить с культурой Башкирии, рассказать о бережном использовании природных ресурсов

Краткое описание: рассказываются правила огонька, и после детей погружают в атмосферу огонька рассказывая легенду-

Когда-то давным-давно существовала прекрасная земля под названием Башкирия, расположенная в самом сердце России. Это было место захватывающих дух гор и пышных долин, где люди жили в гармонии с природой и друг с другом. Однажды на Башкирию обрушилась великая засуха, и все ручьи и реки пересохли. Люди отчаянно нуждались в воде и начали драться за то немногое, что осталось.

Когда ситуация становилась все более тяжелой, мудрая старейшина по имени Алима собрала людей и рассказала им историю. Она говорила о давних временах, когда земля была полна текущих ручьев и изобильных рек. В те дни люди воспринимали воду как нечто само собой разумеющееся и бездумно тратили ее впустую. Но когда наступила засуха, они поняли, насколько на самом деле ценна вода.

Алима сказала людям, что они должны учиться на ошибках своих предков и стать лучшими распорядителями земли. Она призвала их экономить воду и работать сообща над строительством колодцев и ирригационных систем. Люди слушали и усердно трудились, чтобы претворить в жизнь учение Алимы.

В конце концов дожди вернулись в Башкирию, и ручьи и реки снова потекли свободно. Но люди никогда не забывали уроков, которые они извлекли во время засухи. Они продолжали экономить воду и бережно относиться к земле, зная, что земля - это драгоценный дар, которым нужно дорожить и защищать.

Поучительный финал легенды заключается в том, что мы всегда должны осознавать, какое влияние наши действия оказывают на окружающую среду и всех живых существ. Мы должны жить устойчиво, следя за тем, чтобы не истощать ресурсы, которые предоставляет нам земля. Как и народ Башкирии, мы должны ценить и защищать окружающую среду и ее ресурсы, чтобы они были доступны будущим поколениям. Теперь давайте поговорим о том, как вы защищаете и оберегаете свою планету?

8:00-8:20	Подъем
8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Зарядка
9:20-10:00	Утренняя трапеза
10:30-11:30	Мастер-класс «Башкирский орнамент»
12:00-13:00	SherLock
13:00-14:00	Дневная трапеза
14:30-16:00	Антракт
16:00-16:45	Перекус актеров
17:00-19:00	Фестиваль «Поздний Сабантуй»
19:00	Поздняя трапеза
22:30	Отбой

Название: Башкирский орнамент

Формат: внутриотрядный мастер-класс

Педагогическая цель: познакомить с народным орнаментом, научить выполнять башкирский орнамент

Краткое описание: вожатые проводят мастер-класс (приложение)

Необходимые материалы: ножницы, клей, бумага цветная, карандаш

Название: SherLock

Формат: Детективная игра

Педагогическая цель: развить детективные навыки, расширить кругозор детей в сфере детективных дел

Краткое описание:

- Игроки делятся на команды, в каждой из которых выбирается «вожатый»;
- Участникам выдаются карточки с их амплуа
- Первые 25 минут «вожатые» общаются с «детьми», узнают первичную информацию;
- На 5 минут устраивается планёрка вожатых, на которой они обсуждают свои истории, подсказывают друг другу (во время планёрки вожатый может получить подсказки от определённых детей из каждой команды); во время планёрки вожатых «дети» в своих «отрядах» сговариваются, обсуждают план своих дальнейших действий;
- Следующие 15 минут «вожатый» с полученной с планёрки информацией работает с «детьми», определяет виновного и типы личностей детей;
- Вторая 5-тиминутная планёрка «вожатых», где они ещё раз сверяются с подсказками, дают друг другу советы по наказанию/поощрению;
- 10 минут – итоговый этап. «Вожатые» определяют с виновными, последний шанс изменить решение;
- По истечении времени «вожатый» оглашает своё решение организаторам, предлагает вариант наказания (!) получает полную версию событий – 15 минут на 6 команд.

Приложение:



Пол: мужской
Возраст: 17 лет
Имя: Денис
Личность: зацелый курмашак, спортивный, лидер

История: ты спрятал паку сигарет за книжной полкой в библиотеке. Вожатый её нашёл. Ева, Полина, Кирилл курят вместе с тобой. Дайшь сигареты девочкам, они вечно делятся духами, чтобы не пахло изо рта.

Соседи Тимур, Маша и Света – однолюбосныши.

Роль: виновный
Задача: не попасться



Пол: женский
Возраст: 16 лет
Имя: Юля
Личность: справедливая девочка, допущена, острое чувство справедливости

История: кто-то спрятал паку сигарет в библиотеке. Вожатый её нашёл.

Соседка Ева, Полина и Аня. Однажды по возвращении из кружка почтительно задала сигарет в комнате

Роль: свидетель
Задача: во что бы то ни стало поймать виновного, любая цель

ВОЖАТЫЙ

История: во время приёмок за своим отрядом ты нашёл паку сигарет за книжной полкой в библиотеке.

Возраст: 16-17 лет

Задача: найти виновника, понять, каковы личности детей в отряде, какова стадия ВДК, предложить варианты наказания

Дети:

Стадия ВДК:			
Имя	Тип личности	Имя	Тип личности

Название: Поздний сабантуй

Формат: фестиваль

Педагогическая цель: познакомить детей с таким традиционным Башкирским мероприятием-Сабантуй, развить спортивные навыки и работу в команде

Краткое описание:

Фестиваль Сабантуй будет проходить в формате фестиваля, ребята смогут спокойно ходить по заранее определенной местности и посещать разные интересные интерактивы

1. На столб за петухом- на столб пытаются залезть чтобы достать петушка (высота столба не больше 2 метров-для детей до 10 лет, 2,5 метра -12 лет, 2,8-от 14 лет)
2. Бег в мешке, с яйцом и в гору- на определенной дистанции (дети до 12 лет-30 метров, после 12- 50 метром)
3. Разбей домик-дается длинная палка и с расстояния нужно ударить по домику (из палочек, после ребенок собирает для следующего человека
4. Бой мешками- расчерчивается определённая зона, выбираются по параметрам соперники, рассказываются правило (не бить в голову, удар может быть сделан только мешком)
5. Монета в ведре – ведро наполняют водой с листьями, и необходимо найти посторонний предмет
6. Поднятие гири- разные виды гирь, необходимо поднять в определенном порядке (двумя руками, одной рукой, в присядке, лежа (лежит животом и необходимо поднять перед лицом))
7. Перетягивание каната- два человека встают в определённую зону, дается канат и необходимо перетянуть человека на свою сторону
8. Бег с ведрами – человек бежит и переносит воду из одного ведра в другое, на скорость
9. Парная ловля рыбы- двоим связывают руки и им необходимо кинуть мячик прямо в лунку-если они попадают значит они смогли поймать рыбу
- 10.Поймаю петуха- по территории спрятаны маленькие петушки, которые надо найти
- 11.Конные скачки- парный этап, один садится на спину другому ребенку, и перевозит его на определенное расстояние

5 день

8:00-8:20	Подъем
8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Зарядка

9:20-10:00	Утренняя трапеза
10:30-11:30	Мастер-класс «ослик Балхар»
12:00-13:00	В Дагестане крикни «Спорт!»
13:00-14:00	Дневная трапеза
14:30-16:00	Антракт
16:00-16:45	Перекус актеров
17:00	Эстафета «В Дагестане крикни спорт»
18:00-19:00	Подготовка номера к следующему мероприятию
21:00	Вечерняя трапеза
21:30	Огонек- Совесть обычно мучает тех, кто не виноват
22:30	Отбой

Название: Ослик Балхар

Формат: мастер-класс

Педагогическая цель: показать то какие существуют традиционные игрушки у народов Дагестана, развить творческие навыки у ребенка

Краткое описание: вожатые показывают мастер-класс на основании работы(приложение)

Необходимые материалы: кисточки, стаканчики для воды, глина, коврики для лепки, ленточки или ниточки, краски либо маркеры перманентные-для глаз)

Название: В Дагестане крикни «Спорт!»

Формат: эстафета

Педагогическая цель: развить спортивные навыки у детей, приобщить к коллективной деятельности

Краткое описание: Дагестан славиться спортивными результатами, поэтому мероприятие направленно на спорт. Все этапы будут направлены на соперничество, то есть на каждом этапе будет встречаться 2 команды, где и будет напарнический раунд (отряд, против отряда)

- 1 Перетягивание каната
- 2 Прыжки на скакалке
- 3 Вотер-болл

4 Экспресс «Захват флага»

Название: «Совесть обычно мучает тех, кто не виноват»

Формат: Огонек

Педагогическая цель: познакомить с культурой Дагестана, поговорить с детьми о том, когда они чувствовали себя виноватыми, когда они испытали это чувство

Краткое описание: рассказываются правила огонька, и после детей погружают в атмосферу огонька рассказывая легенду-

В каждой стране, области и городе существуют свои правила, традиции, запреты и Дагестан на исключение.

Жил как-то один дагестанец и звали его Юсуф, и случилась в жизни Юсуфа одна неприятность, нарушил он запрет. Все родственники и друзья отвернулись от него. Свершился суд – Юсуфа изгнали и отправили в долгое путешествие. Ему велели принести самый редкий камень ярко-синего цвета, который можно было достать только на песчаной горе Дагестана. Собрался Юсуф, взял с собой вещи и отправился в путь. Долго шёл Юсуф, вода и еда были на исходе, тяжело ему было. Он стал очень плохо выглядеть, одежда его была рваной и сам он был грязным.

Прошло 48 дней, на его пути встретился город, но люди, которые там жили отворачивались от него, дети в страхе разбегались, а злые мужчины и вовсе прогоняли. Потерял он надежду в то, что дойдёт до песчаной горы и найдёт то зачем он отправился. Прошло ещё 54 дня, сил у Юсуфа вовсе не было и вот ему пришло ведение: «Здравствуй, странник! Вижу, я долго ты уже идёшь, сил совсем не осталось. Запрет есть запрет, за грехи нужно расплачиваться, но я вижу, что ты сильный человек, я подскажу тебе дорогу. Подними голову и посмотри, где заходит солнце ступай туда и ровно через 10 дней, ты найдёшь то место, которое ищешь!» Так и сделал Юсуф, он шёл из последних сил, еле передвигая ноги. На 10 день, когда взошло солнце, Юсуф увидел ту самую песчаную гору «Сарыкум» и старика что сидел под палящим солнцем, Юсуф подошёл к старику и спросил у него как же достать тот самый редкий камень, на что старик ему ответил: «Ты брат мой, совершил великое дело, не побоявшись и найдя в себе силы, отправился в такое трудное и долгое путешествие. Ты признал свою ошибку и решил всё исправить. За твоё стремление и отвагу, возьми этот камень и отправляйся в родной город там тебя примут и простят!»

Долго шёл Юсуф обратно до родного города, стал подходить к воротам и сил у него не осталось, упал Юсуф и не мог подняться. Заметили его люди из города подбежали к нему, подняли его, отнесли в дом, накормили, переодели, чаем напоили!

Когда Юсуф вспомнил кто он и посмотрел на людей, которые его окружают, он взял свою сумку и достал из неё камень, тогда все жители поняли кто он такой, они простили и приняли его обратно!

Не нарушайте запреты и не берите грехи на душу, а главное помните:

— Всегда найдётся человек, который поддержит вас и укажет вам верный путь!

6 день

8:00-8:20	Подъем
8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Зарядка
9:20-10:00	Утренняя трапеза
10:30-11:30	Кружки, подготовка к гостевинам
12:00	ИПС-По полям, да по горам
13:00-14:00	Дневная трапеза
14:00-16:00	Антракт
16:00-16:45	Перекус актеров
17:00	Гостевины «Забегала кошка к нам приходите в гости к нам»
19:00	Вечерняя трапеза
22:30	Отбой

Название: По горам, да по полям

Формат Игра по станциям

Педагогическая цель: формировать представление о народных детских играх Дагестана, развить физические навыки и коллективную деятельность внутри детского коллектива

Краткое описание

1 этап – Волк и Овцы

Выбирают “волка”. Остальные игроки называют пастуха, становятся за ним в колонну, причем каждый держится за талию впереди стоящего. Волк обращается к “пастуху”: «Целую зиму ничего не ел и страшно проголодался, дай мне одну овцу!»

Пастух: «Не дам!»

Волк: «Тогда отберу силой».

Пастух: «Попробуй, если сможешь!»

После этих слов “волк” старается ловить “овец”, нападая на хвост колонны. “Пастух” должен защищать “овец” от “волка”. Пойманные “овцы” выходят из круга. Игра считается законченной, когда остается одна “овца”, она становится “волком”, а “волк” “пастухом”.

Игра начинается сначала.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Число участников от 5 до 20-25 человек.

Овцы не должны разбегаться, а взяв друг друга за талию обязаны следовать за “пастухом”.

ПРИМЕЧАНИЕ: для более старших детей можно усложнить, назначив двух “волков”.

Игра распространена как среди мальчиков, так и среди девочек.

2 этап – Загадки

Ребятам задаются ряд загадок, которые они должны разгадать.

3 этап – Игра в Кальмара (Зеленый свет, красный свет)

Ведущий стоит на определенном расстоянии от детей и дает команду, чтобы они начали движение в сторону ведущего (зеленый свет), когда он быстро поворачивается в сторону детей, они замирают (красный свет), задача игроков дойти до конца (можно сделать линию, за которой стоит ведущий). Если дети двигаются, когда горит красный цвет то они выбывают из игры.

4 этап

Командам предлагается составить целые выражения пословиц и поговорок, народных примет. Время на составление 5 минут.

5 этап

С помощью шифра нужно прочить строчки из стихотворения, номер обозначает букву в алфавите. Время на решение кода – 5 минут.

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

Название: «Забегала кошка к нам-приходите в гости к нам»

Формат: гостевины

Педагогическая цель: показать то как живут другие отряды, приобщить к к тому что приход гостей это знаменательное событие

Краткое описание: каждый отряд готовит рассказ о своем отряде, номер, сценка, что им будет угодно, после этого по очереди каждый отряд приходит к ним гости и показывают то, как разные отряды живут

7 день:

8:00-8:20	Подъем
8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Зарядка
9:20-10:00	Утренняя трапеза
10:00	<u>Общий сбор</u> <u>Рассказ правил Комбинированной игры «Кто тут знаток и активист»</u>
10:30-11:30	<u>Выполнение первого задания</u>
11:40-12:40	<u>Выполнение второго задания</u>
12:40-13:40	<u>Выполнение третьего задания</u>
13:00-13:30	Дневная трапеза
14:00-16:00	Антракт (<u>выполнение четвертого задания</u>)
16:00-16:30	Перекус актеров

16:30-17:30	<u>Общий сбор</u> <u>Показывают выполнение 4 заданий и на сцене выполняют пятое задание)</u>
17:30-19:00	<u>Выполнение шестого задания, подготовка к стартину</u>
19:00-19:30	Вечерняя трапеза
21:00	Поздняя трапеза
21:30	<u>Огонек - Сила ветра, которая может покорить многих людей</u>
22:30	Отбой

Название: Комбинированная игра «Кто тут знаток и активист»

Цель: выявить скрытые таланты детей, показать на сколько может быть разнообразной деятельность в лагере

Краткая суть: в течении дня детям будут поступать разные виды заданий, которые направлены на разностороннее развитие ребёнка

Реквизит: нарезанные задания

Необходимое количество человек для реализации: вожатые на своих отрядах

Ход мероприятия:

1. Рассказываются правила- каждый час ребята получают задание которые им необходимо выполнить и после этого, в конце дня у них получится общая картина своей проделанной деятельности за день, всего будет 7 заданий
2. Задание они получают от определенных людей, они всегда будут разные
 - 2.1. Необходимо составить карту придуманной планеты (нарисовать и подписать какие континенты есть на ней)
 - 2.2. Сделать костюм коренного жителя этой планеты
 - 2.3. Домашний питомец, с которым мог бы жить с местный житель
 - 2.4. Придумать словарь из 15 слов на придуманном языке и разговаривать в течении часа только на этой языке.
 - 2.5. Познакомиться с со всеми жителями планет, общая встреча (дефиле, рассказать о своем народе на придуманном языке)
 - 2.6. Поставить танец под определенный трек, который они вытянут после 6 задания
 - 2.7. Показать танец всем на следующий день на стартине

Место проведения: весь лагерь

Название: Сила ветра, которая может покорить многих людей

Формат: огонек

Педагогическая цель: познакомить с культурой жителей Крыма, поговорить с детьми о том, какие таланты развили они в себе, что же для них является словом талант

Краткое описание: рассказываются правила огонька, и после детей погружают в атмосферу огонька рассказывая легенду-

Это было очень давно, когда Черного моря ещё не было, лишь шумел бескрайний океан. Над его водами гуляли вольные быстрые ветры.

Шло время, поднялась над водами горная цепь, которую ветры облюбовали для своего приюта.

Тут, на зубчатых вершинах, поселился Царь ветров. И приносил он беды и горе человеческим племенам своими шалостями. Срывал крыши с хижин, ломал деревья, гасил огонь...

Не выдержали люди и решили заключить соглашение с Царем ветров. Собрались вожди приморских племён и стали думать, чем задобрить повелителя горных вершин. Долго сидели они у огня, но так ничего и не придумали, не знали, какими дарами ублажить Царя ветров. И вдруг Пётр, самый тихий и невзрачный воин, сказал:

-Я покорю ветер!

Засмеялись вожди:

-Сначала подрасти, воин! Окрепни мускулами, а потом будешь похваться!

Ничего не ответил Пётр, направился в горы, в обитель ветров. Долго поднимался по скалистым кручам. Наконец добрался до царского трона. Встал Пётр на скалу, и промолвил:

-Царь ветров, отныне ты будешь служить людям и работать на них!

Разъярился Царь ветров и дунул со всех сил, стараясь свалить воина с обрыва. Но Пётр выхватил из-за пазухи бычий пузырь, поднял над головой и взмыл в небо. Ещё пуще разозлился ветер, но ничего не смог сделать.

Решил ветер не дуть больше, чтобы Пётр упал на землю, но воин нашел выход: опустился на бревно в море.

Тогда ветер обрушил на него грозные волны, пытаясь утопить в морской пучине. Но снова Пётр вскинул над головой бычий пузырь, будто парус, и понёсся к берегу.

Поняли люди, стоящие на берегу, что не зря хвастался Пётр. Он доказал всем, что действительно может покорить ветер.

Перестали люди бояться ветра, ведь он стал помощником в их тяжелой и трудной жизни. А гору, обитель ветров, называли Ай-Петри, что в переводе с греческого означает «святой Пётр», в благодарность за то, что он научил людей покорять ветер.

Эта история показывает, что, если верить в себя и свои силы, у вас обязательно все получится, в каждом из вас есть огромная сила/талант, стоит только позволить себе открыться возможностям и вы покорите все вершины! Поэтому давайте сейчас с вами договоримся, о том, что не будем бояться и поверим в себя, и мы обязательно завтра победа в мероприятии и докажем всем какие мы крутые. И также давайте сейчас каждый расскажет о своей силе, о каком-то таланте

8 день

8:00-8:20	Подъем
8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Зарядка
9:20-10:00	Утренняя трапеза
10:30-12:00	Кружки, подготовка к выставке «Красоты Крыма», репетиция танцев
12:00-13:00	Выставка «Красоты Крыма»
13:00-14:00	Дневная трапеза
14:30-16:00	Антракт
16:00-16:45	Перекус актеров
19:00	Стартин «Танцы наше все»
22:30	Отбой

Название: Красоты Крыма

Формат: Выставка

Педагогическая цель: развить творческие способности, познакомить с достопримечательностями Крыма.

Краткое описание:

Каждому отряду предстоит нарисовать большой плакат на тему: Красота Крыма. Отряд может выбирать любую направленность плаката от природных красот Крыма до культуры народа.

Выставка будет проходить в отдельных местах. В каждом из мест будут расположены рисунки детей разных возрастов. Младший, Средний, Старший. Из каждого отряда будет выдвинут представитель, который будет должен рассказать одной из групп о картине, которую нарисовал ее отряд.

Таким образом возраста будут передвигаться по кругу и смотреть различные рисунки красот Крыма.

Так же по ходу выставки люди могут отдавать голоса за определённые картины. По окончании выставки на утренней линейке будут объявлены отряды из каждой возрастов, которые набрал большее количество голосов.

Название: Танцы наше всё

Формат: стартин

Педагогическая цель: развить танцевальные навыки в детском коллективе, расширить кругозор в сфере танцев

Краткое описание: за день до этого отряд получил песню и им необходимо, сделать костюмы для всех танцующих (от 10 человек) и поставить танец. Направленность танцев зависит от портрета жителя которого они придумали в предыдущий день (7 день-комбинированная игра)

9 день

8:00-8:20	Подъем
8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Зарядка
9:20-10:00	Утренняя трапеза
10:00-11:00	Интеллектуальная игра «Кто тут истинный татарин?»

11:30-12:30	Кружки
13:00-14:00	Дневная трапеза
14:30-16:00	Антракт
16:00-16:45	Перекус актеров
17:00-18:00	Мастер-класс – «Татарская матрешка»
19:00	Вечерняя трапеза
21:00	Поздняя трапеза
21:20	Огонек - «Что такое любовь?»
22:30	Отбой

Название: «Кто тут истинный татарин?»

Формат: интеллектуальная игра

Педагогическая цель: познакомить детей с культурой Татар, с их традициями

Краткое описание: мероприятие, основанное на игре Рюхи, даются определения традиционных татарских предметов, либо герои татарских легенд, и необходимо придумать им определение, и сделать это так чтобы другие поверили.

- 1 Сабырлык – терпеть
- 2 Азатлык – это стремление к обретению исторически\ой субъектности, осознание себя полноправным актором
- 3 Веждан- совесть находится, в сердце и служит мерилем деяний человека, побуждает к благим деяниям
- 4 Шамаиль- специфический исламский вид изобразительного искусства

Название: Татарская матрешка

Формат: внутриотрядный мастер-класс

Педагогическая цель: развить творческие навыки ребенка, познакомить с традиционной игрушкой Татарстана

Краткое описание: вожатые показывают мастер-класс(приложение)

Необходимый материал: Бумага, карандаши, фломастеры, ножницы, клей, цветная бумага

Название: «Что такое любовь...»

Формат: Огонек

Педагогическая цель: познакомить с культурой Татарстана, поговорить с ребятами на тему «Что такое любовь...» и как они понимают понятие любовь

Краткое описание: рассказываются правила огонька, и после детей погружают в атмосферу огонька рассказывая легенду-

Очень давно жил один старец он был мудрым человеком, который посвятил себя и свою жизнь кулинарии, но при этом был совсем один, никого не любил и его никто не любил. При этом он старался готовить что-то необычное и вкусное, то, что приносило людям радость и удовольствие. Он вкладывал в свои блюда самое ценное и сокровенное, приобретенное им за долгие годы его работы. Он отдавал частицу себя, огонек своей души, а взамен получал намного больше. И это большее ему отдавали люди, которых он кормил.

В какой-то из дней он потерял свою любовь к готовке

Он решил отправиться в кругосветное путешествие чтобы найти новые вкусы для своих блюд.

Ехал он долго, ему было страшно и холодно. Но однажды он приехал в Индию там он попробовал курицу карри с рисом. Попробовав, он понял, что это не его. Далее он поехал в Казахстан там он попробовал национальное блюдо бешбармак- долго сваренное мясо картошка и капуста с кусочками тонкого теста. В Казахстане он уже понял, что это уже что-то близкое к нему и поехал дальше. Он объездил много стран и городов, но так и не нашел чего-то своего.

Последнем его городом в кругосветном путешествии была Казань. Как только он туда приехал его поразил местный колорит и гостеприимность каждый кто встречался ему в Казани приглашал его на чай. У татар даже есть свой рецепт чая, но это уже другая история)

Как-то его позвала местная пожилая женщина в гости, её внуки называли Нанай (с татарского это означает бабушка) попробовать местную кухню.

С виду она была очень счастливой и радостной в её доме царила атмосфера радости и любви. Дальше старец прошел на кухню и был в приятном шоке.

Стол был огромный! На нем было традиционное татарское блюдо баурсак- жареное пышное сладкое тесто

И самое главное чак чак!

Как только он его попробовал, он понял, что он так долго искал!

Он попросил рецепт у женщины и привез к себе. Очень долго пытался его повторить, но получалось совсем не то!

Приехал в спешке обратно к женщине и спросил в чем же заключается секрет?

А она ему ответила

-в любви!

Так давайте же с вами поговорим что же вы ставите после слова любовь- к человеку, еде, питомцу, месту, делу, предмету, игрушке...

10 день

8:00-8:20	Подъем
8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Зарядка
9:20-10:00	Утренняя трапеза
10:30-11:30	Кружки, подготовка к шоу талантов
12:00	Творческо-Интеллектуальная игра «Знатоки на миллион»
13:00-14:00	Дневная трапеза
14:30-16:00	Антракт
16:00-16:45	Перекус актеров
17:00-19:00	Репетиция номеров для Шоу Талантов
19:00	Шоу Талантов «Татарские мотивы»
	Поздняя трапеза
21:30-22:30	Дисотека
22:30	Отбой

Название: Знатоки на миллион

Формат: творческо-интеллектуальная игра

Педагогическая цель: развить творческие навыки в коллективе, выявить интеллектуальные особенности

Краткое описание:

Этап 1

Конкурс первый – инженерная разминка. От каждого отряда на сцену приглашаются 5 человек + вожатый. Это команды, которые будут придумывать новые слова из букв, которые составляют длинное слово. На подготовку дается 2 минуты. Далее в режиме аукциона команды зачитывают свои варианты слов. Победившей назначается та команда, которая последней назовет свой вариант.

Этап 2

Во втором конкурсе участвуют три ребенка и вожатый, которым поручено создать робота для детей. Они будут использовать материалы из коробок и могут смоделировать их по образцу любого ребенка в своей группе.

Этап 3

В третьем конкурсе дети должны отгадать какой из ответов правдив. На экране будет вопрос, а после него 4 ответа, один из этих ответов — это ответ вожатого. Дети должны догадаться какой из ответов, ответ вожатого.

Этап 4

В четвертом этапе ведущий будет называть слово. И правдивое или ложное высказывание о этом слове. Например: Гамбит – это. 1.Национальное блюда города Гамбург. 2.Шахматное начало. 3. Название страны на северной стороне Африки.

Название: Татарские мотивы

Формат: шоу

Педагогическая цель: развить навыки работы со сценой, научить выступать на сцене, выявить таланты детей своего отряда

Краткое описание: ребята подготавливают номера-свои таланты, которые они бы хотели показать всему лагерю, вожатый активно помогает ставить номер для ребенка на концерт

11 день

8:00-8:20	Подъем
8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Зарядка
9:20-10:00	Утренняя трапеза
10:30-11:30	Кружки
12:00-13:00	Мастер-класс «Бурятские рукавички»
13:00-14:00	Дневная трапеза
14:30-16:00	Антракт
16:00-16:45	Перекус актеров
17:00-18:30	ИПС-Сокровище Бурятии
19:00	Вечерняя трапеза
21:00	Поздняя Трапеза
21:20	Огонек-"Храм "Дацан"-восьмое чудо света
22:30	Отбой

Название: «Сокровище Бурятии»

Формат: игра по станциям-эстафета

Педагогическая цель: развить творческие и спортивные навыки

Краткое описание: отряд делиться по количеству этапов, на разные этапы необходимо разное количество человек- 1-3 бегают, 1 на этапе, 1 человек бежит после выполнения этапа:

1. Набивать теннисный мячик- попасть мячиком в ведро
2. Челночный бег- решить ребус
3. Перенос обруча в паре- покрутить обруч в течении 30 секунд
4. Бег с палками между рук(пошагово)- сделать самолет из бумаги
5. Докинуть самолет и бежать за ним

После этого все происходит в обратном порядке чтобы вернуться на старт

Название: Бурятские рукавички

Формат: мастер-класс

Педагогическая цель: познакомить с культурой Бурятии и их традиционными рукавичками, научить делать бурятские узоры

Краткое описание: вожатые проводят мастер-класс на основе работы(приложение)

Необходимый материал: ножницы, клей, карандаши, цветная бумага, нитка

Название: "Храм "Дацан"-восьмое чудо света"

Формат: Огонек

Педагогическая цель: познакомить детей с культурой Бурятии, поговорить с ними о их 8 чуде света, ведь это может быть что угодно в силу их возраста

Краткое описание: рассказываются правила огонька, и после детей погружают в атмосферу огонька рассказывая легенду-

Республика Бурятия - наследница пирамид древности.

Когда-то давно, мир богов и духов бурят-монголов делился на три части. Существовали - верхний мир, где жили боги, средний мир - мир людей, и нижний - подземный мир, где жили духи. В те времена, эти миры были параллельными и посетить их можно было всем обитателям мира с помощью обычного путешествия. Жили Боги, Люди и Духи в мире и согласии, до тех пор, пока прекрасная богиня не обручилась с злым духом, который был изгоем своего подземного мира.

Боги разозлились на духов и на мир обрушилась страшная гроза, Боги направили свои удары молний на землю, чтобы закрыть врата подземного мира. Но в ответ духи устроили пожар по всей территории, где проживали люди, но это не помогло им предотвратить закрытие врат в подземный мир.

Люди днями и ночами тушили пожары, а Боги помогали им, проливая дожди. Благодаря дождям люди смогли потушить пожары и предотвратить засуху. После дождливых дней, боги решили закрыть врата в божий мир, чтобы больше не приносить беды людям.

Вскоре, все люди поселились на той территории, которая меньше всего пострадала от пожаров. С тех пор, монгольские племена прозвали эти земли Бурятией, а себя стали называть Бурятами.

Так обрушилась связь между тремя мирами, но буряты нашли решение проблемы, благодаря индийской религии - буддизму. Они построили первую пирамиду, которая получила название "Дацан". И с тех самых пор, пирамид становилась всё больше и больше. Люди приходили туда, и общались с

богами, вымаливая прощения за свои грехи, а также с благодарностью за каждый ясный день на земле. К духам люди обращались реже, у них просили спасения от болезней.

Таким образом появилось чудо света на Бурятских землях - священный храм "Дацан".

А сейчас, ребята, мы с вами поговорим на тему того, что для вас является восьмым чудом света.

12 день

8:00-8:20	Подъем
8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Зарядка
9:20-10:00	Утренняя трапеза
10:30-12:00	Кружки, подготовка к вечернему концерту
12:00	Выставка «Народные искусства Бурятии»
13:00-14:00	Дневная трапеза
14:30-16:00	Антракт
16:00-16:45	Перекус актеров
17:00	Репетиция номеров для концерта
18:00	Концерт «Волшебные сказания Бурятии»
19:00	Вечерняя трапеза
20:00	Дискотека
21:00	Поздняя трапеза
22:30	Отбой

Название: Народные искусства Бурятии

Формат: выставка, просмотр фильма,

Педагогическая цель: познакомить с народными костюмами Бурятии

Краткое описание: общий просмотр про народные костюмы Бурятии, после этого ребята уходят в свои отряды и изготавливают эскизы костюмов используя знания взятые из документального фильма про наряды Бурятии - <https://yandex.ru/video/preview/2359113864032646751>

Название: Волшебные сказания Бурятии

Формат: концерт

Педагогическая цель: развить творческие навыки детей, научить выступать на сцене

Краткое описание: ребята в течении дня готовятся к концерту, взяв за основу номера сказания о Бурятии:

1. Алтан-Хайша — Золотые Ножницы
2. Аржа Боржи-хан и небесная дева Ухин
3. Будармшу
4. Будэнэ и журавль
5. Волшебные рога Огайло
6. Два барана и лиса
7. Дятел-труженик
8. Как пастух Тархас проучил хана-бездельника
9. Молодец Гуун Сээжэ, Сын Старика Таряши

13 день

8:00-8:20	Подъем
8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Зарядка
9:20-10:00	Утренняя трапеза
10:00	Рассказывают правила дня самоуправления
13:00-14:00	Дневная трапеза
14:30-16:00	Антракт
16:00-16:45	Перекус актеров
17:00	Выставка «Высоко и глубоко»
22:30	Отбой

Название: «На что способны ваши руки?»

Формат: Мастер-класс от детей

Педагогическая цель: развить самостоятельность у ребенка, принимать какие-то решения и показывать то, на что они способны

Краткое описание: каждый отряд придумывает мастер-класс, на котором им необходимо показать, как что-то делать из различных предметов (список предметов будет ограниченным). На отряд выдается определённый интересный предмет с помощью, которого они должны что-то смастерить и после этого в течении своего МК показать другим детям. На выполнение мастер-класса требуется 10 минут. Отряды ходят по очереди к друг другу и показывают, как они сделали это в это же время учат тех, кто пришел.

Название: Новые вожатые

Формат: интеллектуальная игра

Педагогическая цель: выявить активистов отряда, показать какая есть ответственность у вожатых

Краткое описание: на сцену выходит вожатый и необходимо узнать факты о них, после этого выходит новый вожатый (ребенок из отряда) и рассказывает факт о себе, но не до конца, отряду необходимо угадать окончание факта

Название: «Важно помогать ближним своим»

Формат: Огонек

Педагогическая цель: познакомить ребят с культурой Алтая, обсудить с ребятами, то, как они помогают свои ближним, близким друзьям, и что важно всегда помогать

Краткое описание: рассказываются правила огонька, и после детей погружают в атмосферу огонька рассказывая легенду-

Однажды в глухой кедровой тайге утомленный охотник расположился на ночлег под древним развесистым кедром. Кедр был очень стар, ветви его от времени изогнулись, ствол весь покрылся извилинами, а на земле под ним образовался метровый слой хвои, опавшей за всю его жизнь. Уютно и тепло стало уставшему человеку на такой мягкой перине, крепко заснул охотник на прекрасной хвойной подстилке. Но на рассвете проснулся оттого, что его

чуткое ухо уловило чей-то разговор. Прислушался охотник и услышал тихий разговор. Это разговаривал старый кедр, под которым спал охотник, с молодым, стоявшим рядом. Старый кедр жаловался молодому, что обессилел и не может стоять. — Что ж ты не падаешь, ведь я слышал об этом еще вчера? — удивленно заметил молодой кедр. — Я упал бы еще вчера, — ответил старый кедр, — но подо мной пег спать уставший человек. Пожалел охотник старый кедр, поднялся, крепко обнял когда-то могучий ствол и отошел в сторону. Тут же закачался старый кедр и со вздохом облегчения упал на землю.

Так и мы с вами, помогаем друг другу в нужные моменты.

14 день

8:00-8:20	Подъем
8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Зарядка
9:20-10:00	Утренняя трапеза
10:30-11:30	Кружки, подготовка к аукциону
12:00	Аукцион отрядных талисманов
13:00-14:00	Дневная трапеза
14:30-16:00	Антракт
16:00-16:45	Перекус актеров
17:00	Подготовка к новому году
18:00	Алтайский Новый год
19:30	Вечерняя трапеза
20:30	Начало дискотеки
21:00	Поздняя трапеза
21:30-22:00	Дискотека
22:30	Отбой

Название: Аукцион отрядных талисманов

Формат: Аукцион

Педагогическая цель: приобщить к коллективной деятельности, проверить сплоченность коллектива

Краткое описание:

Утром на линейке объявляется общий сбор. Вожатым и детям объявляется задача сделать отрядный талисман, который будет отображать суть отряда.

Для того что бы его сделать отрядам необходимо найти основные элементы с помощью, которых они будут создавать этот талисман.

Необходимые элементы находятся по всему лагерю. Чтобы отличить элемент от какого-либо предмета, на элемент будет приклеена наклейка с логотипом лагеря.

На вечернем мероприятии Новый год по Алтайский будет проведен аукцион, где талисманы будут выставляться на осмотр всем остальным отрядам. Отряд, который поставил большую цену за титул забирает его себе, а другой отряд получает вознаграждение в виде валюты.

Название: Алтайский Новый год

Формат: концерт

Педагогическая цель: развить чувство коллективной ценности, также развитие творческих навыков

Краткое описание: необходимо придумают номер, связанный с талисманом, который они сделаю днем и рассказать про его ценность (придумывают рекламу его), после выступления талисман выставляется на аукцион

15 день

8:00-8:20	Подъем
8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Зарядка
9:20-10:00	Утренняя трапеза
10:30-11:30	Кружки

12:00	Спортивный фестиваль «Олимпиады Сахалина»
13:00-14:00	Дневная трапеза
14:30-16:00	Антракт
16:00-16:30	Перекус актеров
17:00	Мастер-класс «Самый крупный остров- Сахалин»
19:00	Вечерняя трапеза
21:00	Поздняя трапеза
21:20-	Огонек – «Поддержка друзей во время поражения=победа»
22:30	Отбой

Название: "Самый крупный остров-Сахалин"

Формат: мастер-класс

Педагогическая цель: познакомить с культурой Сахалина, развить творческие навыки детей, научить пользоваться природными материалами

Краткое описание: вожатые проводят мастер-класс на основе работы(приложение)

Необходимый материал: ножницы, клей, карандаши, цветная бумага, природный материал

Название: Олимпиада Сахалина

Формат: спортивный фестиваль

Педагогическая цель: развить спортивные навыки, выявить уровень физической подготовки

Краткое описание: на определенной территории будут находиться спортивные этапы, в которых ребята смогут сдать нормативы:

1. Приседания
2. Отжимания (с колен- девочки, с рук- мальчики)
3. Подтягивание
4. Растяжку ног (с ленточкой снизу)
5. Чеканить мяч
6. Вращение обруча на талии
7. Набивать теннисный мяч
8. Меткость
9. Прыжок в длину
10. Бросок в длину
11. Прыжки на скакалке
12. Попадание в ворота с разного расстояния

- 13.Выдержка экспандера в руках
- 14.Пресс
- 15.Поднятие ног с турника
- 16.Попадание баскетбольного мяча в кольцо

Название: «Поддержка друзей во время поражения=победа»

Формат: Огонек

Педагогическая цель: познакомить с культурой Сахалина, поговорить с ребятами о том, когда они чувствуют вовемя победы, также что чувствуют при поражении

Краткое описание: рассказываются правила огонька, и после детей погружают в атмосферу огонька рассказывая легенду-

В одном народе - нивхи царил голод и страшные болезни, которые не давали спокойно им жить.

Однажды, донеслась весть, что ключи от счастья прячет страшный Дев в пещере на берегу моря. А в ту пору жили три брата, далеко разнеслась весть об их силе и ловкости, всё горело в их руках, никакая работа не пугала братьев. Хорошо, дружно жила семья, но их радость омрачалась народным горем.

И вот засобирался старший брат на поиски счастливой доли для всех. Взял он с собой лук да стрелы. Долго бродил по крутым горам, по глубоким ущельям, наконец, вышел к берегу моря. Глухое то было место: справа — бурное море, слева — суровые скалы, сверху — серое небо. Уставший и измученный сел путник отдохнуть на прибрежный камень и вдруг заметил в прибрежной скале пещеру. Догадался нивх, что находится у жилища беспощадного Дева. Не успел он шагнуть в пещеру, как услышал сильный шум и грохот, это Дев возвращался с охоты. Затрещала земля, обрушился на смельчака смерч, сверкнула молния, и всё стихло. Только осталась с тех пор скала недалеко от берега — память о старшем брате.

Тогда стал собираться в дорогу средний брат. Долго искал он путь к пещере Дева, и вот однажды увидел на берегу моря одинокую скалу. С ужасом узнал в этой скале своего старшего брата. Вдруг затрещала земля, вылетел страшный Дев из своей пещеры, и со страшной силой бросил среднего брата на землю и превратил его в скалу. Не дождалась старая мать и среднего сына.

Стал собираться в дорогу младший брат, по меткам среднего брата, вышел он к морю и увидел окаменевшие фигуры своих братьев. Пошел храбрый нивх к

пещере, из которой раздавался храп Дева, осторожно подобрался к спящему Деву, вытащил у него ключи от народного счастья и зашагал он к дому. Но проснулся Дев, догнал его и тоже превратил в камень. Так и остались три смельчака, три брата, три скалы на берегу моря. Дев заливал их водой, хотел разрушить до основания и вернуть ключи, но не хватало у него сил разрушить братьев, ведь их было уже трое.

Так и стоят три скалы, призывая к смелости, к подвигам людей. Поднялся народ на борьбу и победа Дева. С тех пор счастливо живут нивхи.

Ребята, вы все сильные и смелые, и не важен исход, главное, что мы вместе и поддерживаем друг друга, это уже маленькая большая победа.

16 День

8:00-8:20	Подъем
8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Зарядка
9:20-10:00	Утренняя трапеза
10:30-12:30	Кружки
13:00-14:00	Дневная трапеза
14:30-16:00	Антракт
16:00-16:45	Перекус актеров
17:00	Корпусная олимпиада
19:00	Бал «Ну хороши»
21:30-22:30	Внутриотрядные огоньки
22:30	Отбой

Название мероприятия: "Корпусная олимпиада"

Формат: Командное соревнование

Педагогическая цель: развить спортивные навыки детского коллектива, развить чувство ответственности за всю команду.

Краткое описание:

Корпусная олимпиада — это командное соревнование между отрядами корпуса. Во время мероприятия участники будут принимать участие в различных соревнованиях, которые будут проверять их физическую подготовку, интеллект и творческие способности.

Соревнования будут включать в себя:

Прыжки в мешках: Участники должны попрыгать определенное расстояние за наименьшее время.

Стрельба из лука: Участники должны попасть в цель из лука.

Интеллектуальный квест: Участники должны решать головоломки и задачи, чтобы продвигаться дальше по маршруту.

Творческое испытание: Команды будут иметь задание создать украшение из доступных материалов, и лучшее украшение будет выбрано жюри.

Победа будет определена по общей сумме очков, набранных командой во всех соревнованиях. Команда, набравшая наибольшее количество очков, станет победой Корпусной олимпиады.

Название: «Ну, хороши»

Формат: дискотека

Педагогическая цель: развлекательная, развить в детском коллективе чувство ритма

Краткое описание: необходимо повторять за вожатыми движения (заранее подготовленные), жюри оценивает (синхронность, артистичность)

17 день

8:00-8:20	Подъем
8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Зарядка

9:20-10:00	Утренняя трапеза
10:30-11:30	Кружки
12:00-13:00	Интеллектуальная игра «Сказка Карелии»
13:00-14:00	Дневная трапеза
14:30-16:00	Антракт
16:00-16:45	Перекус актеров
17:00-18:30	Игра по станциям «Ярче»
19:00-19:30	Вечерняя трапеза
21:00	Поздняя трапеза
21:20	Огонек "На что бы вы пошли ради сокровищ?"
22:30	Отбой

Название: Ярче

Формат: игра по станциям

Педагогическая цель:

Краткое описание:

Вечером организуется общий сбор и объясняется правила мероприятия. Ребятам необходимо собрать как можно больше разноцветных ленточек. Сбор ленточек происходит следующим образом.

Главные правила мероприятия:

1. Нельзя торговаться за ленточки
2. Нельзя мешать получать ленточки другим детям.

По всему лагерю будут расположены различные станции, на которых ребята будут получать долгожданные ленточки.

Станции:

1. Перетягивание каната – встают 2 человека и начинается перетягивание каната, кто победил тот и получает ленточку.
2. Прыжки на скакалке на время – встает несколько человек и начинают прыгать на скакалке на время. Первые два места получают по одной ленточке, а первое место получает 2 ленточки.

3. Дартс – чтобы победить необходимо попасть в мишень и набрать определенное количество очков. Если кто-то попадает в яблочко он получает 3 ленточки.
4. Перепрыгивание через резинку: встают два человека между ними натягивается резинка. Задача детей по-особенному перепрыгивать резиночку не задевая ее. Последний не задевший резиночку получает ленточку.
5. Круги на полях – на асфальте будет нарисовано 4 круга. Основная задача детей по порядку поместиться в каждый из кругов. Если хотя бы один человек выходит из круга ленточку никто не получает. Если же ребята преодолеют все 4 круга ленточку получают все.
6. Выполнить одно задание от вожатого – ребенок должен сделать определенное заранее подготовленное задание вожатого. Только после выполнения задания ребенок получает ленточку.
7. Перебраться через полосу препятствий – между деревьями будет находиться полоса препятствий. Если ребенок преодолел полосу препятствий, то он получает ленточку.
8. Попади в кольцо – Ребенок должен мячом попасть в баскетбольное кольцо. Если ребенок попадает с близкого расстояния то он получает 1 ленточку. Если расстояние большое, то он получает 2 ленточки. На каждого человека по 1 попытке бросить мяч.
9. Рыбалка – ребятам с помощью удочек нужно будет поймать импровизированных рыб. На которых написано сколько они получают ленточек за задание, написанное на рыбке, которую они поймали.
10. Охота – мечем необходимо попасть в различные фигуры. Каждая фигура будет находиться на различном расстоянии. За попадание в ближнюю фигуру ребенок получает 1 ленточку. За попадание в дальнюю фигуру ребенку дается 2 ленточки.

По итогам мероприятия считается общее количество ленточек на каждый отряд.

Награждение происходит по разделению по возрасту.

Педагогическая цель:

Краткое описание:

Название: Сказка Карелии

Формат: интеллектуальная игра

Педагогическая цель: познакомить с интересными фактами Карелии, приобщит к интеллектуальной деятельности

Краткое описание: отряд делится на две команды, придумывают название команды, связанное с названием их отряда (пример: название отряда-апельсин, название команды -долька апельсина) рассказываются правила игры, даются подряд вопросы, на которые необходимо ответить, после этого сдать бланки)

Раунды:

- «Что там дальше?» -закончить интересный факт и Карелии
 1. Почти четверть всей территории Республики Карелия занимают реки и озёра
 2. В среднем осадки, дождь или снег, идут тут примерно 200 дней в году, плюс-минус
 3. Плодородный слой почвы в Карелии составляет всего 10 см, далее идут горные породы. Удивительно, как на камнях могут расти такие гигантские деревья.
 4. Есть в Карелии уникальные и загадочные минералы, о происхождении которых ходят легенды. Шунгит и малиновый кварцит можно найти только здесь, больше нигде в мире они не встречаются
 5. В Карелии сохранилось несколько тысяч петроглифов – наскальных изображений древних саамов. Эти рисунки на 2 тысячи лет старше Египетских пирамид и на 4 тысячи лет старше Римского Колизея
- «Они удивительны» сопоставить названия и картинки животных и растений, которые занесены в красную книгу Карелии
- «Не увидел, можно еще раз?» показывается видео ролик о Карелии, в котором показана какая природа, необходимо описать ее

Название: "На что бы вы пошли ради сокровищ?"

Формат: Огонек

Педагогическая цель: познакомить детей с культурой Карелии, поговорить с ребятами о том, что для них является сокровищем и чем они дорожат, также на что бы они пошли ради этого

Краткое описание: рассказываются правила огонька, и после детей погружают в атмосферу огонька рассказывая легенду-

Ладожское озеро всегда вызывало к себе огромный интерес, так как оно издавна было окутано мистическим туманом. Многие легенды Карелии твердят о несметных сокровищах, которые были спрятаны древними волхвами много веков назад на дне этого озера. При этом они наложили защитные чары на этот клад, чтобы никто посторонний не мог его присвоить себе. Увидеть тайное место можно было только ночью, когда оно начинало светиться сквозь толщу воды.

Многие храбрецы пытались добраться до этих сокровищ. Все они погибли в своих приключениях, а их души были обречены вечно скитаться. Особенно прославился Юхан Сигвард.

Этот шведский капитан не нравился местным. Большой, некрасивый, сильный и нелюдимый. Юхана побаивались, как и его злобного пса. Жил Сигвард на Дальней Мызе – зловещем месте. У капитана был корабль с плохим числом на борту. Каждую ночь он отплывал от берегов Ладожского озера в попытках покорить водных духов и добыть их сокровища.

30 августа, в день шабаша по скандинавским мифам, произошли страшные события. На следующий день пропала местная девочка. Один старик видел, как ребенка увез сам Дьявол на лодке с плохим числом. Ему не поверили, а зря.

В полночь над Ладожским озером бушевал странный ураган с грозой. Когда погода успокоилась, местные обнаружили, что Юхана Сигварда нигде нет. Он отплыл от берега ночью и уже больше никогда не причалил к нему. По одной версии ему всё же удалось осуществить задуманное, и он увёз добытое сокровище. Поговаривают, что его даже видели около побережья Норвегии. По другой версии, капитан Сигвард со своей командой лишились своих душ и теперь по ночам помогают духам волхвов оберегать их клад.

А местные рыбаки говорят, что в тёмное время суток Ладога действительно начинает периодически светиться изнутри. Этот факт был подтвержден исследователями. Аквалангисты искали источник свечения, но их поиски ни к чему не привели. Возможно, сокровища всё ещё на дне?

Эта легенда повествует нам о том, что иногда люди несмотря на все предостережения могут пренебрегать всем ради того, чтобы добиться желаемого. Они могут пожертвовать многим, чтобы получить то, чего хотят. А как вы думаете, есть ли в этом мире что-то, ради чего вы бы пожертвовали всем?

18 день

8:00-8:20	Подъем
-----------	--------

8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Зарядка
9:20-10:00	Утренняя трапеза
10:30-11:30	Кружки
12:00-12:40	Мастер- Класс «Щука Карельская»
13:00-14:00	Дневная трапеза
14:30-16:00	Антракт
16:00-16:45	Перекус актеров
17:00-18:30	Фото-квест «Фото спасет мир»
19:00	Вечерняя трапеза
21:00	Поздняя трапеза
21:30-22:30	Внутриотрядные тематические огоньки
22:30	Отбой

Название: «Щука Карельская»

Формат: мастер-класс

Педагогическая цель: развить творческие навыки, познакомить с Карельским национальным талисманом- Щука

Краткое описание: вожатые проводят мастер-класс по примеру работы (приложение)

Необходимые материалы: ножницы, клей, краска, бумага, фломастеры или карандаши

Название: Фото спасет мир

Формат: фото-квест

Педагогическая цель: научить работать постановкой картинки для фотографии, расширить знания о территории лагеря

Краткое описание:

Всем отрядам объявляется срочный сбор. Рассказывается легенда о том что кто то похитил все заработанные отрядами валюту. Ребятам необходимо найти

злодея и спасти свою утерянную валюту. По ходу продвижения по этапам ребятам будет необходимо фоткаться на каждом этапе.

Этап 1. Начало приключения Участникам выдается первая подсказка, которая направляет их к стартовой точке. Здесь они находят первое задание: найти следы злодея и собрать информацию о его планах.

Этап 2. Поиски улики Участники получают карту и список заданий, которые помогут найти улики и информацию о злодее. Задания разного уровня сложности: отгадывание загадок, поиск скрытых предметов, сбор информации у случайных прохожих.

Этап 3. Анализ улики Участники собираются в определенном месте, где им выдается следующее задание: проанализировать собранные улики и открыть следующую подсказку. Используются различные головоломки или задания, которые потребуют от участников совместного решения.

Этап 4. Поиск укрытия злодея Участники получают новую подсказку, которая направляет их к месту, где злодей скрывается. Задание этого этапа - найти укрытие злодея и собрать информацию о его планах.

Этап 5. Победа над злодеем Участники прибыли в место, где находится злодей. Здесь их ждет последнее задание: победа злодея и спасти свою валюту. Задание может быть выполнено различными способами: решение головоломки, прохождение испытаний на единство коллектива.

В конце дня фотки ребят будут вывешены в главном здании лагеря.

19 день

8:00-8:20	Подъем
8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Зарядка
9:20-10:00	Утренняя трапеза
10:30-12:30	Завершение кружков
13:00-14:00	Дневная трапеза
14:30-16:00	Антракт
16:00-16:45	Перекус актеров

17:00-18:30	Калейдоскоп подвижных игр на природе
19:00	Вечерняя трапеза
21:00	Поздняя трапеза
21:20-22:10	Огонек «Драконы, которые исполняют мечты»
22:30	Отбой

Название: Калейдоскоп подвижных игр на природе.

Формат: игра

Педагогическая цель: развить творческие и физические навыки детского коллектива

Краткое описание: В определенном месте отряды встают в круги, и по сигналу этаперы переходят из круга в круг и проводят игры:

1. Солнце (Хейро). Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные взмахи вперед-назад и на каждый шаг говорят: «Хейро». Ведущий-солнце сидит на корточках в середине круга. Игроки разбегаются, когда, солнце встает и выпрямляется (вытягивает руки в стороны). Правила игры. Все игроки должны увертываться от солнца при его поворотах. На сигнал «Раз, два, три — в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.
2. Каюр и собаки. На противоположных краях площадки кладут параллельно два шнура. Игроки встают около них по три человека и берутся за руки. Двое из них — собаки, третий — каюр. Каюр берет за руки стоящих впереди собак. Дети тройками по сигналу «Поехали!» бегут навстречу друг другу от одного шнура до другого. Правила игры. Бежать можно только по сигналу. Выигрывает та тройка, которая быстрее добежит до шнура. Можно предложить играющим преодолеть различные препятствия.
3. Олени и пастухи. Все игроки — олени, на головах у них атрибуты, имитирующие оленьи рога. Двое ведущих — пастухи — стоят на противоположных сторонах площадки, в руках у них маут (картонное кольцо или длинная веревка с петлей). Игроки-олени бегают по кругу гурьбой, а пастухи стараются накинуть им на рога маут. Рога могут имитировать и веточки, которые дети держат в руках. Правила игры. Бежать надо легко, увертываясь от маута. Набрасывать маут можно только на рога. Каждый пастух сам выбирает момент для набрасывания маута.
4. Ловля оленей. Играющие делятся на две группы. Одни — олени, другие — пастухи. Пастухи берутся за руки и стоят полукругом лицом к оленям. Олени бегают по очерченной площадке. По сигналу «Лови!» пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг. Правила игры. Ловить оленей можно только по сигналу. Круг замыкают тогда, когда поймано большее

- число игроков. Олени стараются не попадать в круг, но они уже не имеют права вырываться из круга, если он замкнут.
5. Куропатки и охотники. Все играющие — куропатки, трое из них — охотники. Куропатки бегают по полю. Охотники сидят за кустами. На сигнал «Охотники!» все куропатки прячутся за кустами, а охотники их ловят (бросают мяч в ноги). На сигнал «Охотники ушли!» игра продолжается: куропатки опять летают. Правила игры. Убегать и стрелять можно только по сигналу. Стрелять следует только в ноги убегающих.
 6. Ручейки и озера. Игроки стоят в пяти — семи колоннах, с одинаковым количеством играющих в разных частях зала — это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги — озера. Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг. Правила игры. Бегать надо друг за другом, не выходя из своей колонны. Строиться в круг можно только по сигналу.
 7. Рыбаки и рыбки. На полу лежит шнур в форме круга — это сеть. В центре круга стоят трое детей — рыбаков, остальные игроки — рыбки. Дети-рыбки бегают по всей площадке и забегают в круг. Дети-рыбаки ловят их. Правила игры. Ловить детей-рыбок можно только в кругу. Рыбки должны забегать в круг (сеть) и выбегать из него, чтобы рыбаки их не поймали. Кто поймает больше рыбок, тот лучший рыбак.
 8. Здравствуй, догони! Игроки стоят парами лицом друг к другу в середине площадки. Затем пары образуют две шеренги, которые расходятся на расстояние десяти больших шагов от шнура. Встают за шнур — это дома. Каждый представитель первой шеренги идет в гости и; подает правую руку тому, с кем он стоял в паре, говоря: «Здравствуй!» Ребенок-хозяин отвечает: «Здравствуй!» Гость говорит: «Догони!» — и бежит в свой дом, хозяин его догоняет до черты. Дети по очереди ходят, друг к другу в гости. Правила игры. Здраваться можно только правой рукой. Говорить: «Догони» надо за чертой от игрока-партнера. Выигрывает тот, кто догонит. В гости можно идти по-разному: важно, не торопясь; радостно, вприпрыжку; идти, как солдаты в строю, как клоуны в цирке и т. д. На полу лежит шнур в форме круга — это сеть. В центре круга стоят трое детей — рыбаков, остальные игроки — рыбки. Дети-рыбки бегают по всей площадке и забегают в круг. Дети-рыбаки ловят их. Правила игры. Ловить детей-рыбок можно только в кругу. Рыбки должны забегать в круг (сеть) и выбегать из него, чтобы рыбаки их не поймали. Кто поймает больше рыбок, тот лучший рыбак.
 9. Нарты-сани. Двое игроков бегут и прыгают через нарты, поставленные друг от друга на расстоянии 1м. Нарты-сани имеют длину 1м, ширину 30—40 см, высоту 20см. Сделать их можно из картона. Выигрывает тот, кто быстрее прибежит и не заденет нарты. Правила игры. Бежать надо от

черты до черты по сигналу «Беги!». Сначала ставят двое нарт (саней), затем можно добавить еще двое.

Название: "Драконы, которые исполняют мечты"

Формат: Огонек

Педагогическая цель: познакомить детей с культурой Приморского края, поговорить с детьми о том какие у них есть заветные мечты

Краткое описание: рассказываются правила огонька, и после детей погружают в атмосферу огонька рассказывая легенду-

В далёкие средние века, когда рыцари спасали прекрасных дам, в горах Приморского края жили большие драконы, они были не заметны для большинства людей. Их могли увидеть только те, у кого была богатая фантазия и кто знал о чём желает. Жил в это время прекрасный юноша, которых хотел стать смелым и сильным рыцарем, но у него ничего не получалось. Не хватало денег на крепкого коня, на хорошие доспехи, но кое-что ему не хватало больше всего, а именно веры в себя. Юноша пытался не обращать внимания на насмешки со стороны, тренировался каждый день, но так и продолжал не верить в себя. Его отцу тяжело было смотреть на страдания сына, и предложил он юноше оправить на драконью гору, чтобы попросить высшие силы исполнить его желания. Не горя желанием этого делать, мальчик всё же отправился туда, думая, а что же ему делать, ведь он никогда не видел драконов. На пути юноши встречались разные препятствия, с которыми, к его удивлению, он легко справлялся. И вот когда до вершины горы оставались считанные метры, что-то пролетело над юношей. Он начал оглядываться по сторонам, но ничего и никого не увидел, и продолжил свой путь. Добравшись до вершины, юноша начал смотреть по сторонам в поисках драконов, но ни одно не было. В отчаянии он упал на колени и начал кричать о своих проблемах и мечтах, из его глаз лились горькие слезы. В конце своей речи, когда взгляд его стал яснее, юноша заметил перед собой небольшую фигуру. Вытерев остатки, слез он увидел небольшого дракона, испугался и начал отходить назад, где наткнулся на другого дракона. Юноша понял, что бежать ему некуда и просто остановился, смотря в большие, добрые, наполненные сочувствием глаза. И тут до него дошло, что драконы — это не выдумка и его слова были услышаны. Набравшись храбрости он подошёл к одному из существ и смотря ему в глаза попросил исполнить его мечту, дракон кивнул, и юноша отправился домой ждать, когда мечта станет реальностью. Проснувшись рано утром, наш герой почувствовал прилив сил и уверенность,

он понял, что всего его неудачи были только от не веры в себя. После осознания этого у юноши начало всё получаться и вскоре он смог стать прекрасным рыцарем. С того момента прошло не одно тысячелетия, драконы стали просто рельефными горами, но люди не переставали верить в них и свои силы.

Эту историю я рассказала вам не просто так, а чтобы вы не задумывались о проигрышах и неудачах, верь в себя и свои силы. А теперь давайте немного узнаем друг друга получше и послушаем о ваших заветных мечтах и как вы хотите их достичь

20 день

8:00-8:20	Подъем
8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Зарядка
9:20-10:00	Утренняя трапеза
11:00-12:30	Ярмарка «Торгуй! Торгуй!»
13:00-13:45	Дневная трапеза
14:00-16:00	Антракт
16:00	Перекус
17:00	Подготовка к концерту закрытия и сбор вещей
19:00	Вечерняя трапеза
19:30	Концерт Закрытия «Великим достается все»
21:30-22:30	Внутреотрядные огоньки
22:30	Отбой

Название: Торгуй! Торгуй!

Формат: Ярмарка

Цель: развить эконмические навыки, развить творческий потенциал

Краткое описание:

Утром на линейке отряду необходимо выбрать категорию, которую они будут продавать во время Ярмарки.

1. Товары – отряду необходимо сделать какой-либо товар, это может быть все что угодно:

Оберег, браслет, стикеры, украшения, талисман, картины и др

2. Услуги – отряду необходимо придумать услугу, которую можно будет продавать. Главное условие этой услуги — это большая пропускная способность людей:

Автопортреты, гадание, аквагрим, заплетенные косички и др.

3. Развлечения

Игра в дартс, перегонки на скакалке, настольные игры, общий просмотр фильма и др.

После выбора категории, которую отряд будет предоставлять лагерь поделится на 3 зоны, в которых будут происходить реализация этих категорий. После линейке командирам отрядов необходимо будет собираться в главном корпусе для того чтобы заработать валюту для своего отряда.

Заработок валюты будет происходить в формате викторины о пройденных регионах России.

Командиры будут поделены на 3 возраста – Младший, Средний, Старший. Благодаря этому вопросы будут соответствовать возрасту и распределение валюты будет беле равномерным.

В течение Ярмарки командирам отрядов необходимо будет еще раз прийти в главный корпус для заработка дополнительной валюты.

Во второй раз заработок валюты будет происходить в формате сдачи нормативов ГТО. Если командир отряда не может учувствовать во втором этапе заработке валюты по каким-либо причинам. На его замену должен прийти другой ребенок.

По итогам ярмарки будут выделены две категории победителей.

1. Отряд, который заработал больше всех – отряды в этой категории будут разделены по возрастам. Младший, Средний, Старший.

2. Командиры отрядов, которые заработали больше всех валюты для своего отряда – по общим результатов за каждый этап заработка валюты в каждой категории по возрастам будет выявлено по 1 командиру которые принесли своему отряду больше всех валюты.

4.2 Ключевые мероприятия

Название мероприятия:

Цель мероприятия:

Описание:

Ход мероприятия:

1 день:

Название мероприятия: Игра по станциям «У России нет границ»

Цель мероприятия: познакомить с территорией лагеря и начать адаптировать детей к тематике смены, рассказать о том какие регионы России они посетят в течении смены, также показать некоторые ключевые особенности места, в котором они будут находиться.

Описание:

Ход мероприятия:

- 1 Общий сбор около главного корпуса- все ребята собираются
- 2 Выдается маршрутный лист, каждый этап — это регион, который они посетят в течении смены, на каждой точке будет происходить знакомство с жителем региона, который ознакомит детей с ключевыми особенностями
- 3 Рассказываются правила- время на этап 7 минут, необходимо идти строго по маршрутному листу (Приложение)
- 4 Начинают проходить этапы:

Реквизит: Канат (или толстая канатная верёвка), платок, палочка, картонные рога оленя,

Необходимое количество человек для реализации: 9-этаперов, вожатые сопровождающие.

Место проведения: свежий воздух

Ход мероприятия:

1. Выдаются маршрутные листы (приложение А)
2. Объяснение правил- необходимо ходить строго по маршрутному листу, собирать предметы, которые олицетворяют регион=этап, который они посетили.

3. Этапы:

- 3.1. Татарстан- “Перетягивание каната” (Аркан тартыш) Канат (или толстая канатная верёвка) длиной в несколько метров кладётся посередине площадки вдоль неё. Середина каната отмечается цветной ленточкой (тряпочкой). Играющие делятся на две команды, равные по количеству

игроков и по силам. Игроки, разделившись в команде на пары, встают справа и слева от каната, стараются перетянуть канат в свою сторону. Когда одной из команд удастся отойти с канатом назад так, чтобы ленточка пересекла контрольную линию, даётся свисток и борьба прекращается. Побеждает команда, которая смогла перетянуть канат на свою сторону.

3.2. Башкирия- «САБАНТУЙ - БАБАНТУЙ» Дети изображают скакунов. В центре встаёт ведущий с канатом, к которому привязан красивый платок. Ведущий вращает шест над головой по кругу, дети стараются задеть в прыжке платок рукой. Тот, кто заденет платок, считается победителем.

3.3. Крым- Ход: Одного из детей выбирают медведем. Определяют два места. Один –место для медведя, другой – дом для остальных детей. Дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит
И на нас рычит.

На последнем слове медведь с рычанием выбегает из берлоги, а дети бегут в дом. Пойманный игрок становится медведем. Пойманные рыбы из игры выбывают. «Сеть» снова приходит в движение. Иногда кто-нибудь из команды «рыб», предчувствуя, что «сеть» вот-вот замкнется кричит: «Калат» («Рыбы!»). «Рыбы» стремглав бросаются из «сети». Команды меняются местами, когда «сеть» переловит всех «рыб»

3.4. Бурятия- Участники игры становятся по обе стороны бревна (скамейки, доски), закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10 см) и бросает подальше в сторону. Все внимательно слушают, стараются отгадать, куда упала палочка. По команде «Ищите!» игроки разбегаются в разные стороны, ищут палочку. Выигрывает тот, кто найдет ее, незаметно подбежит к бревну и постучит палочкой. Если же другие Игроки догадались, у кого находится палочка, то стараются догнать его и запятнать. Тогда палочка переходит к тому игроку, который догнал. Теперь уже он убегает от остальных.

3.5. Приморский край- Олени и пастухи.

Все игроки — олени, на головах у них атрибуты, имитирующие олени рога. Двое ведущих — пастухи — стоят на противоположных сторонах площадки, в руках у них маут (картонное кольцо или длинная веревка с петлей). Игроки-олени бегают по кругу гурьбой, а пастухи стараются накинуть им на рога маут. Рога могут имитировать и веточки, которые дети держат в руках. Правила игры. Бегать надо легко, увертываясь от маута.

Набрасывать маут можно только на рога. Каждый пастух сам выбирает момент для набрасывания маута.

- 3.6. Дагестан- Участники разбиваются на тройки и выстраиваются на линии старта. Два игрока в каждой тройке берутся за руки, а третий – стоящий в центре – закидывает левую ногу на сцепленные руки своих товарищей. Прыгая вместе с ними, он должен достичь финиша.
- 3.7. Карелия- Веркко да калат (сеть да рыбы). Участники игры делятся на две команды. По жребию определяют кому быть «рыбой» кому «сетью». Первым делом «сплетают сеть»- берутся за руки, поднимают их вверх и образуют круг. Ребятам известно, что настоящие сети рыбаки нередко тянут за собой. Двигается и ребячья «сеть»- круг колыхается то вправо, то влево. «Рыбы» как им положено заходят в «сеть»- внутрь круга. Побывав там немного, возвращаются обратно. В тот момент, когда «рыбы» в «сети» больше всего, кто-нибудь из команды «ловцов» кричит: «Веркко!» («Сеть!»). Поднятые вверх руки сразу же опускаются, и «Ловцы» сразу же сужают круг, стремясь удержать внутри него всех заплывающих рыб. Но те не хотят стать легкой добычей, изо всех сил пытаются вырваться, разъединить звенья «сети» и выскользнуть из неё. Кому- то это удастся.
- 3.8. Сахалин- Игра «Стрекоза» Дети становятся на корточки, руки в бока и наперерыв, перегоняя друг друга, стараются прыжками добраться до противоположного конца места, назначенного для игры. То из детей первый достигнет таким способом передвижения назначенного места, считается победителем Правила: начинать игру только после слов «Начали!» Споткнувшегося по дороге, исключают из числа играющих.
- 3.9. Алтай- «Маралы и охотники» Назначаются 2 – 3 охотника. У них стрелы – мячи. Остальные сыгндар – маралы. Они ходят по всей площадке, щиплют траву, достают листья. По сигналу охотники гонятся за маралами и ловят в них. Осаленный игрок – марал выходит из игры.

5 Подведение итогов

2 день

Название мероприятия: Интеллектуальная игра Секреты России

Цель мероприятия: познакомить детей с особенностями нашей страны, развивать коллективное мышление и командную работу.

Ход мероприятия:

- 1 Дети разных отрядов разделяются по возрастам: средний возраст, старший возраст.
- 2 Дети рассаживаются по своим командам.

- 3 Придумывают название
- 4 Ведущий рассказывает правила, помощник выдает листочки и ручки
- 5 Детей ждет 4 этапа в каждом этапе формат вопросов меняется:
 - Индивид - на этом этапе каждый участник команды должен объяснить всей группе случайно выбранное слово.
 - Окружающий мир - на этом этапе детям показывается картинка достопримечательности, и они должны определить, что это за место.
 - Блиц крик - на этом этапе ведущий задает вопрос, и команда, которая первой крикнет "Я знаю ответ!", получает возможность ответить.
 - Знакомая фигура - на этом этапе детям показывается силуэт известной личности России, и они должны угадать, кто это.
6. Подводятся итоги по мероприятию

7 день - Комбинированная игра «Кто тут знаток и активист»

8:00-8:20	Подъем
8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Зарядка
9:20-10:00	Утренняя трапеза
10:00	<u>Общий сбор</u> <u>Рассказ правил Комбинированной игры «Кто тут знаток и активист»</u>
10:30-11:30	<u>Выполнение первого задания</u>
11:40-12:40	<u>Выполнение второго задания</u>
12:40-13:40	<u>Выполнение третьего задания</u>
13:00-13:30	Дневная трапеза
14:00-16:00	Антракт (<u>выполнение четвертого задания</u>)
16:00-16:30	Перекус актеров

16:30-17:30	<u>Общий сбор</u> <u>Показывают выполнение 4 заданий и на сцене выполняют пятое задание)</u>
17:30-19:00	<u>Выполнение шестого задания, подготовка к стартину</u>
19:00-19:30	Вечерняя трапеза
21:00	Поздняя трапеза
21:30	<u>Огонек - Сила ветра, которая может покорить многих людей</u>
22:30	Отбой

Название: Комбинированная игра «Кто тут знаток и активист»

Цель: выявить скрытые таланты детей, показать на сколько может быть разнообразной деятельность в лагере

Краткая суть: в течении дня детям будут поступать разные виды заданий, которые направлены на разностороннее развитие ребёнка

Реквизит: нарезанные задания

Необходимое количество человек для реализации: вожатые на своих отрядах

Ход мероприятия:

3. Рассказываются правила- каждый час ребята получают задание которые им необходимо выполнить и после этого, в конце дня у них получится общая картина своей проделанной деятельности за день, всего будет 7 заданий
4. Задание они получают от определенных людей, они всегда будут разные
 - 4.1. Необходимо составить карту придуманной планеты (нарисовать и подписать какие континенты есть на ней)
 - 4.2. Сделать костюм коренного жителя этой планеты
 - 4.3. Домашний питомец, с которым мог бы жить с местный житель
 - 4.4. Придумать словарь из 15 слов на придуманном языке и разговаривать в течении часа только на этой языке.
 - 4.5. Познакомиться с со всеми жителями планет, общая встреча (дефиле, рассказать о своем народе на придуманном языке)
 - 4.6. Поставить танец под определенный трек, который они вытянут после 6 задания
 - 4.7. Показать танец всем на следующий день на стартине

Место проведения: весь лагерь

13 день «День самоуправления»

8:00-8:20	Подъем
8:20-8:50	Уборка
9:00-9:15	Зарядка
9:20-10:00	Утренняя трапеза
10:00	Рассказывают правила дня самоуправления
11:00	Подготовка к мастер-классам
12:00	Интеллектуальная игра «Новые вожатые»
13:00-14:00	Дневная трапеза
14:30-16:00	Антракт
16:00-16:45	Перекус актеров
17:00-18:30	Мастер-класс «На что способны ваши руки?»
17:00	Выставка «Высоко и глубоко»
22:30	Отбой

Название: «На что способны ваши руки?»

Формат: Мастер-класс от детей

Педагогическая цель: развить самостоятельность у ребенка, принимать какие-то решения и показывать то, на что они способны

Краткое описание: каждый отряд придумывает мастер-класс, на котором им необходимо показать, как что-то делать из различных предметов (список предметов будет ограниченным). На отряд выдается определённый интересный предмет с помощью, которого они должны что-то смастерить и после этого в течении своего МК показать другим детям. На выполнение мастер-класса требуется 10 минут. Отряды ходят по очереди к друг другу и показывают, как они сделали это в это же время учат тех, кто пришел.

Название: Новые вожатые

Формат: интеллектуальная игра

Педагогическая цель: выявить активистов отряда, показать какая есть ответственность у вожатых

Краткое описание: на сцену выходит вожатый и необходимо узнать факты о них, после этого выходит новый вожатый (ребенок из отряда) и рассказывает факт о себе, но не до конца, отряду необходимо угадать окончание факта

Название: Фото-квест «Фото спасет мир»

Педагогическая цель: научить работать постановкой картинки для фотографии, расширить знания о территории лагеря

Краткое описание:

- 1 Всем отрядам объявляется срочный сбор.
- 2 Рассказывается легенда о том, что кто-то похитил все заработанные отрядами валюту. Ребятам необходимо найти злодея и спасти свою утерянную валюту.
- 3 По ходу продвижения по этапам ребятам будет необходимо фоткаться на каждом этапе.

Этап 1. Начало приключения Участникам выдается первая подсказка, которая направляет их к стартовой точке. Здесь они находят первое задание: найти следы злодея и собрать информацию о его планах.

Этап 2. Поиски улики Участники получают карту и список заданий, которые помогут найти улики и информацию о злодее. Задания разного уровня сложности: отгадывание загадок, поиск скрытых предметов, сбор информации у случайных прохожих.

Этап 3. Анализ улики Участники собираются в определенном месте, где им выдается следующее задание: проанализировать собранные улики и открыть следующую подсказку. Используются различные головоломки или задания, которые потребуют от участников совместного решения.

Этап 4. Поиск укрытия злодея Участники получают новую подсказку, которая направляет их к месту, где злодей скрывается. Задание этого этапа - найти укрытие злодея и собрать информацию о его планах.

Этап 5. Победа над злодеем Участники прибыли в место, где находится злодей. Здесь их ждет последнее задание: победа злодея и спасти свою валюту. Задание может быть выполнено различными способами: решение головоломки, прохождение испытаний на единство коллектива.

4 В конце дня фотографии ребят будут вывешены в главном здании лагеря.

ПРИЛОЖЕНИЕ №1

13 июля	14 июля	15 июля	16 июля	17 июля	18 июля	19 июля
ИПС «У России нет границ» Концерт открытия «Открытие съемок документального фильма»	Интеллектуальная игра «Секреты России» Дискотека «Покажи мне, что ты можешь»	Квест «Загадка Башкирии» Концерт «Мы все такие разные»	Мастер-класс «Башкирский орнамент» Фестиваль «Поздний Сабантуй»	Интеллектуальная игра «Кто тут истинный татарин?» Мастер-класс «Татарская матрешка»	Шоу талантов «Татарские мотивы» Стартин «Танцы наше всё»	Выставка «Красоты Крыма» Эстафета «Сокровище Бурятии»
20 июля	21 июля	22 июля	23 июля	24 июля	25 июля	26 июля
Мастер-класс «Бурятские рукавички» Концерт «Волшебные сказания Бурятии»	Выставка «Народные искусства Бурятии» Интеллектуальная игра «Сказка Карелии»	«Интеллектуальная игра» День соуправления: «Новые вожатые» Мастер-класс День соуправления: «Мастер-класс от детей»	Аукцион «Аукцион отрядных талисманов» «Концерт» Алтайский Новый год	Фото-квест «Фото спасет мир» КИП «Калейдоскоп подвижных игр на природе»	«Ярмарка» Торгуй! Торгуй! Концерт закрытия «Великим достается все»	Выезд Книга пожеланий